



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA**

MAYARA BENEVENUTO DUARTE

**SERPENTEANDO POR NARRATIVAS ANCESTRAIS: ANÁLISE
SEMIÓTICO-DISCURSIVA DO JOGO *HUNI KUIN: YUBE BAITANA***

ORIENTADORA: ORIANA DE NADAI FULANETI

JOÃO PESSOA-PB

2024

**SERPENTEANDO POR NARRATIVAS ANCESTRAIS: ANÁLISE SEMIÓTICO-
DISCURSIVA DO JOGO *HUNI KUIN*: *YUBE BAITANA***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Linguística.

Orientadora: Profa. Dra. Oriana de Nadai Fulaneti

Área de concentração: Linguística e Práticas Sociais

Linha de Pesquisa: Discurso e Sociedade

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

D812s Duarte, Mayara Benevenuto.

Serpenteando por narrativas ancestrais : análise
semiótico-discursiva do jogo Huni Kuin : Yube Baitana /
Mayara Benevenuto Duarte. - João Pessoa, 2024.
167 f. : il.

Orientação: Oriana de Nadai Fulaneti.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Semiótica discursiva. 2. Valores. 3. Identidade.
4. Jogo Huni Kuin. I. Fulaneti, Oriana de Nadai. II.
Título.

UFPB/BC

CDU 004:81`42(043)

MAYARA BENEVENUTO DUARTE

SERPENTEANDO POR NARRATIVAS ANCESTRAIS: ANÁLISE SEMIÓTICO-DISCURSIVA DO JOGO *HUNI KUIN: YUBE BAITANA*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Linguística.

Orientadora: Profa. Dra. Oriana de Nadai Fulaneti

Área de concentração: Linguística e Práticas Sociais

Linha de Pesquisa: Discurso e Sociedade

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Oriana de Nadai Fulaneti (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba—UFPB

Prof. Dr. Fabio Alexandre Silva Bezerra (Examinador interno)
Universidade Federal da Paraíba—UFPB

Profa. Dra. Maria Nazareth de Lima Arrais (Examinadora externa)
Universidade Federal de Campina Grande — UFCG

JOÃO PESSOA-PB
2024



**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MAYARA BENEVENUTO DUARTE**

Ao primeiro dia do mês de julho de dois mil e vinte e quatro (01/07/2024), às nove horas, realizou-se, via Plataforma Google Meet, a sessão pública de defesa de Dissertação intitulada **“Serpenteando por narrativas ancestrais: análise semiótica do jogo Huni Kuin:Yube Baitana”**, apresentada pela mestranda **MAYARA BENEVENUTO DUARTE**, Licenciada em **Letras** pela **Universidade Federal de Campina Grande - UFCG**, que concluiu os créditos para obtenção do título de MESTRE EM LINGUÍSTICA, área de concentração **Linguística e Práticas Sociais**, segundo encaminhamento do Prof. Dr. Jan Edson Rodrigues Leite, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFPB e segundo registros constantes nos arquivos da Secretaria da Coordenação do Programa. A Profa. Dra. Oriana de Nadai Fulaneti (PROLING - UFPB), na qualidade de orientadora, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte os Professores Doutores Maria Nazareth de Lima Arrais (Examinadora/UFCG) e Fábio Alexandre Silva Bezerra (Examinador/PROLING-UFPB). Dando início aos trabalhos, a senhora Presidente Profa. Dra. Oriana de Nadai Fulaneti convidou os membros da Banca Examinadora para compor a mesa. Em seguida, foi concedida a palavra à Mestranda para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi arguida pelos membros da banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de arguição os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, ao qual foi atribuído o conceito APROVADA. Proclamados os resultados pela professora Dra. Oriana de Nadai Fulaneti, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar a presente ata foi lavrada e assinada por todos os membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 01 de julho de 2024.

Observações

A banca examinadora reconhece a relevância e a qualidade da pesquisa, além da dedicação da pesquisadora. Para a versão final, aconselha que sejam acatados os apontamentos da banca, em particular revisões formais e melhor integração dos conceitos descoloniais nas análises. E sugere publicações para a divulgação do texto.

Prof(a). Dr(a). Oriana de Nadai Fulaneti
(Presidente da Banca Examinadora)

Prof(a). Dr(a). Maria Nazareth de Lima
Arrais
(Examinadora)

Prof(a). Dr(a). Fábio Alexandre Silva
Bezerra
(Examinador)

Aos bravos guardiões da natureza, aos detentores de saberes ancestrais, aos senhores das florestas e dos rios. Que suas vozes ecoem para além do tempo, lembrando-nos da importância de respeitar e preservar todas as formas de vida. Que possamos aprender com sua sabedoria, valorizando a harmonia entre seres humanos e natureza. Que a luz de vocês guie nossos passos rumo a um mundo mais justo e sustentável. (Duarte, 2024)

AGRADECIMENTOS

Expresso minha mais profunda gratidão à força divina superiora que guiou cada passo desta jornada. A transcendência espiritual proporcionou-me clareza e resiliência para superar os desafios encontrados no caminho acadêmico. Os saberes indígenas, enraizados em uma compreensão sagrada do mundo, me forneceram uma nova perspectiva sobre a resiliência e a harmonia. Foi através dessa sabedoria que aprendi a buscar equilíbrio e a valorizar cada pequena conquista como parte de um todo maior e interconectado.

À minha criança interior. Hoje, ao te observar daqui, compreendo o quão doloroso foi seu crescimento. Senta aqui. Deixa-me te abraçar. Cada lágrima, cada dúvida, cada momento de tristeza – você superou tudo isso com uma força incrível. Hoje, percebo que, sem a sua coragem e o seu espírito indomável, eu não seria capaz de alcançar o que sou agora. Sua resiliência me ensinou a perseverar. Suas risadas, mesmo em tempos de dificuldade, foram faróis em minha jornada. Foram seus pequenos momentos de alegria que construíram as bases de quem me tornei. Agradeço por nunca desistir de sonhar, mesmo quando o futuro parecia incerto. Você me mostrou o caminho e me deu a força necessária para continuar. A você, minha eterna gratidão. Por nunca permitir que o brilho nos olhos se apagasse. Por manter viva a curiosidade e a coragem que me guiam até hoje.

A meus avós, Antônio (pai) e Maria (mãe), que mesmo sem estudos formais foram e são verdadeiros mestres, ensinando-me lições valiosas que transcenderam qualquer sala de aula. Vocês, com raízes profundas na agricultura, plantaram as sementes do conhecimento em mim, que floresceram no campo dos estudos. Seus sacrifícios e trabalho árduo abriram caminho para que eu pudesse buscar uma educação que vocês mesmos não tiveram a oportunidade de ter. Vocês, pessoas simples e humildes, provaram que a sabedoria não está necessariamente nos livros, mas sim nas experiências de vida e na conexão com a terra que nos sustenta. Agradeço por terem sido meus pilares, minha fonte de força e inspiração.

Ao meu companheiro de vida, Eraldo, por ressignificar a minha vida, segurar a minha mão e não medir esforços para apoiar os meus sonhos. A sua presença trouxe luz para os meus dias, esperança para os momentos de adversidade e alegria para cada instante compartilhado. Sua capacidade de compreensão, apoio e incentivo tem sido fundamental nessa trajetória. Que a nossa jornada continue sendo marcada pela união, pela compreensão mútua e pela construção de um futuro repleto de amor e harmonia. Que

possamos seguir de mãos dadas, enfrentando os desafios e celebrando as alegrias que a vida nos reserva.

À Nazareth e a Renato, por serem luz. Em meio à escuridão, vocês foram como estrelas brilhantes no céu noturno, guiando-me com amor e compaixão. Suas palavras de conforto e seus gestos de carinho foram como um bálsamo para a minha alma ferida, trazendo esperança e renovação para o meu coração. A minha gratidão por tudo que fizeram por mim vai além das palavras. Obrigado por terem sido o alicerce sobre o qual pude reconstruir a minha vida e por terem me mostrado o verdadeiro significado do amor incondicional.

A minha orientadora, Oriana, pela paciência, atenção e carinho. Seu profissionalismo, sua gentileza e sua competência fizeram toda a diferença no meu percurso e contribuíram significativamente para a minha formação. Suas palavras de encorajamento e seus conselhos transcenderam as barreiras do ambiente acadêmico, deixando marcas positivas profundas em minha trajetória e em minha vida como um todo.

Ao professor Fábio, pela gentileza em ter aceitado o nosso convite, e principalmente pelas discussões na disciplina de Fundamentos em Linguística Aplicada, elas me fizeram ver o mundo com outros olhos.

Aos grupos de estudos SEDE (Semiótica, Discurso e Ensino) e SERES (Semiótica e Resistência) pelas discussões teóricas que me trouxeram até aqui.

À CAPES pelo apoio financeiro concedido.

Que esta dissertação simbolize não apenas um marco acadêmico, mas também uma celebração de resiliência, crescimento e autossuperação.

Bonito é florir no meio dos ensinamentos impostos pelo poder. Bonito é florir no meio do ódio, da inveja, da mentira ou do lixo da sociedade. Bonito é sorrir ou amar quando uma cachoeira de lágrimas nos cobre a alma! Bonito é poder dizer sim e avançar. Bonito é construir e abrir portas a partir do nada. Bonito é renascer todos os dias. Um futuro digno espera os povos indígenas de todo o mundo (Potiguara, 2018, p. 7)

RESUMO

A presente pesquisa tem como foco a análise semiótica de um videogame intitulado por Huni Kuin: Yube Baitana (os caminhos da jiboia), uma criação coletiva de uma equipe de pesquisadores e técnicos (não indígenas) e dos Povos Huni Kuin envolvidos no projeto. Para a realização desta pesquisa, objetivamos estudar a estrutura e o funcionamento discursivo do game. Como objetivo geral: investigar, com base na análise do discurso semiótico de Greimas (1966, 2018), como as narrativas ancestrais do povo Huni Kuĩ estão representadas no jogo Yube Baitana. Como objetivos específicos: (1) **articular** as concepções teórico- metodológicas da semiótica discursiva, em especial no tocante ao percurso gerativo da significação e da semiótica visual, tendo como foco os elementos enunciativos e figurativos que são construídos no jogo; (2) **investigar** valores e cosmovisões do povo *Huni Kuĩ* implicados no jogo com ênfase aos aspectos identitários e culturais; (3) **depreender** os sentidos dos valores e cosmovisões dos povos Huni Kuin imbricados no jogo através do percurso gerativo da significação e da semiótica visual. O *universo* desse trabalho é o jogo Huni Kuin Yube Baitana composto por cinco histórias contadas por pessoas Huni Kuĩ mais velhas. Das cinco, selecionamos como *corpus* de análise a primeira história intitulada *Yube Nawa Aĩbu* e a última história intitulada *Huã Karu Yuxibu*. A abordagem adotada foi a qualitativa com apoio de pesquisa bibliográfica. Ademais, seguiu a metodologia própria da semiótica francesa; acrescido às discussões teóricas descoloniais de Bispo dos Santos (2006) e Krenak (2012), Maldonado-Torres (2007), Mignolo (2000, 2017), Lélia Gonzalez (1988) e às discussões sobre jogos de Caillois (1990) e Huizinga (1999). A análise de dados desvela uma riqueza de elementos culturais e identitários dos povos Huni Kuĩ, evidenciando a importância da ancestralidade, da preservação das tradições e da transmissão de conhecimento. A análise sincrética reforça esses achados através do uso simbólico de cores e ícones culturais, sublinhando a forte ligação da comunidade com seu ambiente natural e práticas rituais. Esses elementos contribuem para uma narrativa densa e rica, revelando a profundidade da cosmologia e da visão de mundo dos Huni Kuĩ.

Palavras-chave: Semiótica discursiva; Valores; Identidade; Jogo Huni Kuin

ABSTRACT

This research focuses on the semiotic analysis of a videogame called Huni Kuin: Yube Baitana (the ways of the boa-constrictor), a collective creation by a team of (non-indigenous) researchers and technicians and the *Huni Kuin* people involved in the project. To carry out this research, we started with the following question: What identity and cultural values of the *Huni Kuĩ* people are present in the game Huni Kuin: Yube Baitana? In conjunction with this question, we aimed to study the structure and discursive functioning of the game. The general objective was to investigate, based on Greimas (1966, 2018) analysis of semiotic discourse, how the ancestral narratives of the *Huni Kuĩ* people are represented in the game Yube Baitana. The specific objectives are: (1) to articulate the theoretical and methodological conceptions of discursive semiotics, especially with regard to the generative path of signification and visual semiotics, focusing on the enunciative and figurative elements that are constructed in the game; (2) to investigate the values and worldviews of the *Huni Kuĩ* people implicated in the game with an emphasis on identity and cultural aspects; (3) to deduce the meanings of the values and worldviews of the *Huni Kuin* peoples imbricated in the game through the generative path of signification and visual semiotics. The *universe* of this work is the Huni Kuin game Yube Baitana, made up of five stories told by older *Huni Kuĩ* people. Of the five, we selected the first story entitled Huã Karu Yuxibu. In terms of procedures, this research proposal is bibliographical (Prodanov; Freitas, 2013), and the approach is qualitative. In addition, it followed the methodology of French semiotics; added to the decolonial theoretical discussions of Bispo dos Santos (2006) and Krenak (2012), Maldonado-Torres (2007), Mignolo (2000, 2017), Lélia Gonzalez (1988) and the discussions on games by Caillois (1990) and Huizinga (1999). The data analysis reveals a wealth of cultural and identity elements of the *Huni Kuĩ* people, highlighting the importance of ancestry, the preservation of traditions and the transmission of knowledge. The syncretic analysis reinforces these findings through the symbolic use of colors and cultural icons, underlining the community's strong connection with its natural environment and ritual practices. These elements contribute to a dense and rich narrative, revealing the depth of the Huni Kuĩ's cosmology and worldview.

Keywords: Discursive semiotics; Values. Identity; Huni Kuin game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Colonialidade do poder.....	38
Figura 2- Povos Huni Kuĩ	47
Figura 3- Mapa das terras indígenas do Estado do Acre	48
Figura 4- Pintura corporal dos povos Huni Kuĩ.	50
Figura 5- Pássaro Jappin e seu ninho	53
Figura 6- Exposição gratuita traz obras de artistas indígenas das Américas à SP	54
Figura 7- Integrantes do coletivo MAHKU.....	56
Figura 8- Obra sem título de Ibã Huni Kuin, Bane Huni Kuin e do Movimento dos Artistas Huni Kuin (MAHKU).....	56
Figura 9- Idiomas	72
Figura 10- O pajé como guia espiritual	73
Figura 11- Botões A, W e D.....	74
Figura 12- Mirar e atirar	74
Figura 13- Captura dos kenes	75
Figura 14- Puzzle.....	75
Figura 15- Conhecimentos do Yuxibu	78
Figura 16- A aldeia, a esposa e os filhos	78
Figura 17- A anta e a mulher-jiboia	79
Figura 18- Dua Yube e o reaparecimento da mulher-jiboia.....	79
Figura 19- A família jiboia e o feitio do cipó.....	80
Figura 20- A força do cipó	80
Figura 21- Mirações	81
Figura 22- Os efeitos e conhecimentos do cipó	81
Figura 23- Dua Yube e o peixe bodó	81
Figura 24- O reaparecimento da mulher-jiboia	82
Figura 25- O reencontro com a família	82
Figura 26- O poder do Nixi Pae	83
Figura 27- Tekã Ketxu, a sua esposa e a dieta do rapé.....	83
Figura 28- A indignação da esposa.....	84
Figura 29- A desconfiança de Tekã.....	84
Figura 30- A traição.....	85
Figura 31- Tekã e a sua nova esposa	85

Figura 32- Apresentando a nova esposa.....	85
Figura 33- A árvore e os ovos de espírito.....	86
Figura 34- Os frutos do Patoá.....	86
Figura 35- O conhecimento do Caiçuma.....	87
Figura 36- O sumiço dos homens.....	87
Figura 37- O preparo para pegar o corujão.....	88
Figura 38- A batalha contra o corujão Pupuwã.....	88
Figura 39- As fases de um programa narrativo.....	93
Figura 40- Programa do Sujeito Semiótico 2.....	95
Figura 41- Programa do Sujeito Semiótico 3.....	96
Figura 42- Programa do sujeito semiótico 4.....	97
Figura 43- Programa do sujeito semiótico 5.....	98
Figura 44- Programa do Sujeito Semiótico 6.....	98
Figura 45- Programa do Sujeito Semiótico 2.....	101
Figura 46- Programa do sujeito semiótico 3.....	101
Figura 47- Percurso do sujeito semiótico 4.....	102
Figura 48- Programa do Sujeito Semiótico 5.....	103
Figura 49- Percurso do Sujeito Semiótico 6.....	103
Figura 50- Debreagem enunciativa implícita.....	107
Figura 51- Debreagem enunciativa explícita.....	108
Figura 52- Debreagem enunciativa.....	108
Figura 53- Ícones que indicam, respectivamente, a energia vital, a medicina para poder especial e Yuxibu, os ânimos das entidades.....	126
Figura 54- Arte dos Kenes.....	127
Figura 55- Curipe e tepi.....	128
Figura 56- Conhecimento vs. desconhecimento.....	132
Figura 57- Traição vs. fidelidade.....	134
Figura 58- Vida vs. morte.....	137
Figura 59- Força vs. fragilidade.....	138
Figura 60- tradição vs. modernidade.....	140
Figura 61- individual vs. coletivo.....	142
Figura 62- sincretismo.....	145
Figura 63- Recortes da primeira fase.....	147
Figura 64- Recortes da última fase.....	149

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Distribuição dos jogos	61
Quadro 2- Relação entre Game e Semiótica	63
Quadro 3- Propriedades dos videogames diversos para um fazer descolonial	67
Quadro 4- Quadro comparativo de fazeres descoloniais em videogames.....	68
Quadro 5- Percorso de leitura	90
Quadro 6- Modalizações, competências e desempenho dos sujeitos semióticos da história Yube Inu Dua Busẽ.....	99
Quadro 7- Resultado do desempenho dos sujeitos semióticos da história Yube Inu Dua Busẽ	99
Quadro 8- Modalizações, competências e desempenho dos sujeitos semióticos da história Huã Karu Yuxibu	104
Quadro 9- Resultado do desempenho dos sujeitos semióticos da história Huã Karu Yuxibu	105
Quadro 10- Actorialização e debreagens emergentes na história Yube Inu Dua Busẽ	109
Quadro 11- Actorialização e debreagens emergentes na história Huã Karu Yuxibu..	110
Quadro 12- Espaço linguístico e geográfico na história Yube Inu Dua Busẽ.....	116
Quadro 13- Espaço linguístico e geográfico na história Huã Karu Yuxibu.....	116
Quadro 14- Tempo linguístico e cronológico da história Yube Inu Dua Busẽ	119
Quadro 15- Tempo linguístico e cronológico da história Huã Karu Yuxibu	119
Quadro 16- Tematização e figurativização da história Yube Inu Dua Busẽ.....	123
Quadro 17- Tematização e figurativização da história Huã Karu Yuxibu.....	124
Quadro 18- Isotopias em Yube Inu Dua Busẽ.....	129
Quadro 19- Isotopias em Huã Karu Yuxibu.....	129
Quadro 20- Categorias de análise do Plano de Expressão	146
Quadro 21- Análise das categorias do Plano de Expressão presentes na primeira fase	147
Quadro 22- Análise das categorias do Plano de Expressão presentes na última fase .	149

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	14
2 TRAMAS CULTURAIS: DOS CONTOS INDÍGENAS AOS POVOS HUNI KUIN - UM OLHAR (DES)COLONIAL	24
2.1 CONCEITO DE CULTURA E IDENTIDADE: DIFERENTES ABORDAGENS .	25
2.2 RAÍZES ANCESTRAIS: A JORNADA HISTÓRICA DOS POVOS ORIGINÁRIOS BRASILEIROS.....	31
2.3 ALÉM DAS FRONTEIRAS HISTÓRICAS: O COLONIALISMO E A COLONIALIDADE	35
2.4 MOVIMENTO DESCOLONIAL E A RECONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS	43
2.5 AFINAL, QUEM SÃO OS POVOS <i>HUNI KUĨ</i> ?	47
3 ALÉM DOS CONTROLES: AS ENGRENAGENS E ENCANTOS DOS VIDEOGAMES	58
3.1 AS CARACTERÍSTICAS DOS VIDEOGAMES.....	59
3.2 JOGOS COMO FERRAMENTAS LÚDICAS E POTENTES NA DESCOLONIZAÇÃO CULTURAL.....	65
3.3 CONTEXTUALIZANDO O <i>CORPUS</i> HUNI KUIN: YUBE BAITANA.....	70
3.3.1 <i>Yube Inu Dua Busẽ</i> : sinopse	77
3.3.2 <i>Huã Karu Yuxibu</i> - Sinopse	83
4 SEMIÓTICA DISCURSIVA: O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO	90
4.1 ITINERÁRIO METODOLÓGICO	90
4.2 CAMINHOS DA IMAGINAÇÃO: TEIAS NARRATIVAS E DESDOBRAMENTOS SEMIÓTICOS	92
4.2.1 Nível narrativo: <i>Yube Inu Dua Busẽ</i>	95
4.2.2 Nível narrativo: <i>Huã Karu Yuxibu</i>	100
4.3 ENTRELACANDO DISCURSOS: EM BUSCA DE SENTIDOS COMPARTILHADOS	106
4.3.1 Nível discursivo: <i>Yube Inu Dua Busẽ e Huã Karu Yuxibu</i>	106
4.3.2 Isotopias em <i>Yube Inu Dua Busẽ e Huã Karu Yuxibu</i>	130
4.4 NAVEGANDO PELOS SABERES FUNDAMENTAIS	131
4.4.1 Nível fundamental: <i>Yube Inu Dua Busẽ e Huã Karu Yuxibu</i>	
4.5 INTERSECÇÃO VERBO-VISUAL NA SEMIÓTICA SINCRÉTICA	143
5 PERSPECTIVAS EM EXPANSÃO	155
REFERÊNCIAS	162

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Índio, eu não sou

Não me chame de "índio" porque
Esse nome nunca me pertenceu.
Nem como apelido quero levar,
Um erro que Colombo cometeu.

Por um erro de rota
Colombo em meu solo desembarcou
E no desejo de às Índias chegar
Com o nome de "índio" me apelidou.

(Márcia Wayna Kambeba, 2018, p. 5)

Em 1500, quando os invasores portugueses chegaram às nossas terras, trouxeram consigo um modelo eurocêntrico, ou seja, uma visão de mundo que colocava a Europa como o elemento fundamental na constituição da sociedade moderna. A colonização europeia trouxe consigo um choque cultural que resultou em injustiças, explorações, torturas, mortes, estupros, doenças, separação de genitores e prole, etc. Suas terras foram tomadas e suas formas de vida foram desconsideradas, resultando em perdas irreparáveis de patrimônio material e imaterial. O termo 'índio' mencionado por Marcia Kambeba na epígrafe, é uma dessas marcas deixadas pelo eurocentrismo e reverberada ainda hoje. Neste trabalho, adotaremos uma "descatequização dos olhares" (Silva, 2022, p. 97), a começar pelo uso das terminologias: povos originários, povos nativos e povos indígenas¹.

Baseado no pensamento de Kambeba (2018), podemos afirmar que as narrativas sobre a identidade indígena têm raízes profundas no processo de colonização do Brasil, que resultou na extinção de muitas comunidades indígenas, seja por meio da violência, das doenças introduzidas pelos colonizadores ou das políticas de assimilação cultural forçada. Sobre esse processo Smith (2018, p. 36) afirma: "Não pedimos, não necessitávamos, nem queríamos ser "descobertos" pela Europa." Esse contexto histórico marcado pela devastação e pela tentativa de apagamento das culturas e identidades dos povos originários influenciou significativamente a forma como as narrativas indígenas são construídas e preservadas até os dias atuais.

¹É importante destacar que, embora a terminologia "indígena" assemelhe-se à terminologia "índio", trata-se de nomenclaturas semanticamente distintas. Segundo Daniel Munduruku (2018), em entrevista ao Itaú cultural "A maioria das pessoas acham que uma é derivação da outra, mas não é. [...] a palavra índio é uma palavra inventada, não tem significado efetivo. [...], mas se você vai buscar a palavra indígena, você vai descobrir que indígena significa originário". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s39FxY3JziE>. Acesso em: 06 fev. 2024.

Segundo Luciano (2006), ao longo da história, os colonizadores foram responsáveis por diversas tragédias que afetaram profundamente os povos originários destas terras: desde a escravidão, guerras, massacres, genocídios, até outros males que quase levaram à completa extinção de parte desses povos e de nossa própria história. Essas feridas históricas continuam a ecoar nos dias atuais, com as comunidades indígenas enfrentando batalhas diárias pela demarcação de terras, preservação de suas tradições e respeito aos seus direitos fundamentais.

Ailton Krenak (2012), na posição de líder indígena, levanta questionamentos sobre a representação dos povos originários e o lugar destinado a eles na visão colonialista predominante na historiografia brasileira. Com essa reflexão, o autor evidencia a posição secundária ocupada pelos povos indígenas na construção da história brasileira, em que raramente são reconhecidos como protagonistas, mas seguem em um lugar de resistência e de reafirmação, como menciona Cruz (2021, p. 66): “Somos também protagonistas de nossas histórias: conformando, reelaborando e/ou resistindo há mais de cinco séculos de violações”. Reconhecer esse protagonismo e diversidade é crucial para compreender que a história do Brasil não pode ser contada apenas sob a ótica dos colonizadores”.

No entanto, quando os povos indígenas assumem a sua identidade étnica, estabelecem uma união que fortalece sua luta por reconhecimento e respeito enquanto sociedade detentora de direitos e deveres. Esse processo de organização é fundamental para a afirmação de sua cultura e para a defesa de seus territórios e tradições ancestrais. Dessa maneira, corroborando com a análise de Spivack, “subalterno é sempre aquele que não pode falar, se o fizer, já não o é” (2010, p. 275). Sendo assim, de acordo com a autora, os povos indígenas, ao assumirem o controle de suas narrativas, partem de um lugar subalternizado para um lugar de resistência.

Considerando essas reflexões, esse trabalho pertence ao conjunto de pesquisas de diferentes áreas que se preocupam com aprofundar e difundir os saberes, tradições e memórias dos povos *Kaxinawá*² ou *Huni Kuĩ*³ como eles próprios se autodenominam. Conforme Meneses (2020, p. 27), “A expressão Huni Kuĩ (bem como as suas variáveis linguísticas) pode ser utilizada como autodesignação entre vários povos panos”. Nesse sentido, tendo em vista essas considerações, a proposta desta pesquisa surge com a

² Termo frequentemente utilizado na antropologia e pode ser traduzido como “povo morcego”. (Tastevin, 1925, p. 10)

³ “Gente verdadeira” ou “homens verdadeiros”. (Keifenheim, 1990, p. 80)

finalidade de imergir e propagar os conhecimentos, costumes e memórias indígenas dos povos.

Os *Huni Kuĩ* são um grupo étnico que fala a língua *hatxa kur*, que faz parte da família linguística pano, e residem em áreas tanto do Brasil quanto do Peru. No território brasileiro, especificamente no estado do Acre, os Huni Kuĩ ocupam doze terras indígenas localizadas ao longo dos rios Purus, Envira, Muru, Humaitá, Tarauacá, Jordão e Breu. Estima-se que a população dos Huni Kuĩ seja de aproximadamente 10.801 indivíduos (SESAI, 2014), o que corresponde a 45% da população indígena do estado do Acre (IGLESIAS, 2014). Essas comunidades indígenas desempenham um papel fundamental na preservação da cultura, das tradições e do modo de vida Huni Kuĩ, contribuindo para a diversidade e riqueza cultural da região.

O presente trabalho de pesquisa tem como proposição a leitura semiótica das narrativas que compõem o *game* intitulado *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia)⁴, uma criação coletiva de uma equipe de pesquisadores e técnicos (não indígenas) e dos Povos *Huni Kuĩ* envolvidos no projeto. O jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia)⁵ teve início em 2012 e foi lançado no primeiro semestre de 2016. Foi uma iniciativa de Guilherme Pinho Meneses, na época, doutorando em Antropologia Social pela Universidade de São Paulo (USP). De acordo com Meneses (2017), a produção foi realizada de forma interdisciplinar, pois contou com a parceria de colegas de outras áreas tais como: da Antropologia, da Ciência da Computação, das Artes Plásticas etc. Além disso, vale ressaltar que este é o primeiro jogo brasileiro a ser desenvolvido com a colaboração direta de povos indígenas, representando um marco significativo na indústria de jogos eletrônicos.

Com uma trajetória marcada por reconhecimentos significativos, o jogo destacou-se no cenário nacional e internacional ao vencer prêmios como o BIG Festival na categoria *BIG Impact: Melhor Jogo da Diversidade* em 2019 e o Troféu Coelho de Prata no Prêmio *Big Mix Diversity* no mesmo ano. Em 2020, sua relevância e inovação foram mais uma vez confirmadas ao levar o troféu do Festival comKids Interativo na categoria games. Além dessas vitórias, foi finalista em importantes competições, como o Prêmio

⁴ O jogo *Huni Kuin: Yube Baitana* (os caminhos da jiboia) é uma realização da desenvolvedora de games Bobware, da produtora Etnolhar e do coletivo indígena Beya Xinã Bena. O projeto contou com o apoio do edital Rumos 2013/2014, do Instituto Itaú Cultural, e de uma pequena verba proveniente do Instituto de Estudos Brasileiros (IEB/USP). O trabalho teve a autorização da Fundação Nacional do Índio (FUNAI), da Assessoria Especial dos Povos Indígenas/AC e da Associação de Seringueiros Kaxinawá do Rio Jordão (ASKARJ). (Menezes, 2017).

⁵ Refere-se à jiboia Yube, presente nas histórias.

Brasil Criativo, na categoria Audiovisual/Jogos Independentes, e o Prêmio Cubo de Ouro, na categoria Melhor Projeto Social Geek, ambos em 2019, consolidando sua importância e impacto no cenário dos jogos independentes e de cunho social.

É essencial destacar que, para a efetivação deste jogo, houve a presença de um pacto etnográfico, que consiste em um acordo tácito entre o pesquisador e os participantes de uma determinada comunidade ou grupo estudado durante uma pesquisa etnográfica. Esse pacto envolve o compromisso do pesquisador em respeitar e representar de forma fiel a cultura, tradições e experiências dos participantes, enquanto estes concordam em compartilhar suas vidas e perspectivas de maneira aberta e autêntica.

Os jogos digitais, também denominados jogos eletrônicos, *games* ou *videogames*, possibilitam diversos estímulos aos usuários, sejam eles imagéticos, sonoros, comportamentais, até mesmo filosóficos e políticos. O objeto de estudo foi desenvolvido a partir da contação de histórias gravadas em vídeos pelos povos *Huni Kuĩ* mais velhos, articulado através de oficinas de desenhos em que os próprios indígenas fizeram as produções e em seguida foram animadas e acrescentadas ao jogo (Meneses, 2020).

O enredo do jogo é baseado em cinco histórias contadas por pessoas Huni Kuĩ mais velhas: 1 – Yube Nawa Aĩbu⁶; 2– Siriani; 3 – Shumani; 4 – Kuĩ Dume Teneni⁷; 5 – Huã Karu Yuxibu. No decorrer do jogo o jogador poderá desenvolver conhecimentos sobre rituais indígenas, costumes tradicionais e outras atividades comuns aos povos Huni kuĩ. Além disso, é narrado no idioma *hatxã kuĩ* (língua nativa) e legendado em quatro línguas: português, inglês, espanhol e na língua nativa (Meneses, 2017).

O roteiro do jogo e as histórias possuem relação com os processos de aquisição dos saberes Huni Kuĩ. O primeiro seguimento de fases corresponde à história de Yube Nawa Aĩbu em que o personagem aprende a acionar o poder especial do cipó, o *nixi pae*. Na segunda história, além de usar a borduna⁸, o jogador aprende sobre os grafismos (*kene*). Na terceira história, que conta as aventuras de um pequeno encantado da floresta chamado Shumani, aprende também sobre o uso das pinturas de urucum (*mashe*) e jenipapo (*nane*). Na quarta história, Kuĩ Dume Teneni, o jogador aprende a usar a lança e a reunir tabaco e cinzas de árvores para preparar rapé (*dume deshke*), podendo assim usar seu poder para enfrentar animais da floresta como o Gavião-Real (*Tete Pawã* ou *nawa tete*), o Corujão (*Pupuwã*), o Escorpião-Rei (*Nibu Baka Pianã*), macaco-preto (*isu*) e seres

⁶ Significado “mulher jiboia encantada”.

⁷ Significado “fumaça do tabaco”. (SOUZA, 2016, p. 45).

⁸ Arma indígena de ataque, defesa ou caça (Dicionário online).

encantados como Yuxĩ Shurubu Pianã e Pinu Taka Pinushu. Na última história, o jogador aprende sobre o surgimento e a classificação das plantas medicinais e o segredo da imortalidade (Meneses, 2017). Todas as produções realizadas nas oficinas estão disponíveis no *Website* do jogo⁹.

Quanto ao tempo de jogabilidade de cada fase, é importante ressaltar que esse tempo pode variar de jogador para jogador, tendo em vista que cada um possui um ritmo e habilidade distintos. No entanto, estima-se que a finalização da primeira história do jogo leve em cerca de 14 minutos, a segunda história em torno de 16 minutos, a terceira história entre 20 a 22 minutos, a quarta história aproximadamente 25 minutos e a quinta e última história acima de 30 minutos. Essas estimativas servem como referência, mas é importante ressaltar que o tempo exato de jogo pode ser influenciado pela experiência e desempenho de cada jogador.

A partir do contexto descrito, levando em conta as profundas transformações e desafios enfrentados pelas culturas indígenas, bem como a importância da percepção crítica e do conhecimento da história dos povos originários como instrumentos ligados à consciência política e à formação social do indivíduo, surge a problemática central desta pesquisa: Quais valores identitários e culturais dos povos *Huni Kuĩ* estão presentes no jogo *Huni Kuin Yube Baitana*? E imbricado a este questionamento, objetivamos estudar a estrutura e o funcionamento discursivo do game.

Partimos do pressuposto de que há a presença dos valores identitários e culturais no videogame, visto que, apesar da intersecção de linguagens e transposição da narrativa para o game — processo em que pode ocorrer mudanças significativas—, os povos originários *Huni Kuĩ* participaram de todo o processo criativo.

Toda manifestação discursiva resulta de diversas escolhas enunciativas, incluindo a narratividade, as projeções de pessoa, tempo e espaço, e os temas e figuras. Essas escolhas são fundamentais, pois moldam a forma e o sentido do discurso, influenciando diretamente a maneira como ele é interpretado e compreendido. A narratividade acrescenta estrutura e sequenciamento, guiando o receptor através da progressão dos eventos ou argumentos. As projeções de pessoa, tempo e espaço situam o enunciado em um contexto específico, conferindo-lhe uma dimensão particular que pode variar de acordo com a intenção comunicativa. Por fim, os temas e figuras selecionados enriquecem

⁹ O jogo está inserido em uma plataforma eletrônica (<http://gamehunikuin.com.br>) que contém informações complementares, a fim de propiciar um aprofundamento nas temáticas abordadas.

o significado do texto, proporcionando profundidade e nuances que mantêm o receptor engajado. Sendo assim, consideramos, portanto, que a investigação dessas categorias possibilita a apreensão de valores identitários e culturais dos povos *Huni Kuĩ*.

Intentando solucionar a problematização levantada, traçamos os nossos objetivos. Como *objetivo geral*, visamos **investigar**, com base na análise do discurso semiótico de Greimas (1966, 2018), como as narrativas ancestrais do povo *Huni Kuĩ* estão representadas no jogo Yube Baitana. Já, como *objetivos específicos*, objetivamos: (1) **articular** as concepções teórico- metodológicas da semiótica discursiva, em especial no tocante ao percurso gerativo da significação e da semiótica visual, tendo como foco os mecanismos enunciativos e figurativos que são construídos no jogo; (2) **investigar** os valores e cosmovisões do povo *Huni Kuĩ* implicados no jogo com ênfase aos aspectos identitários e culturais; (3) **depreender** os sentidos dos valores e cosmovisões dos povos Huni Kuin imbricados no Jogo Huni Kuin: Yube Baitana através do percurso gerativo da significação e da semiótica visual.

Para atingir os propósitos estabelecidos neste projeto, nos fundamentamos na semiótica discursiva de Greimas, que teve início nos anos 60 com a obra *Semântica Estrutural* (1966) e a criação da primeira escola dedicada aos estudos semióticos em Paris. O jogo é considerado um objeto sincrético¹⁰, porque ele integra e combina diversas linguagens e formas de comunicação para criar uma experiência significativa e imersiva. Em um jogo, essa combinação se manifesta de várias maneiras, incluindo elementos visuais, áudio, texto, interações e mecânicas de jogo, todos trabalhando juntos para constituir a totalidade do produto e sua narrativa, estabelecendo uma conexão entre o conteúdo e sua expressão. Em outras palavras “a semiótica usa o conceito de sincretismo para designar a sobreposição de funções irradiadas a partir de um mesmo elemento” (Teixeira, 2009, p. 46).

A escolha desse arcabouço justifica-se por possuir uma proposta teórico-metodológica de grande capacidade heurística a partir do percurso gerativo da significação composto por três níveis: O **nível narrativo**, que busca reconstituir as ações realizadas pelo homem em busca de seus objetivos, organizando a narrativa, do ponto de vista de um sujeito. O **nível discursivo**, que tem como objetivo a produção de estruturas

¹⁰ Na perspectiva da semiótica discursiva os textos sincréticos integram mais de uma linguagem, sendo grande parte das vezes verbal e visual. Sobre isso, Discini (2005, p. 57) afirma que “no plano de conteúdo estão as vozes em diálogo, está o discurso. No plano da expressão está a manifestação do sentido imanente, feita por meio da linguagem sincrética, que integra o visual e o verbal sob uma única enunciação”.

discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação. Esse percurso possibilita uma compreensão abrangente da estrutura textual. Por fim, o **nível fundamental**, que é o mais profundo, e sua função é explicar os níveis mais abstratos da construção do texto e da significação como uma oposição semântica mínima.

Para a elaboração desta dissertação foi conduzido o levantamento do estado da arte sobre o tema em questão, realizando um mapeamento das pesquisas publicadas nos últimos cinco anos nas seguintes bases de dados: *Google Acadêmico*, *Scielo*, *Portal de Periódico da Capes e Microsoft Academic*, as quais possuem maior abrangência. Vale ressaltar que o estado da arte visa identificar, mapear e analisar a produção acadêmica considerando diversas áreas do conhecimento, períodos cronológicos, espaços, formas e condições de produção, conforme destacam Ferreira (2002) e Romanowski e Ens (2006).

Ao revisar o que foi pesquisado ou apresentado sobre os povos *Huni Kuĩ* em diferentes áreas, destacam-se no contexto brasileiro a tese de Meneses (2017), intitulada *Nos caminhos do Nixi Pae: movimentos, transformações e cosmopolíticas*; e a dissertação de Oliveira (2016) intitulada *Já me transformei: Modos de circulação e transformação de pessoas saberes entre os Huni Kuin (Kaxinawá)* ambas apresentadas ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade de São Paulo (USP). Nesse último estudo, Oliveira aborda os regimes de conhecimento e suas formas de disseminação, investigar as narrativas, cânticos e práticas rituais dos *Huni Kuĩ*.

Outra contribuição relevante é a tese de Nunes (2020) intitulada *Imagens indígenas em movimento: História, cultura e cosmovisão nos cinemas Huni Kuin, Kuikuro e Mbyá-Guarani* apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cultura e sociedade da UFBA, na qual a autora se dedica ao exame da história, cultura e cosmovisão¹¹ dos *Huni Kuĩ* a partir da lente do cinema. Em sua pesquisa, são analisados filmes que abordam questões essenciais como contra-narrativas, cultura, interculturalidade, encontros, transformações e natureza.

Ao observarmos o campo da semiótica discursiva aplicada aos videogames, é possível observar uma escassez de estudos nessa área. Inicialmente, merece destaque a Dissertação de Ernica (2014) intitulada *Ensaio semiótico sobre a narratividade nos jogos*

¹¹ A cosmovisão para Ailton Krenak reflete uma visão de mundo baseada na interconexão entre os seres humanos e a natureza, na valorização e no respeito às culturas indígenas e na busca por um equilíbrio entre o homem e o meio ambiente. Em entrevista à Cult, em São Paulo ele afirmou “Quando os índios falam que a Terra é nossa mãe, dizem ‘Eles são tão poéticos, que imagem mais bonita’. Isso não é poesia, é a nossa vida. Estamos colados no corpo da Terra. Somos terminal nervoso dela. Quando alguém fura, machuca ou arranha a Terra, desorganiza o nosso mundo”. Entrevista disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/ailton-krenak-entrevista/>. Acesso em: 21 mai. 2024.

digitais, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos em Inglês da USP. Em sua pesquisa, o autor investiga as perspectivas dos jogos digitais através do jogo *Final Fantasy XIII*. O autor, em síntese, aborda a presença de uma relação narrativa entre o Sujeito e a Paixão na trama desse jogo.

A dissertação de Angelo (2015) também merece destaque nesse contexto. Intitulada *Análise semiótica de videogames: uma aposta na interdisciplinaridade* apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da linguagem da Universidade Federal Fluminense. Em sua pesquisa, o autor aborda a disciplinaridade dos jogos a partir de uma análise semiótica dos videogames, com foco nas análises dos jogos *God of War III e Flower*. Angelo investiga minuciosamente as interações entre os níveis fundamental, narrativo e discursivo, além de discutir o conceito de "regras" e as direções implicativas/concessivas na categorização dos componentes "reais" e "fictícios" presentes nos videogames.

O trabalho de conclusão de curso de Silva (2020) intitulado *Uma análise semiótica sobre como foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro na narrativa do jogo bolsomito 2k18* e apresentado a UFBA é outro trabalho relevante a ser mencionado. Nessa pesquisa, a autora investiga e busca compreender a construção dos programas narrativos que formam o percurso gerativo de sentido, os quais deram origem ao mito Jair Messias Bolsonaro – candidato nas eleições presidenciais de 2018 – no videogame do gênero beat 'n up intitulado "*Bolsomito 2k18*", desenvolvido pela BS Studios e lançado em 5 de outubro do mesmo ano.

É relevante ressaltar que existem diversos estudos sobre semiótica e videogames disponíveis, porém, ao restringir a pesquisa para **semiótica discursiva** e **jogo indígena**, os resultados são escassos. A única referência encontrada é o artigo chamado *Narrativas míticas em jogo: um estudo do game 'Tracema Aventura'* a partir da tradução intersemiótica de Soares, *et al.* (2014), no qual os autores analisam a adaptação da narrativa mítica de José de Alencar para o jogo.

Por outro lado, não foi possível localizar nenhum estudo que abordasse um videogame desenvolvido em parceria com povos indígenas, sob a ótica da semiótica discursiva. Isso sugere que, esta se destaca ao se propor a contribuir para um estudo mais abrangente sobre os valores culturais e identitários dos povos *Huni Kuĩ*, sob o prisma da semiótica, algo até então inexplorado nesse campo.

Além da escolha metodológica com base greimasiana, esta pesquisa justifica-se pela originalidade comprovada a partir do levantamento bibliográfico. Bem como por se

tratar de uma abordagem da temática e cultura indígena dos povos *Huni Kuĩ*, visto que, apesar do empoderamento dos povos originários e de suas diversas produções científicas e literárias ainda não há um espaço amplo e intercultural no universo acadêmico, tais como: o reconhecimento e uso de línguas indígenas; afirmação, valorização, divulgação e promoção dos sistemas e regimes de conhecimento indígenas; pesquisas em coletividade e valorização da oralidade, visto que, as universidades foram construídas com base em um pensamento eurocêntrico. Cunha (2012, p. 237) afirma que “[...] o desafio da formação acadêmica para os povos indígenas é fazer com que sejam reconhecidos os seus conhecimentos de forma igual aos conhecimentos acadêmicos”.

Além disso, ressalta-se a importância de se discutir as transformações culturais e o perigo de perda cultural e de identidade dos povos indígenas na sociedade brasileira. Por último, é importante ressaltar que, na sociedade atual, os videogames possibilitam interações significativas e possuem uma ampla penetração em diferentes estratos sociais. Eles têm o potencial de serem utilizados como ferramentas para influenciar opiniões e disseminar conhecimentos e ideologias.

Para atingir os objetivos elencados acima, este estudo se organiza da seguinte forma: No **primeiro capítulo**, consta a discussão teórica sobre os conceitos de cultura e identidade sob diferentes abordagens, incluindo a análise das raízes ancestrais dos povos indígenas brasileiros, o impacto do colonialismo e da colonialidade, bem como o movimento descolonial e a reconstrução de narrativas. Além disso, será discutida a visão cosmológica dos povos originários, composta por mitos, lendas e símbolos que expressam suas relações com a natureza e entre os seres humanos, bem como suas crenças espirituais e valores. Essas narrativas não são apenas histórias antigas, mas são fundamentais para a compreensão da identidade, da cultura e da visão de mundo desses povos. Neste trabalho, deter-nos-emos às narrativas dos povos *Huni Kuĩ*.

No **segundo capítulo**, consta a discussão teórica sobre o universo dos jogos e dos videogames, destacando as suas características. Bem como a utilização dos jogos como ferramentas descoloniais e a contextualização do universo *Huni Kuĩ*, com ênfase no jogo Yube Baitana.

No **terceiro capítulo**, apresentamos o itinerário metodológico que será utilizado para a análise das duas narrativas que compõem o jogo Huni Kuin: Yube Baitana. A partir desse itinerário são utilizados os níveis narrativo, discursivo e fundamental, juntamente com a sincronia de sentidos e a intersecção verbo-visual na semiótica sincrética para uma melhor compreensão das narrativas.

Por fim, constam as nossas **perspectivas em expansão**, em que sintetizamos e destacamos os pontos-chave abordados ao longo do estudo, e ressaltamos as principais discussões e reflexões obtidas a partir da pesquisa realizada.

2 TRAMAS CULTURAIS: DOS CONTOS INDÍGENAS AOS POVOS HUNI KUIN - UM OLHAR (DES)COLONIAL

“Um povo sem memória ancestral é um povo perdido no tempo e no espaço.”

— **Daniel Munduruku, MUNDURUKANDO - Sobre vivências, piolhos e afetos.**

Neste capítulo, apresentamos o conceito de cultura e identidade, bem como as diferentes abordagens que incluem as raízes ancestrais dos povos originários brasileiros, os impactos do colonialismo e da colonialidade, além da importância do movimento decolonial e a necessidade de reconstrução de narrativas. Cada tópico se desdobra em aspectos históricos, sociais e culturais relevantes para compreender a complexidade e a importância dessas temáticas que estão, de alguma forma, entrelaçadas na história dos povos originários.

Os conceitos de **cultura e identidade** abordado na perspectiva de Bhabha (2007), Cohn (2001), Giddens (1990), Gonzalez (2018), Greimas (1975), Grosfoguel (2007), Hall, (1997, 2000, 2006) e Mignolo (2008) fornecerão subsídios para se analisar a cultura e a identidade, possibilitando a compreensão de como esses conceitos são construídos, contestados e vivenciados em diferentes contextos sociais, políticos e históricos. Diante dessas perspectivas teóricas, podemos compreender melhor os desafios e as resistências enfrentadas pelos povos indígenas na manutenção de suas identidades culturais, na preservação de suas tradições e na luta por seus direitos territoriais e sociais.

Os conceitos **colonialismo, colonialidade, colonialidade do poder, do ser e do saber** na perspectiva de Fanon (2005), Quijano (2005, 2010), Maldonado-Torres (2007), Restrepo e Rojas (2010) e Ballestrin (2013) fornecerão subsídios para a compreensão das profundas consequências das relações de dominação, exploração e subordinação aos modelos culturais europeus. A compreensão dessas categorias teóricas é essencial para desvelar as estruturas de poder coloniais que continuam a impactar negativamente a sociedade.

O conceito de **descolonialidade** na perspectiva de Nelson Maldonado-Torres (2007), Castro Gómez e Grosfoguel (2007), Colaço (2012) Mignolo (2000, 2017), Walsh (2009), Gonzaga (2021) e Smith (2018) fornecerão subsídios para melhor compreender e repensar nossos modos de pensar, sentir e agir, questionando as estruturas de opressão e exclusão presentes em diversas esferas da vida social. Para além destes, cabe destacar

ainda, no contexto brasileiro, as autoras Lélia Gonzalez (1988) e Beatriz Nascimento (1974, 1976) que escrevem sobre a experiência diaspórica dos povos negros e das intrincadas opressões que vivenciavam (e ainda vivenciam) por questões de gênero, raça e classe social. Ao considerar as contribuições desses autores, somos estimulados a ampliar o horizonte de nossas reflexões e práticas, buscando alternativas mais inclusivas, plurais e emancipatórias.

2.1 CONCEITO DE CULTURA E IDENTIDADE: DIFERENTES ABORDAGENS

A perspectiva de Cohn (2001) traz para esta pesquisa reflexões sobre as transformações e os desafios enfrentados pelas comunidades indígenas na preservação de suas tradições e identidades em meio a contextos de mudança e contato intercultural. Para Cohn (2001), a antropologia estadunidense enfatiza a cultura como um conjunto de traços que podem ser adquiridos ou perdidos pelas populações. Essa perspectiva pode levar a uma visão de aculturação, onde grupos culturais podem perder traços culturais e se tornarem menos diversificados culturalmente. Por outro lado, ainda na percepção da autora, a antropologia britânica pensa na cultura como um sistema com partes interconectadas, buscando entender a lógica interna de como essas partes se articulam entre si.

No contexto da sociedade brasileira, Lélia Gonzalez (2018, *apud* Fonseca, 2021, p. 118) ressalta que não podemos deixar de considerar o “tripé” que deu origem ao conceito de cultura. Este “tripé”, como diz Lélia, se refere às contribuições ameríndias, africanas e europeias:

Como indígenas e negros foram escravizados (cultura dominada) e explorados pelos europeus (cultura dominante), suas manifestações culturais têm sido “tiradas de cena”, recalcadas pela classe dominante de origem europeia (mas bastante mestiça, do ponto de vista racial), que as classifica como “folclore”, enquanto eles possuem “cultura.

A reflexão sobre como essas diferentes culturas interagem e se manifestam na sociedade brasileira é fundamental para compreendermos a diversidade e a riqueza cultural do nosso país. Como mencionado por Lélia, a visão eurocêntrica que predominou por muito tempo tende a classificar as manifestações culturais indígenas e afrodescendentes como “folclore”, em contraposição à ideia de “cultura” atribuída à cultura europeia. Esse olhar hierarquizado e excludente revela dinâmicas de poder e domínio que influenciam as formas como as diversas culturas são valorizadas e

percebidas na sociedade. Sendo assim, é fundamental a compreensão do conceito de cultura a partir de uma ótica crítica e contra hegemônica.

A concepção de cultura dos *Huni Kuĩ* difere da noção clássica antropológica, que a separa da natureza (Lévi-Strauss, 1989), ao buscar uma especificidade do ser humano em relação aos outros animais. Dentro do conceito indígena, inclui-se o que Eduardo Viveiros de Castro (1996) define como natureza e sobrenatureza. Ou seja, para os *Huni Kuĩ*, a cultura não se limita ao humano: ela abrange animais, plantas, espíritos e outros seres. Portanto, há uma cultura dos animais (como anta, tatu, queixada etc.), de outros povos (como o povo-jiboia), e de outros não humanos (yuxin, yuxibu). Assim, o sentido de cultura para os *Huni Kuĩ* é mais próximo à ideia de uma cosmovisão holística, que segundo Munduruku (2010) é uma abordagem que busca entender o mundo de maneira integrada, considerando a interconexão entre todos os elementos do universo.

Para melhor compreender essas interconexões é necessário compreendermos a importância que o espaço e o lugar exercem nessas transformações. Para Giddens (1990, apud Hall, 2006, p. 72), “o lugar é específico, concreto, conhecido, familiar, delimitado: o ponto de práticas sociais específicas que nos moldaram e nos formaram e com as quais nossas identidades estão estreitamente ligadas”. Bhabha (2007, p. 20) por sua vez, afirma que “Esses ‘entre-lugares’ [...] dão início a novos signos de identidade e postos inovadores de colaboração e contestação, no ato de definir a própria ideia de sociedade.” Nesse sentido, o autor enfatiza que as fronteiras culturais são permeáveis e constantemente reconfiguradas pelos encontros interculturais, promovendo assim a emergência de identidades e expressões culturais singulares e dinâmicas.

De forma geral, o pensamento de Bhabha (2007) enfatiza os processos de hibridismo cultural e a produção de identidades híbridas, que podem ser explorados na criação de games que valorizem a diversidade cultural indígena e estimulem o diálogo intercultural. Já a teoria de Giddens (1990) destaca as dinâmicas de globalização e as consequências desses processos para as identidades culturais locais, proporcionando algumas percepções sobre como os games indígenas podem ser uma forma de resistência e afirmação de identidade em um mundo globalizado.

Hall (1997, p. 33) nos faz refletir sobre o conceito de cultura, argumentando [...] que não é que ‘tudo é cultura’, mas que toda prática social depende e tem relação com o significado: conseqüentemente, que a cultura é uma das condições constitutivas de existência dessa prática, que toda prática social tem dimensão cultural. Para Luciano, da etnia Baniwa,

A cultura indígena em nada se refere ao grau de interação com a sociedade nacional, mas com a maneira de ver e de se situar no mundo; com a forma de organizar a vida social, política, econômica e espiritual de cada povo. Neste sentido, cada povo tem uma cultura distinta da outra, porque se situa no mundo e se relaciona com ele de maneira própria. (2006, p. 46)

Ou seja, a cultura indígena não se define pelo nível de interação com a sociedade nacional ou pelo contato com outras civilizações, mas sim pela maneira única com que cada povo se posiciona perante o mundo e organiza sua vida social, política, econômica e espiritual. Essa visão enfatiza que cada grupo possui uma cultura singular e autêntica, fundamentada em sua própria percepção do universo e na forma como se relaciona com seu entorno.

Nesse interim, na perspectiva de Bispo dos Santos (2023, p. 12)

A cultura é uma coisa padronizada, mercantilizada, colonial. Os colonialistas dizem que não temos cultura quando não nos comportamos do jeito deles. Quem não sabe tocar piano ou não sabe o que é música erudita, quem nunca frequentou um teatro, quem não frequenta o cinema, para eles, não tem cultura. Para nós, quem não sabe dançar e cantar no batuque, quem não sabe fazer uma comida, quem não se emociona com a cantiga de um pássaro não tem um modo agradável de viver.

Ambas as citações ressaltam a importância de reconhecer e respeitar a diversidade cultural, bem como de ampliar a nossa compreensão sobre o que constitui a cultura de um povo. Enquanto Baniwa destaca a importância da autonomia cultural e da pluralidade de formas de se relacionar com o mundo, Bispo dos Santos lança um olhar crítico sobre as tentativas de homogeneização cultural e de imposição de valores culturais dominantes. Hall (1997, 2000, 2006), nos convida a repensar as noções fixas de identidade, abrindo espaço para a compreensão da identidade indígena como algo dinâmico, complexo e em constante negociação, o que pode ser incorporado criativamente na concepção de games indígenas.

No contexto da semiótica discursiva, Greimas (1975) pontua que a cultura é um sistema simbólico que representa as estruturas profunda e superficial do mundo social. Segundo Greimas, a cultura é composta por um conjunto de representações simbólicas através das quais os indivíduos dão sentido e atribuem significados aos objetos, fenômenos e experiências do mundo. Essas representações simbólicas são construídas por meio de narrativas, mitos, símbolos e outros elementos que são compartilhados e transmitidos dentro de uma determinada comunidade ou sociedade. A perspectiva de Greimas (1975) oferece uma abordagem estruturalista que pode ser aplicada na

desconstrução e na reconstrução de narrativas e símbolos presentes nos games indígenas, permitindo uma compreensão mais profunda das representações culturais.

Na perspectiva da semiótica das culturas, segundo a visão de Rastier em artigo traduzido por Nascimento e Batista (2021, p. 114)

[...] as ciências da cultura devem ser diferenciais e comparadas, pois uma cultura só pode ser entendida de um ponto de vista cosmopolita ou intercultural: para cada uma, é o conjunto das outras culturas contemporâneas e passadas que desempenha o papel de *corpus* contrastivo. As culturas só podem ser descritas de forma diferenciada, tal como os objetos culturais que as compõem (textos, obras). Uma cultura não é uma totalidade: forma-se, evolui e desaparece nos intercâmbios e nos conflitos com os outros.

Uma semiótica da cultura vai então “convocar o universo semântico e, principalmente, seus dois componentes macrossemióticos, que são a língua natural e o mundo natural, e tratá-lo como uma semiótica-objeto com vistas à construção de uma metassemiótica chamada ‘cultura’” (Greimas, 1979, p. 77 *apud* Fiorin, 2021, p. 6). Nesse sentido, uma língua natural não é apenas um conjunto de palavras ou regras gramaticais, mas um complexo sistema de comunicação que assume um papel importante no pensamento, na aprendizagem e na cognição humana.

O mundo natural, por outro lado, está infuso de significados subjetivos e intersubjetivos, que são interpretados e mediados através da semiótica. Esses dois pilares, juntos, são tratados como um objeto-semiótico no estudo da semiótica da cultura. Isso significa que eles não são apenas analisados pelo que são em si mesmos, mas sobretudo pelo que representam, pelos significados que carregam e pela maneira como se entrelaçam para formar uma rede de significações.

Além da semiótica da cultura, a abordagem de Greimas também propõe o desenvolvimento de dois campos específicos de estudo: a etnosemiótica e a sociosemiótica. Segundo o autor o conceito de cultura serve de base para o desenvolvimento de “uma etnosemiótica, que estuda as sociedades arcaicas, e uma sociosemiótica, que examina as sociedades desenvolvidas” (Greimas, 1979, p. 77- 78 *apud* Fiorin, 2021, p. 7). Esses campos se baseiam no conceito de cultura, mas direcionam o olhar para aspectos distintos das sociedades humanas.

Segundo Greimas (1979) *apud* Fiorin (2021), a etnosemiótica busca compreender as sociedades arcaicas, ou seja, aquelas que possuem estruturas sociais e culturais tradicionais, muitas vezes distantes dos padrões modernos e ocidentais. Essa abordagem se propõe a investigar como os sistemas simbólicos dessas sociedades são

construídos e organizados, como os significados são atribuídos e como ocorre a comunicação nesse contexto particular. Por outro lado, segundo o autor, a sociossemiótica se concentra nas sociedades desenvolvidas, mais complexas e influenciadas pelos avanços tecnológicos, sistemas políticos e dinâmicas sociais contemporâneas. Esse campo de estudo busca analisar como os sistemas de significação são construídos, compartilhados e transformados nas sociedades contemporâneas, levando em consideração fatores como mídia, consumo, poder e relações sociais.

A identidade, por sua vez, é um conceito complexo e em constante transformação. Segundo Hall (2000), é por meio da cultura e das representações simbólicas que somos capazes de nos posicionar e nos identificar dentro de certos contextos e definições sociais. Por termos um olhar apresentado pelo colonizador, os povos indígenas acabaram e ainda acabam sendo posicionados como os “outros”, “os diferentes”, e esse posicionamento decorre das relações de poder que são “outorgadas” pela cultura ocidental, pelos colonizadores, como indica-nos Bhabha (2007). Ou seja, esses povos encontram-se inscritos com marcas culturais, sociais e epistêmicas em decorrência de como foram impostas e são ordenadas na chamada cultura ocidental. Por isso, torna-se necessário uma “descatequização dos olhares”, como pontua Santos (2021, p. 97).

A fim de uma organização teórica, Hall (2006, p. 10) propõe três concepções de identidade, são elas: a do “sujeito do Iluminismo” que se fundamenta no indivíduo totalmente centrado, unificado e racional; a do “sujeito sociológico”, que se baseia na ideia de que o núcleo interior do sujeito não é autônomo e autossuficiente, mas moldado nas relações com outras pessoas; e a do “sujeito pós-moderno”, decorrente de transformações estruturais e institucionais que tornam o processo de identificação volátil e temporário, fazendo com que a identidade seja menos estável e duradoura. Ou seja, “[...] o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (Hall, 2006, p. 10-13).

O pensamento de Hall, vai ao encontro do conceito de *hibridismo*, apresentado por Bhabha (2007). Para o autor, o hibridismo aborda a ideia de que as identidades, tanto individuais quanto coletivas, são fluidas e dinâmicas. Ele enfatiza que essas identidades são influenciadas e moldadas por meio da interação com outras identidades. No contexto das identidades culturais, o hibridismo sugere que essas são formadas pela interação e mistura de diferentes culturas. Essa interação desafia e transforma as bases culturais preexistentes, resultando em mudanças constantes para todas as identidades envolvidas, e não apenas para uma delas.

Mignolo (2008) por sua vez, compreende e defende o uso da identidade enquanto uma operacionalização; ou seja, as identidades são assumidas enquanto operação política e tática de resistência. Mignolo (2008) nos traz questionamentos e reflexões sobre os sistemas de conhecimento dominantes e aponta para a importância de legitimar e valorizar os saberes indígenas, sendo essencial considerar essas perspectivas na criação de games que representem e respeitem a diversidade cultural desses povos.

Grosfoguel (2012), da mesma forma, considera a identidade um importante elemento na luta dos grupos inferiorizados pelo processo de colonização, visto que

Na zona do não ser, inflar e construir identidades e epistemologias fortes, com metanarrativas sólidas, é necessário no processo de reconstrução e descolonização. Reconstruir identidades e epistemologias fortes é um requisito para reconstruir a zona do não ser, o que a colonialidade vem destruindo e reduzindo à inferioridade ao longo de séculos de expansão colonial e europeia. [-] Depois de séculos de epistemologias, conhecimentos e identidades destruídas, a descolonização na zona do não ser passa por um processo necessário de reconstrução de seus próprios pensamentos e identidades (Grosfoguel, 2012, p. 100- 101).

Ou seja, ao reconstruir identidades e epistemologias fortes, as comunidades da zona do não ser podem se empoderar e reafirmar suas próprias histórias, saberes e formas de compreender o mundo. Isso não apenas permite uma maior autonomia e valorização de suas culturas, mas também contribui para a desconstrução de ideologias coloniais que ainda persistem e perpetuam desigualdades e injustiças. Dessa forma, o processo de descolonização passa pela reafirmação e valorização das pluralidades de saberes e visões de mundo presentes nesses contextos. O pensamento de Grosfoguel (2007) lança luz sobre as relações de poder desiguais que permeiam as interações entre culturas, ajudando a problematizar as representações estereotipadas e excludentes dos povos indígenas nos games e promovendo uma abordagem mais respeitosa e igualitária.

Por fim, é fundamental compreender que a reconstrução de identidades e epistemologias fortes não se trata apenas de um exercício teórico ou acadêmico, mas sim de uma ação política e social capaz de impactar diretamente nas relações de poder e na busca por equidade e justiça. Ao resgatar suas próprias narrativas, as comunidades da zona do não ser se colocam no centro de sua própria história e se tornam agentes ativos na construção de um futuro mais plural, inclusivo e igualitário. Assim, a reconstrução se torna um ato de resistência e transformação frente às estruturas coloniais que ainda persistem em nossa sociedade.

No tópico seguinte, abordaremos a jornada histórica dos povos originários

partindo do processo de colonização e dos estereótipos impregnados na sociedade.

2.2 RAÍZES ANCESTRAIS: A JORNADA HISTÓRICA DOS POVOS ORIGINÁRIOS BRASILEIROS

O processo de colonização do território que hoje chamamos de América Latina está marcado por uma violência extrema, tanto física quanto simbólica, praticada contra os povos que originalmente habitavam essas terras. Segundo a indígena Guaraní Fabiane Medina da Cruz, os povos indígenas foram “[...] os primeiros violentados, genocidados e etnocidados. Os primeiros a sofrermos a perversidade da violência física, cultural e sexual” (2020, p. 69). Já para Sicsú (2021, p. 68)

Analisar a forma como os povos indígenas foram colonizados e retomar ao período pré-colonial é resgatar a memória ancestral, a dignidade, a voz silenciada, a história apagada e deturpada sobre esses povos em prol de um projeto “civilizatório” e cruel que dizimou povos, desqualificou sua cultura e os desumanizou.

As consequências desse projeto “civilizatório” ainda reverberam na sociedade atual através das desigualdades nos modos de vida, do acesso e tratamento da população nativa em seu território, nas sutilezas do discurso e nas práticas cotidianas. Nesse sentido, os povos originários enfrentam um duplo desafio: lutar pela autoafirmação identitária e pela conquista de direitos e de cidadania nacional e global.

Estimativas demográficas indicam que por volta de 1500, quando Pedro Álvares Cabral chegou às terras brasileiras, a região era habitada por pelo menos 5 milhões de indígenas. Porém, segundo o Censo demográfico de 2010, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) contabilizava 896.917 mil habitantes indígenas, o que representava 0,47% da população total do País. No último censo demográfico de 2022 (Brasil, 2022), o número de indígenas no Brasil era de 1.693.535 pessoas, representando 0,83% da população total do país. Isso significa que esse contingente teve um aumento de 88,82% desde o censo anterior.

Esse crescimento pode ser atribuído a diversos fatores, incluindo aspectos demográficos, socioeconômicos e políticos que influenciam na dinâmica populacional desses grupos. Algumas das possíveis hipóteses pode incluir: crescimento natural (pode ser resultado de uma taxa de natalidade mais elevada em comparação com a taxa de mortalidade dentro dessas comunidades), reconhecimento e autoidentificação (um aumento no número de pessoas que se declaram como indígenas e são contabilizadas

como parte dessas populações), migração e deslocamentos (movimentos migratórios internos ou retornos às terras de origem por parte de indígenas que estavam em áreas urbanas ou fora de suas comunidades) e políticas públicas afirmativas (acesso à saúde, educação e territórios, bem como programas de fortalecimento das culturas e línguas indígenas, podem contribuir para um maior reconhecimento e valorização das comunidades indígenas, incentivando o crescimento populacional).

A maior parte da população indígena do país (44,48%) está concentrada no Norte, isto é, 753.357 indígenas vivem na região. Em seguida, com o segundo maior número, está o Nordeste com 528,8 mil, o que representa 31,22% do total do país. Juntas, as duas regiões correspondem a 75,71% desse total. As demais estão assim distribuídas: Centro-Oeste (11,80% ou 199.912 indígenas), Sudeste (7,28% ou 123.369) e Sul (5,20% ou 88.097). (Brasil, 2022). No entanto, apesar do crescimento, nota-se que a população indígena ainda não corresponde a 1% da população brasileira.

Além do extermínio ocasionado pela colonização, àqueles que sobreviveram ainda sofrem com os estereótipos acerca da sua identidade e da sua cultura, veiculada na mídia, livros, *internet* e muitos outros meios de comunicação. Enquanto não houver uma superação desses estereótipos, bem como a presença uma democracia racial, cultural e política, haverá a propagação de contradições. Na contemporaneidade, segundo Luciano (2006), elas resumem-se em três distintas perspectivas sociais: a visão do “índio” romântica, a visão do “índio” cruel e a visão do “índio” emancipado.

A primeira está presente desde os primeiros vestígios dos colonizadores em terras brasileiras. Segundo Luciano (2006, p. 35):

É a visão que concebe o índio como ligado à natureza, protetor das florestas, ingênuo, pouco capaz ou incapaz de compreender o mundo branco com suas regras e valores. O índio viveria numa sociedade contrária à sociedade moderna. Essa visão criada por cronistas, romancistas e intelectuais, desde a chegada de Pedro Álvares Cabral em 1500, perdura até os dias de hoje e tem fundamentado toda a relação tutelar e paternalista entre os índios e a sociedade nacional, institucionalizada pelas políticas indigenistas do último século, inicialmente, por meio do Serviço de Proteção ao Índio (SPI) e, atualmente, pela Fundação Nacional do Índio (FUNAI)¹²

Aqui os povos originários são vistos como vítimas e coitados, que necessitam de um mentor que os protejam e os apoiem, ou seja, sem um mentor ou protetor, os povos

¹² É importante destacar que, o órgão federal responsável pela política indigenista brasileira passou a ser denominado Fundação Nacional dos Povos Indígenas (Funai). A mudança consta na Medida Provisória nº 1.154, de 1º de janeiro de 2023, que estabelece a organização dos órgãos da Presidência da República e dos ministérios.

originários não conseguem se defender, se proteger, se desenvolver e sobreviver. Assim, a ideia da Fundação Nacional dos Povos Indígenas (FUNAI) surge como uma figura familiar protetora. A Funai foi originada durante o decorrer da Ditadura Militar (1964-1985), por intermédio da Lei nº 5.371, em dezembro de 1967, com o objetivo de trocar o antigo Serviço de Proteção ao Índio (SPI) que estava em vigor desde 1910 e foi extinto pelo então presidente Costa e Silva, após uma decorrência de escândalos de corrupção e crimes contra os povos originários.

Esses escândalos repetiram-se durante o mandato do governo de Jair Bolsonaro (2019-2022), em que aconteceram recorrentes ataques, massacres e genocídios. Os ataques tiveram início antes mesmo da sua posse como presidente, ao afirmar que não havia intenção de demarcar “nem um centímetro de terra indígena” e que a FUNAI merecia uma “foiçada no pescoço”. (Gazeta, 2018).

Dando continuidade à discussão, sobre a propagação de contradições e visões sobre os povos originários, a segunda visão é corroborada pela visão “do índio cruel, bárbaro, canibal, animal selvagem, preguiçoso, traiçoeiro e tantos outros adjetivos e denominações negativas” (Luciano, 2006, p. 35). Essa perspectiva também é originada com a chegada dos portugueses, através do viés econômico, que almejavam ver a extinção dos povos originários para dominarem as terras deles. Essas denominações e adjetivos foram utilizados para justificar as práticas de massacre e para legitimar a defesa dos interesses da Coroa. Segundo Gonzaga

A concepção de que os indígenas são preguiçosos é oriunda, então, da ignorância a respeito de suas maneiras de vida, do prejulgamento e do etnocentrismo de uma coletividade colonizadora que classifica os demais sob o crivo de seus próprios juízos, ou seja, a produtividade sem limites de bens de consumo e o abuso da força de trabalho indispensável à sua reprodução. Além disso, o conceito de que os indígenas não gostam de trabalhar e que são indolentes é reafirmado pela mídia de massa quando, ao retratar disputas envolvendo indígenas e proprietários rurais, diz que terras produtivas correm risco de se tornarem improdutivas. (Gonzaga, 2021, p. 34)

Acerca disso, Luciano (2006, p. 36) pontua que:

Os índios são taxados por esses grupos como empecilhos ao desenvolvimento econômico do país, pelo simples fato de não aceitarem se submeter à exploração injusta do mercado capitalista, uma vez que são de culturas igualitárias e não cumulativistas. Dessa visão resulta todo o tipo de perseguição e violência contra os povos indígenas, principalmente contra suas lideranças que atuam na defesa de seus direitos.

Uma terceira visão é sustentada por uma perspectiva mais cidadã, que se difundiu nas últimas duas décadas, coincidindo com o recente processo de redemocratização do

país, iniciado nos anos de 1980, marcado pela promulgação da Constituição em 1988.

Segundo Luciano (2006, p. 36):

Esta visão concebe os índios como sujeitos de direitos e, portanto, de cidadania. E não se trata de cidadania comum, única e genérica, mas daquela que se baseia em direitos específicos, resultando em uma cidadania diferenciada, ou melhor, plural. Aqui os povos indígenas ganharam o direito de continuar perpetuando seus modos próprios de vida, suas culturas, suas civilizações, seus valores, garantindo igualmente o direito de acesso a outras culturas, às tecnologias e aos valores do mundo como um todo.

Outra marca colonial a ser destacada é em relação ao termo “índio”, ressaltado anteriormente na introdução deste trabalho. Segundo Luciano (2006, p. 29), “esta denominação é o resultado de um mero erro náutico”. Quando Cristóvão Colombo, embarcou em uma viagem em 1492 da Espanha com destino às Índias, na época, a frota ficou à deriva, desviou-se do seu percurso e chegou a uma região continental que imaginaram ser as índias. Foi assim que os habitantes encontrados nesse novo continente receberam o apelido genérico de “índios” que até hoje carregam. Neste sentido, Luciano (2006, p. 30) afirma que “não existe nenhum povo, tribo ou clã com a denominação de índio. Na verdade, cada “índio” pertence a um povo, a uma etnia identificada por uma denominação própria, ou seja, a autodenominação, como o Guarani, o Yanomami etc”.

Em entrevista ao *nonada jornalismo*, organização sem fins lucrativos, sobre essa etimologia, Daniel Munduruku (2017)¹³ reafirma que “Essa palavra não diz o que eu sou, diz o que as pessoas acham que eu sou. Essa palavra não revela minha identidade, revela a imagem que as pessoas têm e que muitas vezes é negativa” e ainda explica que “Quando a gente chama alguém de índio, não ofende só uma pessoa, ofende culturas que existem há milhares de anos. Esse olhar linear empobrece nossa experiência de humanidade”. Sendo assim, como ressaltado na introdução deste trabalho, preferimos indicar estes povos com os termos povos originários, povos nativos e povos indígenas.

O processo de catequizaç o realizado durante a colonizaç o tamb m impactou os nomes pr prios dos povos origin rios de maneira significativa, conforme apontado por Kopenawa e Albert (2015). Na tentativa de impor a cultura crist  aos povos colonizados, muitos nomes nativos foram substituídos por nomes crist os, carregando significados e refer ncias desconhecidas para essas comunidades. Essa imposiç o dos nomes crist os foi uma forma de desvalorizar e deslegitimar as identidades nativas, interferindo profundamente na construç o e na preservaç o de sua cultura. Como bem destacou Fanon

¹³ Entrevista dispon vel em: <https://www.nonada.com.br/2017/11/daniel-munduruku-eu-nao-sou-indio-nao-existem-indios-no-brasil/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

(2005, p. 39) “A igreja nas colônias é uma igreja de brancos, uma igreja de estrangeiros. Chama o homem colonizado não para o caminho de Deus, mas para o caminho do branco, para o caminho do senhor, para o caminho do opressor.”

Os nomes dos povos originários possuem significados profundos e estão intrinsecamente ligados à história, ao território e à tradição dos povos. Ao substituir os nomes nativos por nomes cristãos, a igreja contribuiu para a negação da história individual e coletiva desses povos, promovendo um apagamento de sua memória, ou seja, da sua ancestralidade. Essa perda do nome próprio é um reflexo das tentativas de subjugação cultural e assimilação forçada, que buscavam impor uma identidade estrangeira sobre essas comunidades. Essa prática de substituição dos nomes próprios demonstra a complexidade das relações coloniais e as múltiplas formas de tentativas de dominação cultural. No tópico a seguir, debruçar-nos-emos sobre os conceitos teóricos do colonialismo e da colonialidade.

2.3 ALÉM DAS FRONTEIRAS HISTÓRICAS: O COLONIALISMO E A COLONIALIDADE

Com vistas às análises teóricas, a colonialidade, de forma geral, envolve mais do que apenas o legado da colonização, mas também a presença contínua de estruturas de poder coloniais, hierarquias e desigualdades que persistem no mundo pós-colonial. De acordo com o pensamento de D’Angelo (2017) a ideia de colonização tem como sustento diversas variáveis de relações de poder, que vincula o que venha a ser a concepção de gênero, raça e povo. Dessa forma, são práticas e noções construídas e que tem como finalidade a sua manutenção, visando manter as relações de poder. O processo de colonização pouco a pouco tende a reduzir as crenças e os costumes dos povos originários. O conceito de modernidade nos direciona de forma direta à ideia de colonialidade.

Na concepção de Dussel (1993) a modernidade tem sua gênese numa relação dialética que o povo europeu estabeleceu com o não europeu. Na concepção de Restrepo e Rojas (2012) a modernidade é uma narrativa europeia/ocidental que encontra na colonialidade o seu fundamento e o seu apoio, logo considerada como uma forma de vida e uma concepção civilizatória. Já na concepção de Krenak, a modernidade é uma droga viciante. O autor tece críticas afirmando que “Estamos viciados em modernidade. [...] Isso é uma droga incrível, muito mais perigosa que as que o sistema proíbe por aí” (Krenak, 2020, p. 17)

Sendo assim, a colonialidade é compreendida como uma das características interligadas à modernidade, uma vez que sem colonialidade não há como compreender a modernidade (Mignolo, 2013). Para entender o conceito de colonialidade, precisamos começar com uma distinção fundamental para a compreensão, ou seja, a diferença entre *colonialismo* e *colonialidade*. Apesar desses dois conceitos estarem inicialmente entrelaçados, são categorias sociais e teóricas distintas, como estabelece o sociólogo peruano Aníbal Quijano. O colonialismo:

[...] refere-se estritamente a uma estrutura de dominação/exploração onde o controle da autoridade política, dos recursos de produção e do trabalho de uma população determinada domina outra de diferente identidade e cujas sedes centrais estão, além disso, localizadas noutra jurisdição territorial. Mas nem sempre, nem necessariamente, implica relações racistas de poder. O colonialismo é, obviamente, mais antigo, enquanto a colonialidade tem vindo a provar, nos últimos 500 anos, ser mais profunda e duradoura que o colonialismo. Mas foi, sem dúvida, engendrada dentro daquele e, mais ainda, sem ele não poderia ser imposta na intersubjetividade do mundo tão enraizado e prolongado [...] (Quijano, 2010, p. 74).

Ou seja, o colonialismo envolve o controle e exploração de territórios e populações que são considerados colônias ou territórios coloniais pelos países dominantes. Os colonizadores subjagam os colonizados para garantir a exploração das riquezas e do trabalho da colônia em benefício dos colonizadores, ficando a soberania do povo colonizado sob os interesses do povo que coloniza (Quijano, 2010).

A colonialidade, por outro lado, é entendida como um desdobramento do colonialismo, que mantém as relações de poder separadas das práticas e discursos do colonizador. Restrepo e Rojas (2012) definem-no como um fenômeno histórico complexo para além do colonialismo, referindo-se a uma naturalização através das hierarquias territoriais, étnicas, culturais, de gênero e epistemológicas. Assim, a ideia da naturalização no âmbito da colonialidade, permite a reprodução dessas relações de dominação. Esse aspecto de poder garante e mantém a forma de exploração entre os seres humanos, bem como mitiga os conhecimentos, experiências e as diversas formas de vida do grupo explorado.

Nesse sentido, para Quijano (2005) e Mignolo (2010), o colonialismo não cessou com a independência política dos países anteriormente colonizados, mas sim, transformou-se em novas formas de dominação e exploração. Visto que, mesmo após as sociedades colonizadas conquistarem a sua independência, ainda existe uma lógica de relações coloniais entre conhecimento, entre diferentes modos de vida, entre Estados-

nação, entre diferentes grupos humanos, ou seja, o eurocentrismo ainda reverbera nas formas de pensar e agir de muitas pessoas. As culturas dos povos nativos da nossa terra, por exemplo, ainda não são valorizadas e respeitadas como deveriam, inclusive por aqueles que ainda são subjugados pelo padrão europeu, pelo mundo "civilizado".

Nesse viés, sobre os povos nativos, no prefácio do livro *Decolonialismo Indígena*, de Gonzaga (2021, p. 21), Evo Morales, descendente de indígenas aimará¹⁴, menciona que:

Ainda não somos reconhecidos como atores pioneiros e protagonistas de nossa história e nossa cultura não é concebida como parte do saber latino-americano. Ainda somos julgados e avaliados, valorados pela herança dos colonizadores, sujeitos invisíveis ou em necessária transição a uma sociedade branca.

É possível perceber no discurso de Morales a denúncia de uma violência epistêmica, ocasionada pelo processo de colonização, e essa violência também é destacada por Fanon. Ele nos convoca a entender como violência muito daquilo que nos é vendido como progresso, desenvolvimento, ordem e civilização.

É pela violência que impuseram e impõem valores (éticos, morais, religiosos, culturais), saberes, modelos político-econômico-estéticos que definiram e definem o lícito e o ilícito, o normal e o anormal, tomando a si e as suas práticas como ponto de referência narcísico. (Fanon, 2005, p. 11)

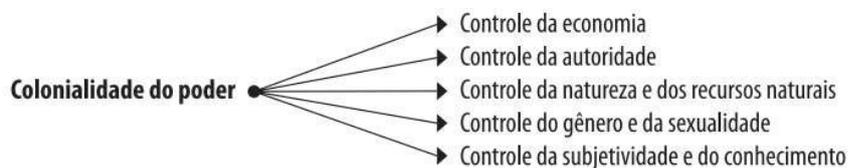
Além de suas manifestações complexas, outra característica da colonialidade é o estabelecimento de classificações sociais baseadas em categorias raciais. Ou seja, a compreensão da existência de raças superiores e inferiores em uma hierarquia só pode ser construída a partir da modernidade e, portanto, da invasão da América. Esse imaginário, inventado a partir da experiência colonial, será estendido ao resto do mundo (Quijano, 2010). Assim, são criadas identidades sociais como: negro e negras, indígena, brancos e brancas, amarelos e amarelas. Da mesma forma, surgem identidades "geoculturais", incluindo: Europa, África, América, Oriente (Quijano, 2010, p. 74). Para Fanon, a colonialidade é estruturada em duas zonas relacionais, porém não complementares, "a zona habitada pelos colonos (zona do ser) e a zona habitada pelos colonizados (zona do não ser), a relação entre elas se dá pelo fato de a zona do ser se sustentar na existência necessária na zona do não ser." (Fanon, 2005, p. 13)

¹⁴ **Aimará** ou **Aimara** (em aimará: *aymará*) é um povo estabelecido desde a Era pré-colombiana no sul do Peru, na Bolívia, na Argentina e no Chile. Também conhecidos como **Quollas** ou **Kollas**.

A teoria da colonialidade atribuída a Quijano, mas também fortalecida por Mignolo (2003) e Edgardo Lander (2005), introduz os conceitos de colonialidade propondo uma concepção colonial e epistêmica distintas. Na perspectiva do autor, ela se reproduz em três dimensões: *a colonialidade do poder*; *a colonialidade do saber* e *a colonialidade do ser*. A colonialidade do poder e do saber foram trazidas por Anibal Quijano, e a do ser pensada por Mignolo e desenvolvida posteriormente por Maldonado-Torres (Ballestrin, 2013). Contudo, apesar de a autora trazer referências no sentido de a colonialidade do ser não ter sido muito aceita pelo Grupo Modernidade/Colonialidade (M/C), é possível ver referências dessa colonialidade, como nos trabalhos de Maldonado-Torres (2007) e Restrepo e Rojas (2010).

A *colonialidade do poder* se manifesta por meio das hierarquias e desigualdades em curso existentes nas sociedades pós-coloniais. Ela não se limita a regiões ou países específicos, mas é um fenômeno global que continua a moldar as relações sociais, econômicas e políticas em nível global. Mignolo (2010, p.12) sugere que a matriz colonial do poder "é uma estrutura complexa de níveis entrelaçados", como se vê abaixo:

Figura 1-Colonialidade do poder



Fonte: Mignolo (2010, p. 12)

A colonialidade do poder e o controle da economia são dois pilares inseparáveis do sistema colonial e, ainda hoje, exercem um impacto significativo nas estruturas globais de poder. Os países colonizadores se apropriaram dos recursos naturais e das riquezas das colônias, mantendo-os subordinados a uma lógica econômica que servia aos interesses do centro colonial. Em um contexto contemporâneo, a colonialidade do poder e o controle da economia podem ser observados nas relações internacionais, nas desigualdades globais e nas políticas econômicas neocoloniais. A persistência de padrões de exploração econômica, negação de direitos e relações desiguais de troca entre os países do Norte global e do Sul global são evidências desse legado colonial.

No que diz respeito ao controle da autoridade, durante o período colonial, os colonizadores impuseram suas próprias estruturas de governo e administração,

frequentemente negando a autonomia política e a agência das populações colonizadas. Essa imposição resultou em um controle contínuo das instituições políticas e legais, colocando os colonizadores como detentores do poder e exercendo influência direta sobre as decisões e políticas adotadas nas colônias. Mesmo após os processos de independência, essas estruturas de controle e autoridade muitas vezes permanecem intactas ou são reconfiguradas em favor das elites locais que continuam a exercer poder e influência sobre a maioria da população. Essa persistência do controle da autoridade colonial contribui para a reprodução das desigualdades sociais, políticas e econômicas nos países pós-coloniais.

Este padrão de dominação se estende ao controle da natureza e dos recursos naturais. Tal controle não se limita à exploração bem documentada de recursos minerais, madeireiros ou agrícolas. Ele também se manifesta na imposição de uma visão de mundo que vê a natureza como algo a ser dominado e explorado para o desenvolvimento humano, em vez de ser considerada como uma entidade com a qual os humanos deveriam coexistir harmoniosamente. Santos (2021, p. 97) aduz que

Quem sabe a descatequização dos olhares permitirá aos não indígenas compreenderem que a luta dos povos originários é coletiva: luta-se pela preservação dos seus territórios, e isso significa lutar pela preservação ambiental, pela defesa dos rios, da floresta amazônica, da Mata Atlântica, enfim, para que as gerações futuras, de um futuro bem próximo, possam o direito de respirar.

A colonialidade do poder também se manifesta na esfera do gênero e da sexualidade. Este conceito reflete a maneira pela qual estruturas de poder herdeiras do colonialismo moldam e influenciam a construção social e política da identidade de gênero e da sexualidade, às vezes reforçando normas e estereótipos tradicionais, muitas vezes marginalizando vozes e expressões consideradas "não convencionais". A imposição de padrões patriarcais, binários de gênero e normas heteronormativas são exemplos claros de como a colonialidade do poder influenciou as percepções, práticas e identidades de gênero e sexualidade nas sociedades colonizadas. Esses padrões normativos foram instrumentalizados para legitimar e sustentar as estruturas de poder coloniais, marginalizando e subalternizando visões de mundo, práticas e identidades não conformes com a norma hegemônica imposta.

Essa imposição ocorre não apenas através de leis, mas também pela socialização, pelas normas culturais, e pelos meios de comunicação, que reforçam as expectativas de

gênero e papéis apropriados. Vale notar que as experiências e resistências de pessoas que desafiam essas normas, como indivíduos LGBTQIAPN+¹⁵, são variadas e profundas. Nascimento (1974) ressalta a importância de desconstruir esses padrões normativos colonialistas e patriarcais, reconhecendo a multiplicidade de identidades, vivências e trajetórias das mulheres negras e de outros grupos minorizados pelo aspecto racial e de gênero. Ela defende a valorização e a promoção de uma cultura de respeito, diversidade e igualdade, que reconheça e celebre a pluralidade de experiências e expressões presentes na sociedade brasileira.

No decorrer das discussões teóricas, Quijano (2005, p. 126) define a *colonialidade do saber* como “uma específica racionalidade ou perspectiva de conhecimento que se torna mundialmente hegemônica, colonizando e sobrepondo-se a todas as demais, prévias ou diferentes, e a seus respectivos saberes concretos”, ou seja, toda e qualquer forma de dominação do conhecimento, de forma que outros conhecimentos sejam deixados de lado. Pachamama (2018) pontua que “Quem ensinou às crianças a história do povo que aqui vive, contou a história de outros, não a nossa. Mas, estamos aqui. Não apenas em uma voz, mas no coletivo, porque essa é a nossa força”.

A *colonialidade do ser* pode ser definida como a realidade do mundo colonial moderno, que faz com que as pessoas se sintam inferiores e, portanto, é uma forma de destruir a existência humana (Restrepo; Rojas, 2010). Também pode ser definida como a experiência vivida da colonização e seu impacto na linguagem,

Ou seja, foi uma forma de o colonizado sentir diretamente os efeitos da colonização, efeitos estes manifestados através da internalização dos valores e normas coloniais, o que muitas vezes conduz à obliteração ou supressão de outras identidades e modos de ser culturais, sociais e históricos. (Maldonado-Torres, 2007, p. 127).

Na concepção de Maldonado-Torres (2006, 2007), a origem da colonialidade do ser corresponde à indispensabilidade de realizar o questionamento sobre os impactos da colonialidade no âmbito da experiência vivida e apresenta como característica essencial a experiência da negação do outro não inserido como eurocêntrico. Essas implicações vão além da constituição do sujeito, todos aqueles identificáveis do lado do colonizado, bem como aqueles do lado do colonizador.

Segundo Smith (2018, p. 39), os povos originários eram considerados como seres que não eram completamente humanos e isso permitiu o distanciamento e implicou em

¹⁵ A sigla LGBTQIAPN+ faz referência a lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, transgêneros, travesti, queer, intersexuais, assexuais, pansexuais, não binários e demais orientações sexuais e identidades de gênero.

várias formas de extermínio e domesticação. Os que eram categorizados como “não humanos” eram caçados e mortos como animais e os que eram categorizados como “parcialmente humanos” eram arrebanhados e colocados em reservas como criaturas que deveriam ser amansadas, marcadas e postas para trabalhar. De acordo com Restrepo e Rojas (2012), a colonialidade do ser é caracterizada pela inferiorização do subalterno colonial, uma vez que o colonizado passa a identificar a sua forma de saberes e de vida como inferiores em relação ao eurocentrismo. Na perspectiva de Castro-Gómez (2012), a colonialidade se sustenta e funciona nas elaborações das subjetividades eurocentradas. Na obra de Eliana Potiguara intitulada por *Metade Cara, metade Máscara*, a escritora apresenta a história de um chefe indígena Macuxi em relação à convivência dos colonizadores com os povos originários:

Quando o branco chegou nas nossas terras, índio pensava que branco era do lado de Deus, índio pensava que Deus tinha vindo visitar. De fato, branco tem tudo e índio não tem nada: branco tem arame farpado, nós não temos; branco tem livro, nós não temos; branco tem machado de ferro, nós não temos; branco tem carro, nós não temos; branco tem avião, nós não temos [...], mas o branco veio e roubou as nossas terras; e o índio não podia mais caçar. Falou que as terras boas eram dele, falou que os peixes dos rios e dos lagos eram dele. Depois trouxe doenças. E depois se aproveitou de nossas mulheres. E o índio se revoltou. Então o branco matou os nossos avós, matou-os, massacrou-os muito, e o índio fugia tão rápido como a coisa mais rápida. (Potiguara, 2018, p. 45)

Na citação anterior, temos um relato de uma chefe indígena pertencente a um povo específico, os Macuxis. Percebe-se nessa relação de convivência apontada pela autora, que os povos nativos, na visão desta chefe, receberam os colonos com curiosidade e admiração, enxergando sua presença como algo maravilhoso e sagrado. Encantados com as novidades trazidas por esses "visitantes", acolheram a chegada dos estrangeiros de braços abertos, compartilhando os seus conhecimentos, as suas histórias e as suas tradições. No entanto, à medida que o tempo passou e o contato estreito com os colonos se intensificou, os povos originários foram confrontados com uma realidade amarga. Os colonizadores não apenas ocuparam suas terras, mas também impuseram sua cultura, sua língua e suas crenças sobre os nativos. O que antes era uma relação de troca e aprendizado mútuo, transformou-se em dominação e anulação da identidade ancestral dos povos nativos.

A exploração desenfreada dos recursos levou à destruição de ecossistemas inteiros, comprometendo a sobrevivência das comunidades nativas que dependem desses recursos para seu sustento e preservação cultural. Essa ganância ainda persiste na sociedade

contemporânea, refletindo-se em conflitos territoriais, desigualdade de acesso a recursos e violência contra os povos nativos. Os impactos do colonialismo e da imposição cultural são profundamente arraigados na sociedade atual. Segundo Smith (2018, p. 31) “O imperialismo ainda fere, ainda destrói e se reformula constantemente”. Os traumas deixados por séculos de opressão e marginalização são evidentes nas lutas diárias enfrentadas pelas comunidades, em busca de seus direitos, de reconhecimento e de respeito à sua diversidade cultural.

Segundo Fanon

A cidade do Colono é uma cidade de material resistente, toda de pedra e de ferro. [...] Os pés do colono nunca estão à mostra, exceto talvez dentro do mar, mas ninguém jamais chega perto deles. [...] A cidade do colonizado, ou pelo menos a cidade indígena, a aldeia dos Pretos, **a médina*, *** a reserva*, é um lugar mal-afamado povoado de homens mal afamados. As pessoas ali nascem em qualquer lugar, de qualquer jeito. E as pessoas morrem em qualquer lugar, de qualquer coisa. (Fanon, 2005, p. 35)

No contexto do conhecimento indígena não ocidental, é notável o privilégio histórico concedido à Europa como a única fonte de pensamento real e autêntico. Essa visão eurocêntrica, que coloca a Europa como o centro do conhecimento válido, implica na invalidação das visões de mundo não ocidentais e na marginalização de suas perspectivas culturais e intelectuais. Esse processo de invalidação e marginalização das visões de mundo não ocidentais é uma manifestação do colonialismo intelectual, que busca reforçar a supremacia cultural e epistêmica do ocidente em relação a outras culturas.

Ao considerar a Europa como o único lugar de pensamento autêntico, perpetua-se uma hierarquia de conhecimentos na qual as perspectivas não-ocidentais são depreciadas e desvalorizadas. No entanto, questionar a validade desse privilégio é fundamental para romper com essa desigualdade epistêmica. É injusto e empobrecedor para os sujeitos não ocidentais continuarem a se submeter à ideia de que apenas a Europa possui conhecimento real. Reconhecer o valor do conhecimento dos povos originários, por exemplo, é reconhecer a riqueza e a diversidade das visões de mundo, dos saberes tradicionais e das práticas culturais que existem fora do cânone ocidental. No tópico a seguir, discorreremos sobre o movimento descolonial e a sua importância na reconstrução de narrativas.

2.4 O MOVIMENTO DESCOLONIAL E A RECONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS

O pensamento descolonial surge como uma ferramenta crítica dentro do contexto da Modernidade, desafiando as estruturas de poder vigentes e questionando as narrativas hegemônicas que dominaram a história e a filosofia ocidental. A partir de uma posição periférica, os pensadores descoloniais buscam desconstruir as hierarquias estabelecidas pelo colonialismo, propondo novas formas de conhecimento e de relacionamento com o mundo. Essa corrente de pensamento é tida como um movimento de resistência teórico e prático, político e epistemológico. Cunhado por Nelson Maldonado-Torres (2007) e desenvolvidos pelos membros associados ao grupo modernidade/colonialidade/decolonialidade, esse movimento ficou conhecido como “Giro decolonial”.

O pensamento descolonial se insere no contexto das formas de pensamento contra hegemônicas da modernidade, alinhando-se com os movimentos de resistência que surgiram no contexto colonial. Estes momentos de resistência foram muitas vezes obscurecidos pela retórica da modernidade, que tendeu a ocultar a persistência das relações coloniais e, conseqüentemente, a invisibilizar o surgimento do pensamento descolonial em seus primórdios. Ao resgatar esses momentos de resistência e de luta contra a colonialidade do poder, o pensamento descolonial busca lançar luz sobre as epistemologias e cosmovisões que foram historicamente marginalizadas e silenciadas pelo projeto colonial. Ao reconhecer a importância dessas vozes não hegemônicas, os pensadores descoloniais buscam subverter as estruturas de poder vigentes, promovendo uma crítica radical às bases sobre as quais se assentou a modernidade.

Segundo Castro Gómez e Grosfoguel (2007) e Walsh (2009) o termo descolonização é usado para nomear o processo histórico de surgimento dos Estados-nação após o fim do domínio colonial. A colonialidade é um instrumento de poder que se encoberta na narrativa da modernidade e que é imposta pelo discurso do progresso, da salvação e da civilização, (Mignolo, 2017), já a decolonialidade atua como uma forma de resposta, uma contraposição, ou seja, uma reação as enganosas promessas de progresso e de desenvolvimento (Mignolo, 2017). Para Maldonado-Torres

Por decolonialidade entende-se aqui o dismantelamento das relações de poder e concepções de conhecimento que fomentem a reprodução das hierarquias de raça, gênero e geopolíticas que se originaram ou encontraram novas e mais poderosas formas de expressão no mundo moderno/colonial. (Maldonado-Torres, 2006, p.117)

Já no pensamento de Gonzaga

O levante decolonial não se pauta somente em superar o processo colonial de nossa história e não se baseia só em procurar descolonizar as regiões colonizadas, mas assumir uma compostura de luta permanente para registrar uma nova história dos colonizados como personagens sociais participantes do processo e não como meros agentes moldáveis, subjugados e subalternos. A decolonialidade diz respeito ao procedimento que almeja superar historicamente a colonialidade e pressupõe um plano mais amplo, uma incumbência urgente de insurreição do modelo de poder colonial na atualidade tendo em vista o amanhã. (Gonzaga, 2021, p. 126).

Isso significa que a descolonialidade é uma forma crítica de pensar a partir de lugares epistêmicos que foram colonizados, e tem como objetivo dar sentido à situação da população ex-colonizada no atual sistema mundial, que Mignolo (2000) descreve como o sistema cristão moderno, global, centrado na experiência euro-americana, patriarcal, capitalista, heteronormativa, racialmente hierárquica que emerge no século XV.

Dentro desse cenário, pensamos ser de grande utilidade uma proposta teórica elaborada por Bispo dos Santos (2015) que traz uma distinção relevante entre *descolonização* e *contracolonização*. Nesse sentido, segundo o autor, a descolonização propõe uma desconstrução dos padrões de pensamento e das narrativas hegemônicas que foram impostas pelo colonialismo, visando a revitalização e a valorização das epistemologias e cosmologias marginalizadas. Ela representa um movimento de resistência cultural e política que busca ampliar e diversificar as formas de conhecimento e de expressão das comunidades racializadas, desafiando a dominação epistêmica e subvertendo as hierarquias de poder.

Por outro lado, a contracolonização, segundo o pensamento de Bispo dos Santos (2015, p. 48) “[...] são todos os processos de resistência e de luta em defesa dos territórios dos povos contracolonizadores, os símbolos, as significações e os modos de vida praticados nesses territórios”. Isto é, representa uma ampliação epistêmica que se traduz na elaboração discursiva de saberes a partir das perspectivas e vivências dos próprios sujeitos historicamente subalternizados e marginalizados. Essa abordagem busca romper com a hegemonia dos padrões de conhecimento eurocêntricos, oferecendo espaço para que as práticas, tradições e concepções culturais que foram desvalorizadas sejam reconhecidas e valorizadas. Nesse contexto, a contracolonização implica em estabelecer um diálogo horizontal, onde as diferentes vozes e narrativas têm espaço para serem compartilhadas e legitimadas em espaços de produção de conhecimento socialmente reconhecidos. Dessa forma, não se trata de

relativizar os saberes ou de afirmar que todas as perspectivas são igualmente válidas, mas sim de promover uma redistribuição do poder epistêmico, questionando as imposições metodológicas e teóricas que têm sua origem em paradigmas eurocêntricos.

Sendo assim, a descolonialidade permite analisar caminhos de luta e resistência contra modos de poder instituídos, e resgatar saberes ignorados e excluídos pela colonialidade do *poder* e do *saber*. Ou seja,

[...] reivindicar o passado, dar testemunho das injustiças pretéritas, são todas estratégias comumente empregadas pelos povos indígenas que lutam por justiça. É extremamente raro e incomum no cenário internacional que os relatos indígenas sejam aceitos e reconhecidos como interpretações válidas do que aconteceu. Entretanto, contar nossas histórias ainda é, sim, um forte imperativo de uma poderosa forma de resistência. (Smith, 2018, p. 49)

A autora ainda menciona que

[...] a descolonização não significa e nem quer significar uma rejeição total da teoria, da pesquisa ou do conhecimento ocidental. Em vez disso, trata-se de centrar nossas preocupações e nossas visões de mundo, para então conhecer e compreender a teoria e a pesquisa a partir de nossas perspectivas e de nossos próprios objetivos (Smith, 2018, p. 55)

Nesse sentido, a descolonização então, não deve ser encarada como um repúdio total do conhecimento ocidental, mas sim, como um convite aberto para transcender os limites dessa perspectiva, compreendendo, adaptando e integrando, conforme necessário, para alcançar nossos objetivos individual e coletiva. Conforme menciona Bispo dos Santos (2015, p. 38), “Não precisamos destruir os colonialistas. Deixemos que vivam, desde que vivam com o sol deles e não venham roubar o nosso sol ou o nosso vento.”

Já sob a ótica de Mignolo (2017), a compreensão do pensamento decolonial e as escolhas decoloniais são o reflexo do incansável esforço analítico de desvendar, visando superar, a lógica da colonialidade, velada por trás dos discursos da modernidade. Essa tentativa de superação não se trata apenas de uma ação isolada, ao contrário, ela representa uma empreitada contínua de construção e reestruturação de um pensamento crítico, somado às práticas sociais, que visam sobrepujar os limites engessados pela colonialidade.

Mignolo (2017) rasga o véu das universalidades impostas pelo colonialismo, ao pressupor que todo conhecimento e as interrelações culturais espalhadas nos mais variados povos nascem, inegavelmente, de suas vivências históricas singulares. Estas foram moldadas por uma miríade de fatores, tanto internos quanto externos, que balizam a maneira como interpretamos e entendemos o mundo. A ótica decolonial se lança na

árdua tarefa de resgatar os saberes subalternizados pelo processo de colonização. Mas sua ação não se resume apenas a isso, ela adiciona uma nova direção a esse conhecimento, com o intuito de empregá-lo em um processo de reestruturação e reformulação das sociedades latino-americanas. Tal processo é intimamente ligado como desmantelamento de desigualdades históricas, sendo uma ação precursora em busca de equidade.

Os conhecimentos e as práticas revividos através dessa perspectiva, não somente trazem à luz a substância e a riqueza das culturas oprimidas, mas também podem servir como ferramentas poderosas para combater as discrepâncias socioeconômicas e culturais herdadas de períodos coloniais. Outra grande relevância é a valorização e a proteção aos povos nativos. Apoiados na herança de seus antepassados, esses conhecimentos servem como escudos culturais, protegendo e promovendo as identidades desses grupos.

Um exemplo de valorização a ser mencionado foi o decreto publicado em 1º de janeiro de 2023, em que o governo de Luís Inácio Lula da Silva oficializou a criação do Ministério dos Povos Indígenas, o primeiro na história da política nacional a ser dedicado exclusivamente às demandas indígenas. A pasta está sendo comandada pela deputada federal eleita em 2022, Sônia Guajajara e pela deputada Joênia Wapichana. Além disso, houve a redefinição da definição das siglas FUNAI, que passou de Fundação Nacional do Índio para Fundação Nacional dos Povos Indígenas.

O Ministério dos Povos Indígenas, segundo o decreto nº 11.355, de 1º de janeiro de 2023, tem por função reconhecer, garantir e promover os direitos dos povos indígenas; proteger os povos isolados e de recente contato; demarcar, defender e gerir territórios e terras indígenas; monitorar, fiscalizar e prevenir conflitos em terras indígenas e promover ações de retirada de invasores dessas terras.

A unidade dos povos originários com os trabalhadores que lutam por outra maneira de organizar a vida é fundamental para construir esse novo Brasil, do qual falou Sônia na sua posse: “Sabemos que não será fácil superar 522 anos em 4. Mas estamos dispostos a fazer desse momento a grande retomada da força ancestral da alma e espírito brasileiros” e concluiu dizendo: “Nunca mais o Brasil sem a gente”. Mas, além dessa fala, também reverenciou pessoas não indígenas, como o jornalista Dom Phillips e Bruno Pereira, assassinados na Amazônia, por fazerem parte desse grupo que lutava junto com os povos originários, atentos às suas particularidades, mas sem perder a relação com o todo. É importante destacar que ainda há pelo que se lutar, mas como afirma Fanon (2005, p. 33) “toda descolonização é um triunfo”. No tópico a seguir, discorreremos, de forma breve, sobre as narrativas que compõem as cosmovisões dos povos indígenas, visto que

a base deste objeto de estudo é solidificada a partir dessas narrativas. Bem como, uma breve síntese sobre os povos *Huni Kuĩ*, sujeitos participantes do jogo *corpus* deste trabalho.

2.5 AFINAL, QUEM SÃO OS POVOS *HUNI KUI*?

Abordar a cultura dos *Huni Kuĩ* é desbravar um entendimento de vida que se entrelaça com o seu território, pois a concepção de si é estritamente articulada à conexão com a Natureza. Distante do olhar eurocêntrico, que categoriza a subjetividade de maneira isolada, o povo *Huni Kuĩ* se apresenta como um elemento indissociável do meio ambiente (Meneses, 2017). Vejamos aa Figura 2.

Figura 2- Povos Huni Kuĩ



Fonte: acervo CPI-Acre¹⁶

Os *Huni Kuĩ* vivem na Floresta Amazônica, entre o Brasil e o Peru. No Brasil, eles são a maior população nativa do Acre e são divididos em 12 terras nativas e uma área urbana. No Peru, também há um grupo menor de *Huni Kuĩ* (Meneses, 2020). Na Figura 3, temos a representação de um mapeamento das terras indígenas do Estado do Acre.

¹⁶ Disponível em: <https://cpiacre.org.br/huni-kui-kaxinawa/#>.

Figura 3- Mapa das terras indígenas do Estado do Acre



Fonte: Amazon Link, 2020, *apud* Meneses, 2020, p. 26

A terra, na percepção dos povos originários, em específico dos povos *Huni Kuĩ*, não é algo que possa ser segmentado e propriedade de indivíduos ou grupos. Ao invés de assumirem uma postura de posse, apropriação e exploração, eles se percebem como filhos da terra, compreendendo que sua própria sobrevivência está vinculada à manutenção do equilíbrio na coexistência de variados seres e entidades, incluindo a própria terra. O território para eles, nesse enlace vitalício, não é um mero espaço de conquista, mas um ser orgânico, pulsante e vivo, que perpetua sementes, gerando vida e garantindo a coexistência dos seres. A terra para os *Huni Kuĩ* não se apresenta como um palco neutro, mas sim como um participante ativo, detentor de uma vitalidade própria. Essa entidade em constante regeneração oferece o marco identitário, o alicerce da cultura e das tradições dos *Huni Kuĩ*. (Meneses, 2017)

Nessa perspectiva, a relação intrínseca entre o povo *Huni Kuĩ* e o seu território traz reflexões pertinentes sobre a forma como entendemos e nos relacionamos com a natureza. Representa a possibilidade de um caminho menos predatório, priorizando a coexistência equilibrada e a gratidão à terra que nos acolhe e sustenta. O testemunho do Segundo relato dos primeiros viajantes não originários, 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). Essa região exuberante e selvagem, rica em biodiversidade e recursos naturais, despertou o interesse dos não nativos, que visavam a exploração econômica desse território. Os exploradores buscavam pessoas que pudessem ser subjugadas e forçadas a trabalhar nas plantações, nas atividades extrativistas e na construção de infraestruturas. Essa exploração desumana resultou em uma série de consequências devastadoras para as populações nativas e para o meio ambiente. Os povos originários, que antes viviam de forma autônoma e em harmonia com a natureza, foram brutalmente submetidos à escravidão, perdendo sua liberdade, suas terras e suas tradições culturais. (Lagrou, 2004)

Ao mesmo tempo, a exploração desenfreada dos recursos naturais, como a extração da borracha, do látex e de outras riquezas da floresta, causou danos irreversíveis à fauna, à flora e aos ecossistemas locais. É importante ressaltar que a exploração do trabalho escravizado na região não se limitou aos períodos coloniais e imperiais. Apesar de a Lei Áurea, promulgada em 1888¹⁷, representar o fim oficial da escravidão no país, é fundamental ressaltar que a realidade pós-abolição foi muito mais complexa do que a simples assinatura de um documento legal. A abolição da escravatura não foi acompanhada de políticas efetivas de inclusão social, econômica e educacional para a população negra recém-libertada, o que contribuiu para a manutenção de estruturas de desigualdade e exclusão. Além disso, mesmo após a abolição, práticas como o trabalho informal, a servidão por dívida e outras formas de exploração do trabalho continuaram a afetar a população negra, perpetuando condições desumanas e injustas. E o *racismo estrutural*¹⁸ presente na sociedade brasileira impediu a efetiva integração da população negra no tecido social e econômico do país, resultando em desigualdades persistentes em áreas como educação, emprego, saúde e segurança. (Lagrou, 2004)

Ao longo do tempo, as comunidades *Huni Kuĩ* na região amazônica se dividiram em duas tradições distintas: a peruana e a brasileira. A tradição peruana manteve sua autonomia por um período mais prolongado e preservou uma forma de vida em aldeias, caracterizada pela manutenção de práticas tradicionais e pelo estreito vínculo com a natureza. Essa tradição é considerada a mais antiga e tradicional entre os *Huni Kuĩ*. Por outro lado, a tradição brasileira dos *Huni Kuĩ* sofreu influências externas que a levaram a

¹⁷ Art. 1º: É declarada extinta desde a data desta lei a escravidão no Brasil. LEI Nº 3.353, DE 13 DE MAIO DE 1888. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil>. Acesso em: 31 mai. 2024.

¹⁸ Para Silvio Almeida (2018), o racismo estrutural se manifesta por meio de ações individuais ou explicitamente racistas, e está presente nas políticas públicas, nas instituições e nas práticas cotidianas, perpetuando a marginalização e a exclusão de grupos racialmente minoritários.

uma realidade diferente. Vivendo de forma dispersa, essas comunidades foram expostas à cultura seringalista, que estava intrinsecamente ligada à exploração da borracha na região amazônica. (Lagrou, 2004)

É importante ressaltar que a tradição de cada povo também é demarcada e diferenciada no aspecto das pinturas corporais. Embora haja um ponto em comum em relação ao significado das cores, a pintura corporal desempenha um papel vital na diferenciação e identidade dos povos, muitas vezes determinando funções específicas dentro das aldeias e até mesmo indicando o estado civil dos indivíduos. Vejamos na Figura 4, uma representação de uma das pinturas corporais dos povos *Huni Kuĩ*.

Figura 4- Pintura corporal dos povos Huni Kuĩ.



Fonte: pulsar imagens, 2022.

Essa prática requer cuidado, uma vez que símbolos e desenhos são intrinsecamente ligados a cada etnia, podendo desencadear conflitos entre comunidades. Por exemplo, a utilização inadvertida de uma marca pertencente a uma etnia por outra pode desencadear disputas e confrontos entre aldeias, evidenciando a sensibilidade cultural e simbólica destas práticas ancestrais.

O antropólogo Terri Valle de Aquino, figura importante na história recente dos *Huni Kuĩ*, traz importantes reflexões sobre a história desse povo.

Os dados sobre a situação pré-contato são muito escassos e caracterizam-se pelo caráter fragmentário e conjectural. O que se pode dizer com segurança é que os Kaxinawá foram alcançados, a partir do terceiro quarto do século XIX, por duas frentes extrativistas: uma itinerante, e de pouca duração, composta por caucheiros peruanos; a outra sedentária e estável, formada por seringueiros

nordestinos. Foram, pois, o caucho e a seringa os dois principais produtos determinantes do povoamento da extensa região do Juruá e Purus, habitat tradicional dos Kaxinawá e inúmeros outros grupos Pano e Aruak. (Aquino, 1977, p. 38)

Segundo Aquino, a história dos *Huni Kuĩ* é marcada por um profundo vínculo com a floresta amazônica, onde vivem há séculos. Sua relação com o ambiente natural é caracterizada por uma conexão espiritual, uma reverência pela biodiversidade e uma compreensão profunda da interdependência entre os seres vivos. Esse conhecimento ancestral é transmitido de geração em geração, por meio de rituais, mitos e práticas cotidianas, garantindo a preservação da cultura e do modo de vida tradicional.

Essas comunidades têm buscado reconectar-se com suas raízes ancestrais, revitalizando aspectos culturais e espirituais que foram perdidos ao longo do tempo. Esse processo de retomada das tradições visa fortalecer a identidade e a autonomia dessas comunidades, valorizando sua história e conhecimento tradicional. A revitalização das tradições *Huni Kuĩ* brasileiras é um importante passo para garantir a preservação e a transmissão de sua cultura às futuras gerações. Essa busca pela revitalização também representa um movimento de resistência contra a homogeneização cultural e a perda de identidade, resultado dos processos coloniais e de assimilação cultural. A retomada das tradições ancestrais promove o fortalecimento das comunidades originárias e a afirmação de seus direitos culturais e territoriais. (Lagrou, 2004)

A história dos *Huni Kuĩ* é narrada e compreendida por meio de cinco tempos distintos, que refletem sua trajetória diante do contato com os não nativos e os desafios enfrentados ao longo do tempo. Cada tempo representa uma fase significativa na vida e na luta dessas comunidades pela preservação de sua cultura e de seus territórios. (Buse, 2017).

O primeiro tempo é conhecido como "Tempo das Malocas", em que os *Huni Kuĩ* viviam de maneira autônoma, ocupando suas malocas tradicionais, antes do contato com os não nativos. Segundo Buse (2017), nesse período, eles mantinham um estilo de vida baseado na caça, pesca e na prática da agricultura, em perfeita harmonia com a natureza ao seu redor. Infelizmente, o segundo tempo, chamado "Tempo da Correria", marcou um momento de grandes perdas e violências. Muitos deles foram assassinados e suas terras foram tomadas, seja por invasores estrangeiros ou pela expansão da colonização. Na perspectiva de Buse (2017), esse período representou uma grave violação dos direitos territoriais e culturais dos *Huni Kuĩ*.

Em seguida, veio o "Tempo do Cativo", em que os *Huni Kuĩ* foram subjugados

pelos seringalistas e submetidos ao regime de escravidão. Eles foram forçados a trabalhar nas atividades extrativistas dos seringais, enfrentando condições desumanas e perdendo sua liberdade. Esse tempo foi marcado por opressão e exploração, que deixaram marcas profundas nas comunidades. (BUSÊ, 2017)

No entanto, a partir da década de 1970, surge o "Tempo dos Direitos", quando os *Huni Kuĩ* começaram a conquistar espaço na luta por seus direitos. Segundo Buse (2017), antropólogos como Terri de Aquino e Marcelo Piedrafita, contribuíram para a formulação de cooperativas e para a delimitação de seus territórios, fortalecendo a organização comunitária e as reivindicações dos povos originários. Hoje, vivemos o "Novo Tempo", marcado pela transmissão das tradições entre as gerações e pelo intercâmbio das comunidades *Huni Kuĩ* com espaços não originários. Essa fase representa um esforço contínuo na preservação da cultura, no fortalecimento da identidade e na busca por uma convivência harmoniosa com a sociedade envolvente, sem abrir mão de sua ancestralidade e de seus direitos. (Buse, 2017)

Ao longo dos séculos, os povos *Huni Kuĩ* desenvolveram um conhecimento amplo sobre as propriedades curativas das plantas, aprendendo a utilizá-las de forma terapêutica em diversas situações. Esse saber é passado de geração em geração, através de rituais e ensinamentos transmitidos pelos mais velhos. Além disso, os *Huni Kuĩ* têm uma habilidade singular na confecção de desenhos geométricos, os quais são aplicados em diferentes contextos, como no corpo, nas cestarias e nos tecidos. Esses desenhos são considerados sagrados, pois são transmitidos pela jiboia, uma figura espiritual importante para esse povo. Através dessas composições, eles expressam sua cosmologia, simbolismos e sua conexão com o sagrado. (Meneses, 2017)

A prática do canto, da dança e da pajelança é igualmente valorizada entre os *Huni Kuĩ*. A música e a dança são utilizadas em rituais religiosos, festividades e celebrações, representando uma forma de diálogo com os espíritos e fortalecendo os laços comunitários. A pajelança, por sua vez, consiste em um conjunto de práticas xamânicas, nas quais os pajés desempenham um papel fundamental. Esses líderes religiosos são responsáveis por realizar rituais de cura, estabelecer comunicação com os seres espirituais e fornecer orientações nas decisões comunitárias. As narrativas *Huni Kuĩ* são repletas de histórias que revelam a origem e a importância dessas práticas culturais. Os relatos descrevem como os *Huni Kuĩ* foram ensinados pelos próprios animais, como o tucano e a onça, a utilizar as plantas medicinais, a criar os desenhos geométricos e a realizar os rituais sagrados. A espiritualidade é o fio condutor dessas narrativas, mostrando como os

Huni Kuĩ estabelecem uma relação de interdependência e respeito com o mundo ao seu redor. (Meneses, 2017)

Para eles, os animais são providos de sabedoria e, com eles, buscam construir seus aprendizados. Os *Huni Kuĩ* enxergam nos pássaros japiins—representados na Figura 5—como uma fonte de inspiração e conhecimento para aprimorar suas próprias técnicas de tecelagem.

Figura 5- Pássaro Jappin e seu ninho



Fonte: Tucum, 2020¹⁹

A partir da observação atenta dos ninhos dos japiins que utilizam materiais naturais, como a fibra de buriti e as cascas de árvores para tecerem padrões intrincados e geometricamente precisos, os *Huni Kuĩ* desenvolveram uma forma única de criar cestarias e tecidos. (Lagrou, 1998). Cada ponto, cada entrelaçamento, possui um significado simbólico e ancestral, revelando a conexão profunda entre a arte da tecelagem e a espiritualidade dos *Huni Kuĩ* e esses padrões também se estendem à pintura. Vejamos a Figura 6.

¹⁹ Disponível em: <https://site.tucumbrasil.com/tecelagem-huni-kuin/>.

Figura 6- Exposição gratuita traz obras de artistas indígenas das Américas à SP



Fonte: Divulgação | SESC. 2021.

Além da tecelagem, a relação entre os *Huni Kuĩ* e os animais se estende à prática do canto. Para eles, os pássaros possuem uma melodia única, que é capaz de transmitir mensagens sagradas e energias curativas. Assim, ao observar e escutar atentamente os sons emitidos por diferentes espécies de aves, os *Huni Kuĩ* buscam aprender os segredos da música e desenvolver suas próprias composições. Essa interação com os animais e a natureza em geral, está intrinsecamente ligada aos princípios da espiritualidade *Huni Kuĩ*. Para eles, os ensinamentos transmitidos pelos seres da floresta são fundamentais para a manutenção do equilíbrio e da harmonia no mundo (Lagrou, 1998).

Uma prática de extrema importância e relevância para o povo *Huni Kuĩ* é o feito e consumo do *nixi pae* (cipó forte), também conhecida como ayahuasca. Essa bebida, feita a partir da combinação de duas plantas sagradas - a jagube (*Banisteriopsis caapi*) e a chacrona (*Psychotria viridis*) - desempenha um papel fundamental nos rituais e na espiritualidade desse povo.

O *nixi pae* é tratado com grande seriedade pelos *Huni Kuĩ*, sendo comungado somente em momentos de necessidade específicos, como para obter orientação em um trabalho, para auxiliar no tratamento de um parente doente ou para buscar direcionamento sobre onde morar melhor. Ele é considerado um instrumento de sabedoria e guia espiritual, uma forma de estabelecer conexões com o mundo espiritual e receber direcionamentos importantes para a comunidade.

Nas palavras de Ibã *Huni Kuĩ* no filme "Nixi Pae - O Espírito da Floresta"

(2012)²⁰, dirigido por Amilton Pellegrino de Mattos, a onixi pae é vista como um meio de comunicação direta com o sagrado, proporcionando uma experiência profunda e reveladora. É através dessa prática que os *Huni Kuĩ* buscam aprofundar sua compreensão do mundo, acessar conhecimentos ancestrais e fortalecer sua espiritualidade. Banẽ, filho de Ibã, no filme narra:

Quando eu era pequeno meu pai começou pesquisar com meu avô sobre as cantorias da ayahuasca. 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)

No depoimento emocionante de Banẽ, é possível perceber o vínculo profundo que ele estabelece com seus antepassados, em particular seu pai e seu avô, através das tradições culturais dos *Huni Kuĩ*. Eles compartilham histórias, cantorias e pinturas, transmitindo um legado ancestral que tem atravessado gerações. Através do ritual da comunhão do chá, conhecido como ayahuasca, Banẽ e seu filho, Ibã *Huni Kuĩ*, encontram inspiração para expressar artisticamente essas narrativas e mensagens em suas telas e desenhos, criando verdadeiras "telas-cantos".

O Movimento dos Artistas Huni Kuin (MAHKU), coletivo do qual Ibã *Huni Kuĩ* faz parte, tem um papel fundamental nesse processo criativo. Eles se dedicam incansavelmente a produzir belas obras de arte que refletem a riqueza cultural e espiritual dos *Huni Kuĩ*. Cada traço e cada cor nos desenhos e telas são carregados de simbolismo, transmitindo o conhecimento ancestral acumulado ao longo dos séculos. Na Figura 7, tem-se a representação de alguns dos integrantes desse movimento.

²⁰ O filme "Nixi Pae - O Espírito da Floresta" conta a história de um povo chamado Huni Kuin, que vive na floresta. E é baseado na pesquisa e no livro Nixi Pae – O Espírito da Floresta (2006) do professor pesquisador Ibã Huni Kuin (Isaias Sales). Os Huni Kuin têm uma forma especial de cantar, chamada Huni Meka, que é muito importante para eles. Esses cantos ajudam a se conectar com os espíritos e aprender com a sabedoria dos antepassados. Durante o filme, também vemos um projeto onde os artistas Huni Kuin pintam imagens que representam as visões que eles têm durante uma cerimônia usando uma planta chamada ayahuasca. Essas pinturas ajudam a preservar a cultura Huni Kuin e compartilhar seu conhecimento. É uma forma bonita de expressão e aprendizado. O filme está disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=4_9MPpOi4q0m e o livro em https://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/livro_huni_meka.pdf. Acesso em: 30 ago. 2023.

Figura 7- Integrantes do coletivo MAHKU



Fonte: Instituto Moreira Salles²¹

Essas obras de arte representam não apenas a visão particular de Ibã *Huni Kuĩ*, mas também as mirações que recebem durante a vivência com a ayahuasca. Através dessa experiência espiritual, eles acessam uma dimensão além do mundo físico, onde os ensinamentos dos antepassados e dos espíritos são revelados. É nessa miração que encontram inspiração para retratar em suas obras as histórias sagradas, as divindades e os seres mitológicos que permeiam a cosmologia *Huni Kuĩ*, conforme é possível observar na Figura 8.

Figura 8- Obra sem título de Ibã Huni Kuin, Bane Huni Kuin e do Movimento dos Artistas Huni Kuin (MAHKU)



Fonte: Eduardo Ortega / Divulgação, 2017

²¹ Mais informações disponíveis em: <https://ims.com.br/convida/movimento-dos-artistas-huni-kuin/>. Acesso: 20 jan. 2024.

As "telas-cantos" se tornam, assim, um meio de preservar e difundir a cultura *Huni Kuĩ* para além das fronteiras de sua comunidade. Elas se tornam veículos poderosos de comunicação, capazes de transmitirem a sabedoria ancestral para o mundo exterior. Mais do que meras peças de arte, essas telas e desenhos são manifestações vivas de uma tradição que tem resistido ao tempo e às adversidades.

Dessa forma, os *Huni Kuĩ*, em parceria com o Movimento dos Artistas Huni Kuin, revelam ao mundo a importância de valorizar e proteger as culturas dos povos originários, reconhecendo nelas uma fonte inesgotável de conhecimento e sabedoria. Eles nos convidam a mergulhar em suas histórias, cantorias e pinturas, a se permitir comungar com a ayahuasca e a abrir nossos corações para os ensinamentos profundos que emergem desse encontro.

No capítulo seguinte, adentraremos no embasamento teórico dos videogames, analisando suas origens, evolução e impacto na sociedade contemporânea.

3 ALÉM DOS CONTROLES: AS ENGRENAGENS E ENCANTOS DOS VIDEOGAMES

Neste capítulo, abordaremos a evolução tecnológica e como ela influenciou a cultura e os hábitos sociais ao redor do mundo. Além disso, discutiremos o impacto sociocultural dos videogames, investigando como eles moldam comportamentos, identidades e comunidades. Avaliaremos também o papel dos videogames como formas de arte e suas implicações culturais. Por fim, este capítulo servirá como alicerce para as análises subsequentes, permitindo uma compreensão fundamentada dos videogames.

Os videogames são formas de entretenimento interativo que têm se destacado como importantes meios de diversão e de expressão artística. Enquanto os jogos tradicionais envolvem atividades lúdicas com regras pré-estabelecidas, os videogames ampliam essa experiência ao incorporar elementos visuais, sonoros e interativos em um ambiente virtual. Os videogames proporcionam um nível mais sofisticado de imersão e engajamento, permitindo aos jogadores percorrerem mundos virtuais, resolverem desafios complexos e interagirem com narrativas envolventes. A evolução tecnológica tem impulsionado o constante aprimoramento dos videogames, elevando a qualidade gráfica, a jogabilidade e a profundidade das histórias.

O conceito de **videogames** abordado na perspectiva de Huizinga (1999), Caillois (2017) e Zimmerman (2003) fornecerá subsídios para uma melhor compreensão dos games como fenômenos culturais que refletem aspectos mais profundos da nossa existência, como a busca pelo prazer, a criatividade e a expressão simbólica. A perspectiva de Caillois nos ajuda a compreender melhor a variedade de abordagens e estilos existentes nos videogames, além de refletir sobre como essas atividades podem impactar nossas emoções e percepções. Sob a ótica de Zimmerman, os jogos e videogames são entendidos como meios poderosos de comunicação, que permitem aos jogadores explorar novas narrativas, desafios e mundos fictícios.

No subtópico a seguir, adentraremos as características dos videogames.

3.1 AS CARACTERÍSTICAS DOS VIDEOGAMES

Os autores Salen e Zimmerman (2003) identificam quatro características cruciais da mídia digital que possibilitam experiências únicas nos jogos: a interatividade imediata (embora limitada); a manipulação de informações; a automatização de sistemas complexos; e a comunicação em rede. As novas formas de hipermídia são interativas, instantâneas, proporcionam narrativas não lineares e criam ambientes que permitem a interconexão entre os mundos ‘real’ e ‘virtual’. Essas qualidades promovem a expansão de um espaço mágico, onde os jogadores podem se comunicar e interagir simultaneamente com outros jogadores e personagens virtuais inteligentes, bem como participar de narrativas incertas – sem um início, meio ou fim definidos – nas quais atuam como colaboradores e coautores da experiência.

A obra *Homo Ludens*, publicada pelo historiador holandês Johan Huizinga em 1938, continua sendo uma das análises mais relevantes sobre a temática jogo. Na obra, Huizinga aborda o jogo como um elemento e fenômeno cultural significativo, considerando o ato de jogar e brincar como algo precedente à cultura e, de certo modo, superior ou, pelo menos, autônomo em relação a ela. Huizinga preconiza uma definição de jogo mais filosófica e lúdica, a saber, uma atividade intrínseca ao ser vivo a qual se constitui um “fenômeno cultural e não biológico” (Huizinga, 1999, p.3), portanto, “é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico”, pois, “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (ibid)

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. (...) (O jogo) É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (Huizinga, 1999, p. 4-6)

Com base nessa afirmação, pode-se observar que, para Huizinga, o jogo possui uma função essencial de desenvolvimento da civilização humana, dado seu caráter inerente à vida e, principalmente, às relações sociais estabelecidas em sociedade. Nesse contexto, o historiador sustenta que as transformações sociais promovidas pelo jogo – tanto no fenômeno real quanto no seu simulacro – configuram-se como uma disputa em torno de algo que está "em jogo".

Como Huizinga, Caillois, em seu livro “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem”, também indicou que existe algo além do jogo e da brincadeira, e associou a vontade de jogar e brincar com a necessidade de imaginar e fantasiar. Para o autor “[...] O que se designa por jogo surge, desta vez, como um conjunto de restrições voluntárias aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei” (Caillois, 2017, p. 11-12).

A partir das definições de Caillois (2017), foi introduzido um modelo conceitual baseado em dois pontos-chave: a *paidia*²² e o *ludus*. A *paidia* está relacionada à informalidade, às brincadeiras livres e desestruturadas, e às improvisações, enquanto o *ludus* se refere aos jogos formais com regras explícitas. Caillois propõe quatro categorias para classificar as diferentes formas de jogar e brincar: *Alea* (sorte), *Agôn* (competição), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vertigem).

Os jogos da categoria *agôn*, caracterizados pela competição, despertam a expectativa do jogador em buscar a vitória, fundamentando-se na premissa ideal de igualdade entre os competidores e em uma rivalidade implícita que visa testar habilidades. Nesse contexto, as atividades de *agôn* proporcionam um ambiente propício para o desenvolvimento e aprimoramento de habilidades, tais como “rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho etc.” (Caillois, 2017, p. 34). Nesse sentido, *agôn* corresponde ao esporte (o futebol, a corrida, o atletismo etc.) ou os jogos de xadrez, bilhar, damas.

Os jogos da categoria *alea*, conhecidos como jogos de sorte, apresentam-se como uma contraposição aos jogos de competição (*agôn*), uma vez que não dependem do jogador ou de seu oponente, mas sim da sorte ou do destino. Nesse contexto, a ênfase recai sobre a incerteza e a imprevisibilidade do resultado, em detrimento do esforço, do talento ou da habilidade dos participantes. Jogos como o jogo do bicho, loterias e cassinos são exemplos dessa categoria, nos quais a sorte desempenha um papel central. Devido aos riscos associados, como a aposta de grandes quantias em dinheiro ou de bens materiais, e até mesmo a envolver pessoas próximas, como esposa ou filha, tais práticas são proibidas em muitos países devido à sua natureza potencialmente prejudicial e degradante.

Nos jogos de *mimicry*, também chamados de jogos de mimetismo ou simulação,

²² “É do próprio conceito de *paideia* em Platão, associado à cultura e a formação, que provém o termo que em grego designa jogo, isto é, *paidia*, de modo que a *paideia* enquanto cultura continha a *paidia*, ou seja, o jogo”. (Fortuna, 2011, p. 71)

o jogador experimenta a ilusão ao assumir o papel de outra pessoa e representar diferentes personagens. Essa modalidade de jogo estimula a imaginação e a capacidade de interpretação dos participantes, permitindo que experimentem distintas perspectivas e mergulhem em situações fictícias. Através do *mimicry*, é possível vivenciar uma diversidade de papéis e cenários. Nos jogos de *mimicry*, ou seja, os jogos de mimetismo ou simulação, o jogador brinca com a ilusão e finge ser outra pessoa. Os jogos de imitação são baseados “sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (Caillois, 2017, p. 39). A simulação é baseada no “faz de contas”, onde o “prazer é o de ser um outro de se fazer passar por outro” (p. 41).

Os jogos de *ilinx*, por sua vez, são caracterizados como jogos de vertigem, nos quais os jogadores experimentam a sensação de desequilíbrio e instabilidade por meio de desafios físicos. Exemplos desses jogos incluem brinquedos como tobogãs, atividades como alpinismo, balanços e carrosséis, onde a experiência de movimento e a busca por desestabilização são elementos essenciais. Os jogos de *ilinx* proporcionam aos participantes a oportunidade de experimentar sensações de vertigem e intensidade física, desafiando seus limites e proporcionando uma experiência estimulante e emocionante. O foco desses jogos está na análise dos limites corporais e na busca por uma experiência sensorial única e estimulante para os jogadores. Vejamos, no Quadro 1, a organização e distribuição dos jogos e conceitos.

Quadro 1- Distribuição dos jogos

	GÓN (Competição)	LEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA Algararra Agitação Ataque de riso	Corridas, lutas etc. } Atletismo	Não regradas	Parlendas Cara ou coroa	“Piruetas” infantis Carrossel Balanço Valsa
Pipa Solitário Jogos de paciência Palavras cruzadas	Boxe Esgrima Futebol	Bilhar Damas Xadrez	Aposta Roleta	Volador Atrações dos parques de diversão Esportes de neve Alpinismo Acrobacia
LUDUS	Competições esportivas em geral	Loterias simples, compostas ou acumuladas	Teatro Artes do espetáculo em geral	

N.B.: em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente em uma ordem tal, que o elemento *paidia* diminui constantemente, enquanto o elemento *ludus* cresce constantemente.

Fonte: Caillois, 2017, p. 80.

No Quadro 1, apresentado por Caillois, é possível observar a síntese de sua concepção da teoria do jogo e a maneira como os jogos estão inseridos em nossa sociedade, seja por meio de formas culturais ou institucionais. Ao analisar as formas institucionais dos jogos integradas à vida social, o autor delinea uma sociologia fundamentada a partir dessas práticas lúdicas. Essa abordagem permite uma compreensão mais ampla das relações sociais e dos mecanismos que permeiam a interação humana no contexto dos jogos e de suas diversas manifestações na sociedade contemporânea.

O autor ressalta que, independentemente da origem dos jogos e das possíveis degradações que possam sofrer, o essencial é compreender a estrutura dos jogos e reconhecer como os princípios subjacentes a essas práticas lúdicas podem revelar os valores de uma determinada cultura. Ele enfatiza a diversidade de jogos presentes em cada cultura, destacando a impossibilidade de definir uma cultura exclusivamente a partir dos jogos. Para uma análise mais profunda, é necessário verificar de que forma os jogos dentro de uma cultura, reforçam ou contradizem às instituições culturais vigentes. Essa perspectiva amplia o entendimento sobre a relação entre jogos e cultura, evidenciando a complexidade das interações entre ambos e seus reflexos nos valores e estruturas sociais. Mas ele defende que não é possível ignorar o papel “significativo” e “indispensável” dos jogos nas sociedades (Caillois, 2017, p. 88-89).

Além disso, é importante ressaltar também o reconhecimento do caráter lúdico que permeia os jogos bem como os aspectos que compõem a construção de um simulacro. Na concepção de Schuytema, (2007, p.7)

Um game²³ é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente, a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

A concepção de jogo como simulação, destacada no trecho mencionado, ressalta a ideia de que a essência do jogo está na própria jornada vivenciada durante a experiência lúdica, e não apenas no resultado final ou na conquista de um objetivo específico. A

²³ É importante destacar que nessa seção, trataremos “jogo” e *game* como sinônimos.

trajetória percorrida pelos jogadores, repleta de desafios, descobertas e interações, assume um papel central na construção de significados e na riqueza da experiência de jogo.

Nesse contexto, a definição de jogo proposta por Paul Schuytema, sob uma perspectiva que dialoga com a semiótica, sugere a existência de estruturas semânticas complexas que permeiam a dinâmica dos jogos. Essas estruturas—dispostas no Quadro 2— englobam elementos simbólicos, regras e interações que contribuem para a criação de significados e sentidos dentro do universo do jogo, ampliando as possibilidades de interpretação e experimentação por parte dos jogadores.

Quadro 2- Relação entre Game e Semiótica

Perspectiva do Game	Perspectiva Semiótica
“atividade lúdica composta por série de ações e decisões”	“narrativa como mudança de estados, operada pelo fazer transformador de um sujeito”
“Universo do game”	“Simulacro” ou “microuniverso”
“As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital”	Sintaxe Semântica
“As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada”	Enunciados, programas e percursos narrativos

Fonte: Silva, 2020, p. 104

A análise do Quadro 2 conforme descrito, oferece uma perspectiva interessante sobre a estrutura e as dinâmicas presentes nos jogos, sobretudo quando compreendidos como simulações dentro da dimensão lúdica. A representação semântica e estrutural dos jogos por meio desse diagrama permite uma abordagem que dialoga com os princípios da semiótica, revelando as múltiplas camadas de significado e interação presentes nesses contextos. A partir dessa perspectiva, a concepção de jogo como simulação na dimensão lúdica ganha complexidade e profundidade, revelando-se como um espaço rico em possibilidades de significação, narrativa e interação.

Outro ponto fundamental que constitui um jogo diz respeito à narrativa. Para Schuytema (2007, p. 202-203)

De muitas maneiras, uma experiência de jogo é semelhante a experiência de história (seja livro ou filme) – o jogador movimenta-se em direção ao objetivo, supera muitos obstáculos (que normalmente tendem a ser cada vez mais desafiadores) até alcançar o conflito final em uma tentativa de atingir o principal objetivo. Desse modo, a movimentação ao longo de um game é muito semelhante ao diagrama de evolução de enredo estudadas em cursos de redação e literatura dos Estados Unidos (...) se fôssemos construir um gráfico, um game é na verdade, mais como um diagrama de enredo de um livro, no qual a movimentação é para cima, mas o caminho é dividido em partes menores, cada uma com seu pico (o momento de conflito ou desafio mais intenso).

O trecho mencionado acima discorre sobre a maneira como a narrativa se desenvolve nos videogames, destacando a semelhança entre a experiência proporcionada por um jogo e a imersão em uma história. A movimentação dentro de um jogo é comparada a um esquema narrativo, dividido em segmentos menores chamados de Atos, conceito introduzido por Syd Field em seu livro *Manual do Roteiro*. Field (1995) discute a importância da "estrutura" como a relação entre as partes individuais e o todo, para explicar os componentes fundamentais de uma narrativa. Ele afirma que

Uma história é um todo, e as partes que a compõem – ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, episódios, eventos, música, locuções, etc, são o que a formam. Ela é um todo e a estrutura é o que sustenta a história no lugar, é o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro o todo (Field, 1997, p.2).

Da mesma forma que na dramaturgia, as narrativas nos videogames também seguem estruturas, padrões narrativos e elementos que lembram bastante os conceitos propostos por Aristóteles, como as três unidades de ação dramática: tempo, espaço e ação. Apesar das similaridades, alguns escritores e criadores de jogos não consideram história e narrativa como termos intercambiáveis. Schuytema (2007, p. 403-404), por exemplo, acredita que:

(...) uma história é uma explicação – ela explica um conflito entre um personagem, conhecido como protagonista, e algum obstáculo. (...) O conceito essencial é de que uma história trata de um conflito e como ele é resolvido. Os seres humanos contam histórias uns para os outros desde que aprendem a falar – talvez antes. Se uma história se refere a um conflito, então, do que se trata um game? Um game trata de um conflito – uma tentativa de superar desafios para vencer no final. Em essência, não há muita diferença entre os componentes essenciais de uma história e de um game. No entanto, uma história é uma explicação – ela nos é contada. Um game (como a vida) é algo que fazemos. (...) E se você pudesse participar de uma história; e se tornar o herói que luta contra os obstáculos; e se, em vez de um contador de histórias lhe contar o que aconteceu, pudesse controlar o que acontece, pudesse ser responsável pela solução? É um encaixe natural e é por isso que games e histórias andam entrelaçados há milhares de anos – jogos como Go são histórias de conflitos militares – Banco Imobiliário é uma história sobre como sair de recursos modestos para a riqueza (ou, talvez, para a pobreza!)

No excerto anterior, conforme a visão de Schuytema, a narrativa desempenha um papel crucial nos videogames, permitindo estabelecer uma correlação entre os jogos, a rotina dos jogadores e, agora, a narrativa. No entanto, segundo o autor, a história desempenha uma função bem específica no jogo: a de elucidar o contexto da experiência vivenciada pelo jogador durante a jogabilidade.

Destarte, a interação entre narrativa e jogabilidade, conforme abordada por Schuytema, revela-se como um aspecto crucial na experiência dos jogadores nos videogames. Ao pesquisar essa dinâmica em títulos como o do *corpus* desta dissertação, que mergulha na cultura e na mitologia indígena brasileira, percebemos como a história desempenha um papel fundamental ao ambientar as ações do jogador em um contexto rico e significativo. No jogo, a narrativa não apenas conduz o jogador ao longo da jornada, mas também incorpora elementos culturais e mitológicos, enriquecendo a imersão e promovendo uma conexão mais profunda com a trama e os desafios apresentados. A história não se restringe a um mero pano de fundo, mas atua como um fio condutor que tece significados e contextos para cada interação e decisão do jogador.

Por meio da narrativa, o *game* não só apresenta desafios e enigmas a serem decifrados, mas também convida os jogadores a descobrirem e compreenderem a cultura indígena de forma interativa e envolvente. Dessa forma, a relação entre história e jogabilidade se torna essencial para propiciar uma experiência mais enriquecedora e autêntica, permitindo aos jogadores mergulharem em um universo que mescla entretenimento e aprendizado cultural de maneira harmoniosa.

Na seção seguinte, discorreremos sobre a potencialidade dos jogos como ferramentas para abordar questões sociais, culturais e políticas, e formas inovadoras de pensar e agir.

3.2 JOGOS COMO FERRAMENTAS LÚDICAS E POTENTES NA DESCOLONIZAÇÃO CULTURAL

A produção cultural proveniente de grupos minorizados historicamente marginalizadas não apenas enfrenta os processos sistemáticos de apagamento, mas também está sujeita à pressão do capitalismo e à apropriação comercial. Quando uma expressão cultural de grupos discriminados alcança sucesso e desperta interesse da indústria de videogames, o marketing muitas vezes identifica esses movimentos como tendências lucrativas. Autores como Kotler e Keller (2013) abordam o fenômeno do cooptação de elementos culturais de grupos minorizados pela lógica mercadológica, que transforma manifestações autênticas em produtos comerciais dissociados de seus contextos originais e significados profundos. Esse processo pode resultar em simplificações, estereotipações e apropriações inadequadas que diluem a essência e o impacto das expressões culturais de grupos historicamente marginalizados.

O conceito de identitarismo tem sido amplamente discutido e criticado. A ideia

central é que temas e agendas que pertencem ao domínio público e visam o bem-estar e a inclusão social de grupos minorizados são apropriados por interesses empresariais. A partir dessa apropriação, essas causas são convertidas em estratégias de marketing e lucratividade, ao invés de servirem às comunidades envolvidas de forma genuína. Este fenômeno é frequentemente associado a práticas de capitalismo tardio, onde qualquer aspecto da vida social pode virar um produto lucrativo.

O identitarismo, na perspectiva de Haider e Liberato (2019) surge como um termo pejorativo oriundo da extrema direita para deslegitimar lutas por reconhecimento e igualdade promovidas por de grupos minorizados. Sob essa perspectiva, qualquer ação afirmativa ou reivindicação de espaço por grupos historicamente discriminados é vista com ceticismo e descrita como uma manobra mercadológica. Este ponto de vista ignora as reais necessidades e demandas desses grupos, desviando o foco de debates essenciais sobre inclusão e justiça social. Essas práticas corporativas podem, de fato, esvaziar o conteúdo e o impacto das lutas sociais, transformando causas importantes em mais um produto na prateleira do capitalismo.

A resultante desconexão entre as ações empresariais e as necessidades reais das comunidades pode gerar uma falsa sensação de progresso enquanto problemas estruturais permanecem intocados. Ainda segundo os autores, para as comunidades envolvidas, a apropriação de suas agendas pode resultar em frustração e perda de credibilidade de suas causas. A coisificação de suas lutas transforma questões de identidade e reconhecimento em meros espetáculos comerciais que atendem muito mais aos interesses de lucros do que ao alívio de desigualdades sociais.

O fazer descolonial nos videogames diversos se propõe a desafiar e desconstruir narrativas e práticas hegemônicas predominantes no mercado de jogos eletrônicos. Para alcançar isso, Stateri e Souza (2021) propõem adotar as *epistemologias do sul global*²⁴, que trazem perspectivas e saberes que frequentemente são marginalizados ou desconsiderados nos grandes centros de produção de conhecimento. Esse movimento, na concepção das autoras, busca dar voz a culturas, histórias e experiências de minorizados, oferecendo uma plataforma para que suas narrativas possam ser contadas de maneira autêntica e significativa.

²⁴ As epistemologias do Sul Global são um conjunto de perspectivas teóricas e práticas que buscam legitimar e valorizar os conhecimentos produzidos nas regiões marginalizadas do planeta, especialmente na América Latina, África e Ásia. Essas epistemologias desafiam o domínio do saber ocidental, considerado muitas vezes hegemônico e eurocêntrico, e promovem uma compreensão mais inclusiva e diversa das realidades globais (Santos, 2010).

Mesmo coexistindo com o paradigma capitalista atual, que muitas vezes limita e direciona a produção de conteúdo a partir de interesses mercadológicos, a proposta de pequenas utopias (Santos, 2017) oferece uma via de resistência e inovação. Essas pequenas utopias representam espaços de criação onde é possível imaginar e construir mundos mais inclusivos, justos e diversos, indo além das dinâmicas de opressão e exclusão que marcam a sociedade contemporânea. No contexto dos videogames, isso significa criar jogos que abordem questões sociais relevantes, representem de grupos minorizados de maneira justa e desafiem estereótipos prejudiciais.

Segundo Davis (2016), é crucial não apenas reconhecer a diversidade de saberes, mas também engajar-se ativamente na criação de fissuras nos paradigmas dominantes que perpetuam a opressão e a exclusão. Esse compromisso exige uma postura crítica e reflexiva diante das estruturas de poder que sustentam o conhecimento hegemônico. Implica questionar as narrativas científicas e acadêmicas que frequentemente marginalizam ou subordinam outras formas de saber. Além disso, requer uma disposição para incorporar e valorizar conhecimentos frequentemente considerados não científicos, como saberes tradicionais, indígenas e locais. Stateri e Souza (2021, p. 15-16) lançam a seguinte proposta, conforme é possível observar no Quadro 3.

Quadro 3- Propriedades dos videogames diversos para um fazer decolonial

Propriedades	Explicação	Autores
Autoria	Ver-se como autor, compartilhando sua visão de mundo dentro de seu respectivo lugar de fala, rompe com o paradigma da indústria de massa de que as histórias dos grupos minorizados e oprimidos não interessam a menos que sejam contadas para a exploração por um agente externo.	Frasca (2001), Pimentel (2006), Ribeiro (2017).
Democratização de Ferramentas	Mais do que o aumento da oferta de ferramentas gratuitas e de uso facilitado para a criação de videogames, é necessário proporcionar uma porta de entrada àqueles que não possuem familiaridade com o processo de desenvolvimento.	Ito, Zimmerman e Frasca (2004), Landow (2006).
Epistemologias do Sul Global	Olhar para a realidade do sul global, questionando os processos formativos e produtivos que ocorrem sob influência tanto do norte global, quanto do eurocentrismo.	Mignolo (2007), Restrepo e Rojas (2010), Santos (2017).
Projetos mais amplos de	Pensar o fazer decolonial dos videogames diversos como parte de um projeto político mais amplo, que depende	Boal (1975), Freire (1997), Landow (2006).

Fortalecimento dos grupos minorizados	de articulações entre instituições, sociedade e poder público para gerar mudanças efetivas.
--	---

Fonte: Stateri e Souza (2021, p. 15-16)

A partir dessa proposta, as autoras enfatizam que não se trata de rejeitar totalmente o conhecimento advindo de origens colonialistas, mas sim de reconhecer nosso papel como produto de um processo histórico complexo e muitas vezes violento. Esse reconhecimento abre espaço para uma compreensão mais rica e inclusiva de nossos próprios saberes e práticas. A proposta, portanto, segundo as autoras, é abraçar um processo de autoanálise e valorização das práticas locais, que podem ser distintas dos padrões eurocentrados e ainda assim válidas e robustas.

Dando continuidade às discussões, Stateri e Souza (2021) realizam a aplicabilidade dessa proposta em alguns videogames provenientes de autoria das populações afrodescendentes, mestiças, provenientes da América do Sul ou de latinos presentes nos Estados Unidos e de nações indígenas—esse último diz respeito ao nosso objeto de pesquisa— conforme destacado no Quadro 4 a seguir.

Quadro 4- Quadro comparativo de fazeres descoloniais em videogames

Projeto	Quem protagonizou a autoria na ação?	Optou por ferramentas acessíveis, buscando democratizar seu uso?	Volta-se para epistemologia sdo sul global?	Faz parte de um projeto maior de fortalecimento dos grupos minorizados?
Huni Kuin	A comunidade Huni Kuin sob mediação do pesquisador Guilherme Meneses, fazendo uso do método de produção partilhada com 32 aldeias no Brasil, próximas ao Rio Jordão.	O desenvolvimento utilizando o engine com versão gratuita Unity, contou com programadores cuidando da parte técnica, enquanto a comunidade se dedicou à transmissão dos conteúdos que seriam trabalhados.	Sim, pois traz ao público histórias importantes ao povo Huni Kuin.	Sim, pois o produto final se apresenta como um catalizador de discussões em eventos diversos, tanto no campo dos games quanto em espaços comunitários.

Florescer	As mulheres trans acolhidas pela entidade em conjunto dos estudantes da graduação em Jogos Digitais.	A programação em Unity ficou a critério dos estudantes, enquanto as mulheres do Centro de Acolhida Florescer colaboraram com seus depoimentos.	Sim, pois resgata relatos de pessoas que sofrem opressão sistêmica unicamente por conta de seus marcadores sociais.	Sim, pois o produto não se resolve em si só. Além de ser um exercício crítico formativo, o projeto fez parte de uma ação alinhada a uma entidade
A Nova Califórnia	(avaliação cega) e Tainá Felix, desenvolvedores e produtores culturais auto identificados como negros.	Sim, a ferramenta utilizada foi o RPGMaker que, embora se enquadre como engine proprietária, é uma porta de acesso a novos desenvolvedores por se mostrar intuitiva.	Sim, a adaptação do conto homônimo de Lima Barreto é realizada por pessoas auto identificadas como negras.	Sim, pois o videogame é usado em ações junto à comunidades, em especial nas periferias de São Paulo, com apoio de espaços comunitários e/ou acompanhadas por oficinas de criação.
Cores vivas	O projeto é iniciativa da pesquisadora Eliane Bettocchi, mulher auto identificada como negra, pesquisadora e participante de comunidade de terreiro.	Trabalha com a texturização de avatares para Minecraft – videogame que já faz parte do repertório dos participantes - e a construção do Quilombo dos Palmares por meio de modificações no game.	Sim, pois volta-se para a transposição de temáticas afrodiaspóricas para o ambiente do videogame.	Sim, pois faz parte de um projeto de pesquisa acadêmico que forma uma ponte para a discussão crítica junto à comunidade contemplada. A produção das modificações é apenas parte de todo o processo.
Contos de Ifá	A iniciativa é realizada por Mãe Beth de Oxum, Ialorixá auto identificada como negra, responsável pelo Ponto de Cultura	O desenvolvimento dos videogames é feito em HTML5 e as metodologias para sua construção são compartilhadas com alunos e professores de escolas públicas e espaços culturais de Olinda/PE.	Sim, pois direciona seus esforços na criação de jogos educativos que valorizem histórias de matrizes africanas.	Sim. Está alinhado aos programas de rádio das comunidades de terreiro do Brasil, e ao compromisso político de combater o preconceito, o

	Côco de Umbigada.			racismo e a intolerância às religiões de matrizes africanas.
--	-------------------	--	--	--

Fonte: Stateri e Souza (2021, p. 17)

A discussão sobre o epistemicídio e sua influência direta na existência dos corpos reforça a necessidade de dar voz e visibilidade aos grupos historicamente marginalizados na indústria de videogames. Permitir que tais comunidades não apenas consumam, mas também contribuam para a criação e modificação do conteúdo dos jogos é um passo crucial rumo à construção de uma produção mais inclusiva e representativa.

O acesso ao protagonismo na criação de obras culturais como os jogos eletrônicos se mostra como uma forma de resistência e de combate às estruturas excludentes e opressoras vigentes. Ao enfatizar a importância de que os corpos excluídos da indústria predominante tenham a possibilidade de se verem e se reconhecerem nos videogames, ressalta-se a necessidade de promover uma ruptura com padrões preestabelecidos e de ampliar as narrativas e perspectivas presentes nesse cenário. A diversidade cultural, étnica e social deve ser não apenas refletida nos jogos, mas incorporada em sua produção, garantindo assim a representatividade e o empoderamento de grupos historicamente silenciados. Nesse sentido, a criação de videogames diversos não se restringe apenas ao conteúdo dos jogos, mas também à forma como são concebidos e desenvolvidos, priorizando a inclusão e a valorização das diferenças.

3.3 CONTEXTUALIZANDO O *CORPUS* HUNI KUIN: YUBE BAITANA

O *game* Huni Kuin Baitana²⁵ é um jogo bidimensional que foi criado usando o programa gratuito Unity 3D. É semelhante a uma plataforma de rolagem lateral ou *side-scroller*, com a movimentação da tela de acordo com o avanço do personagem (Meneses, 2017). Ele é narrado no idioma hatxã kur e legendado em português, espanhol, inglês e na língua nativa.

É válido ressaltar que o discurso colonial promoveu a dominação da cultura, do povo, da língua e da fé dos povos nativos brasileiros. Segundo Munduruku

²⁵ O jogo está inserido em uma plataforma eletrônica (<http://gamehunikuin.com.br>) que contém informações complementares, a fim de propiciar um aprofundamento nas temáticas abordadas.

(...) povos indígenas inteiros têm sofrido as consequências de viver em contato permanente com uma sociedade que lhes prendem em conceitos que os tornam menores e marginalizados. A isso se inclui a negação da identidade cultural. Se, por um lado, manter-se indígena é condição fundamental para o reconhecimento étnico – pois assim a sociedade complexa pode manipulá-lo – aprender e conviver com a sociedade em igual condição é considerado um abandono de identidade. Em outras palavras: se vou para a universidade e compreendo a lógica do ocidente, acabo desqualificado como membro de uma sociedade indígena. Ser indígena, na lógica ocidental, é manter-se no atraso cultural. Ao pertencer ao mundo globalizado, perco minha afirmação étnica. Essa forma de pensar tem ocasionado sérias crises de identidade em nosso meio. (...) As consequências disso são o sofrimento, a dor, o suicídio. (Munduruku, 2010, p. 67)

A citação de Munduruku destaca a complexidade e as contradições enfrentadas pelos povos indígenas ao viver em contato constante com a sociedade ocidental dominante. Ela aponta como as estruturas e conceitos impostos pela sociedade majoritária têm aprisionado os povos originários em uma visão estereotipada, que os diminui e marginaliza. Esse processo inclui a negação ou desvalorização da identidade cultural indígena, o que traz sérias implicações para o reconhecimento e a afirmação da identidade étnica. A exigência de escolher entre "ser indígena" ou "pertencer ao mundo moderno" impõe uma dicotomia que não reflete a realidade vivida por esses povos. Essa divisão arbitrária gera crises de identidade, levando ao sofrimento, ao isolamento psicológico e, em casos extremos, ao suicídio. Munduruku enfatiza que essa imposição de identidade binária é uma forma de violência cultural, que contribui para a perpetuação do sofrimento indígena.

Na atualidade,

Os indígenas brasileiros, através da aquisição e do domínio da escrita, passam a fazer história, como produção de sentidos para a própria ressubjetivação. Não há história sem discurso. E a escrita e seus meios são instrumentos que os índios estão utilizando para configurar suas identidades. Identidades, não como essência, mas resultantes de processos de identificação do sujeito ao complexo de formações discursivas historicamente (ideologicamente) determinadas. O que se exige de um discurso não é uma verdade é uma lógica discursiva. (Almeida & Queiroz, 2004, p. 204)

Logo, o discurso descolonial presente no jogo vai ao encontro desse processo de “ressubjetivação”, pois promove a ideia do fortalecimento da identidade cultural e social desse povo e evidencia a importância do jogo como uma ferramenta de empoderamento cultural e de resistência ao legado colonial. A Figura 9 mostra o momento inicial o jogo demarcado pelo encontro do jovem Dua Yube e do Pajé e os idiomas.

Figura 9- Idiomas

Fonte: Huni Kuin, 2016

De um universo de 50 histórias que foram coletadas, no jogo são narradas 5 (cinco) histórias. O enredo do jogo objeto de estudo é baseado em histórias contadas por pessoas Huni Kuĩ mais velhas: 1 – Yube Nawa Aĩbu; 2– Siriani; 3 – Shumani; 4 – Kuĩ Dume Teneni e 5 – Huã Karu Yuxibu e tem como personagens principais um casal de gêmeos que foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais. No decorrer do jogo o jogador poderá desenvolver conhecimentos em rituais indígenas, costumes tradicionais e outras atividades comuns aos povos *Huni kuĩ*.

O roteiro do jogo e as histórias possuem relação com os processos de aquisição dos saberes *Huni Kuĩ*. O primeiro seguimento de fases corresponde à história de Yube Nawa Aĩbu em que o personagem aprende a acionar o poder especial do cipó, o *nixi pae*. Na segunda história, além de usar a borduna²⁶, o jogador aprende sobre os grafismos (*kene*). Na terceira história, que conta as aventuras de um pequeno encantado da floresta chamado Shumani, o jogador aprende também sobre o uso das pinturas de urucum (*mashe*) e jenipapo (*nane*). Na quarta história, Kuĩ Dume Teneni, o jogador aprende a usar a lança e a reunir tabaco e cinzas de árvores para preparar rapé (*dume deshke*), podendo assim usar seu poder para enfrentar animais da floresta como o Gavião-Real (*Tete Pawã* ou *nawa tete*), o Corujão (*Pupuwã*), o Escorpião-Rei (*Nibu Baka Pianã*), macaco-preto (*isu*) e seres encantados como *Yuxĩ Shurubu Pianã* e *Pinu Taka Pinushu*. Na última história, o jogador aprende sobre o surgimento e a classificação das plantas medicinais e

²⁶ Arma indígena de ataque, defesa ou caça (Dicionário online).

o segredo da imortalidade (Meneses, 2017).

As narrativas presentes no jogo podem não seguir uma sequência linear entre elas, mas estão interligadas por meio das habilidades e conhecimentos que os jogadores adquirem ao longo da experiência. Um exemplo claro disso é a necessidade de dominar os poderes do cipó (nixi pae) na primeira fase para poder avançar a partir da segunda fase. Essa conexão entre as fases não apenas aumenta a complexidade e desafio do jogo, mas também valoriza a progressão do jogador, incentivando-o a desenvolver suas habilidades e estratégias conforme avança na jornada do jogo.

Apesar de essas serem as fases mais destacadas no jogo, elas só podem ser acessadas por meio do Pajé, que desempenha um papel fundamental como guia espiritual e condutor do jogador através da jornada. O Pajé atua como uma ponte entre o mundo físico e o mundo espiritual do jogo, permitindo ao jogador desbloquear e percorrer as fases narrativas de forma mais profunda e significativa. A interface presente no jogo oferece ao personagem controlado pelo jogador a possibilidade de se locomover pela aldeia de forma interativa, estabelecendo conexões com os demais personagens e desvendando segredos ocultos. Esse aspecto contribui para a imersão do jogador no universo do jogo, proporcionando uma experiência mais rica e envolvente.

Figura 10- O pajé como guia espiritual



Fonte: Huni Kuin, 2016

O jogo em questão demonstra uma jogabilidade extremamente intuitiva, remanescente de títulos clássicos como Super Mario Bros (1985) e Sonic: The Hedgehog (1991), os quais são referências no mundo dos videogames. Assim como nesses jogos icônicos, os controles são simples e eficientes, utilizando as teclas "A", "W" e "D" —ver Figura 11— para movimentar o personagem para os lados e para realizar saltos, proporcionando uma experiência de jogo fluida e acessível para jogadores de diferentes

níveis de habilidade.

Figura 11- Botões A, W e D



Fonte: Huni Kuin, 2016

Além disso, o jogo incorpora elementos de interação inovadores, como a utilização dos botões e da rolagem do *mouse* — ver Figura 12 — para realizar ações específicas, como atirar flechas, trocar de armas e desvendar os poderes mágicos do *nixi pae*. A mecânica de jogo sob o efeito do *nixi pae* adiciona uma camada extra de profundidade e estratégia, permitindo que o personagem realize saltos mais altos e se desloque com maior velocidade, agregando desafios e possibilidades únicas à experiência de jogo.

Figura 12- Mirar e atirar



Fonte: Huni Kuin, 2016

Além dos botões de jogabilidade apresentados anteriormente, há também a montagem de *puzzles* ou montagem de quebra-cabeças—ver Figura 13—, em que o jogador é desafiado a decifrar nove peças quadradas que, juntas, formam um intrincado padrão inspirado nos *xenes*, belíssimas estampas visuais criadas pelo povo Huni Kuin.

Figura 13- Captura dos kenes

Fonte: Huni Kuin, 2016

Cada etapa desse desafio apresenta imagens únicas a serem completadas, exigindo não apenas habilidades de resolução de problemas, mas também uma apreciação e compreensão mais profunda dos significados por trás dos padrões visuais tradicionais. Conforme é possível observar na Figura 14.

Figura 14- Puzzle

Fonte: Huni Kuin, 2016

Durante as fases de plataforma do jogo, é possível observar pinturas e desenhos produzidos pelos próprios indígenas, os quais têm o propósito de retratar as cenas das histórias apresentadas no game. As faixas de áudio, responsáveis por narrar as histórias, também são realizadas pelos indígenas, agregando autenticidade e uma maior imersão à experiência do jogador.

Ao longo da progressão no jogo, o personagem tem a oportunidade de coletar diversos elementos, como frutas (banana, macaxeira, mamão), grãos (amendoim, milho), carne saudável, além de medicinas (ervas, tabaco, cipós). Esses itens impactam diretamente na porcentagem de vida do personagem, que, quando completa, permite o

uso de um poder especial. Ao ativar esse poder, conhecido como "nixi pae", a estética das cenas sofre alterações, como a aplicação de um filtro de desfoque que evoca um estado alterado de consciência. Esse poder especial oferece benefícios como saltos mais altos, recuperação acelerada da energia vital e ataques mais poderosos.

De acordo com Menezes (2020), durante o período pré-produção do jogo, o professor e pesquisador Isaías Sales, conhecido como Ibã, destacou a relevância da criação do jogo para "registrar" as histórias do seu povo e engajar os seus alunos na aprendizagem de conhecimentos relacionados à formação da pessoa Huni Kuĩ. Fernando Siã, representante da aldeia Três Fazendas, também destaca a importância não apenas de divulgar pelo mundo o conhecimento gerado, mas principalmente de integrá-lo dentro do ambiente escolar, visando garantir uma maior perenidade para esses conhecimentos.

Então, um dos sagrado que a gente tem é esse jiboia, que vocês chamaram caminho, né. Nós deu essa luz de caminhar mesmo de verdade, então nós não podemos parar, nós temos que abrir mais, ampliar mais, fortalecer mais. E não mostrar pelo mundo só, pelo mundo, mostrar também pelo nosso futuro aqui dentro da aldeia mesmo, dentro da escola. E aí que nós podemos fortalecer mais durante as aulas no jogo. Porque aí nós reflete a história, os velho se acabando e esse jogo nunca se acaba, que ficou ali no mundo, então outros país, outro mundo. (Fernando Siã *apud* Menezes, 2020, p. 25)

E por fim, Tadeu Siã, reflete que

Esse jogo vai espalhar. Todo essas criança tem celularzinho, algumas pessoa têm computador, vamo começar a mexer, vamo começar a gostar. Principalmente eu gostei muito, né. Gostei muito dos desenhos, gostei muito da montagem, gostei muito do jogo. Mas eu não joguei ainda, eu não sabe jogar ainda. Mas eu vou jogar! Entendeu. Porque o nosso Brasil, o jogo é vida, da sere humano. Então pra mim eu gosto muito de jogo. [...] Fizemos a cura, cura de nosso trabalho, cura de nosso caminhada, e cura da nosso movimento, cura da nosso planeta, conectado com Yuxibu, sempre continuar seguindo isso. Então muito haux, muito gratidão, e todos vocês parente, esses parente que tão aqui. Muito haux! (Tadeu Siã *apud* Menezes, 2020, p. 25)

Essa iniciativa demonstra o papel fundamental da tecnologia e da gamificação como ferramentas para preservar e transmitir as narrativas e tradições culturais dos povos indígenas, contribuindo assim para a valorização e perpetuação desses saberes em um contexto contemporâneo. Além disso, a participação ativa dos alunos no processo de produção do jogo proporciona uma forma dinâmica e interativa de aprendizado, promovendo o fortalecimento da identidade e do orgulho cultural entre as novas gerações.

Acho que esse jogo que vocês tão falando é o maior movimento do jogo, tantos indígena não-indígena, é isso que tô vendo o jogo. Não é dos criança não, isso é jogo que pega tudo, né, todo mundo joga. [...] É só a ideia, né, essa que você vai desenvolvendo da sua memória, criatividade, muitas coisas que são pensadas depois do, quando surgimento isso na escola. Isso é importante. [...] Não gostar. Não é só dos criança que eles vão jogar, isso é o adulto, praticamente... (Ibã Sales; *apud* Menezes, 2020, p. 24)

O pesquisador Isaías Sales, Ibã, ressalta a capacidade do jogo em engajar pessoas de diversas faixas etárias na aprendizagem desses conhecimentos por meio de novas tecnologias. Essa abordagem evidencia a importância de utilizar recursos tecnológicos para tornar a transmissão cultural mais acessível e atraente para diferentes públicos, garantindo a preservação e disseminação das tradições indígenas de forma inovadora e inclusiva. O professor Osvaldo Isaka durante o lançamento, falou da importância de alinhar o processo de aprendizado com a cultura e os valores da própria comunidade.

Pra nossos povos huni kuĩ é a primeira história aqui do nosso povo huni kuĩ um jogo. Só nós temos história nossa que os velhos contavam, não tem esse jogo pra ver, jogar, as crianças ver, né. Então essa aí que pra nós é importante, depois de lançamento vai ter na escola, pras menino verem, e nós tamo pensando também. se vem alguns “Luz para Todos” aqui facilitar mais, nós queria criar alguns quarto aí pra montar esse jogo próprio computador pra as crianças treinarem também, faz horariozinho pra eles começarem jogar, entender as história do nosso origem. (– Osvaldo Isaka *apud* Menezes, 2020, p. 25)

A representatividade proporcionada por jogos com temáticas indígenas contribui diretamente para uma maior compreensão e valorização da cultura e tradições dos povos indígenas, em âmbito nacional e internacional. No entanto, o desenvolvimento desses jogos, segundo Menezes (2020), também apresenta desafios específicos, como a necessidade de sensibilidade cultural, pesquisa aprofundada e colaboração com comunidades indígenas. Esses desafios, quando superados, potencializam o impacto positivo que os jogos com temáticas indígenas podem trazer para a representatividade e diversidade no cenário dos jogos eletrônicos.

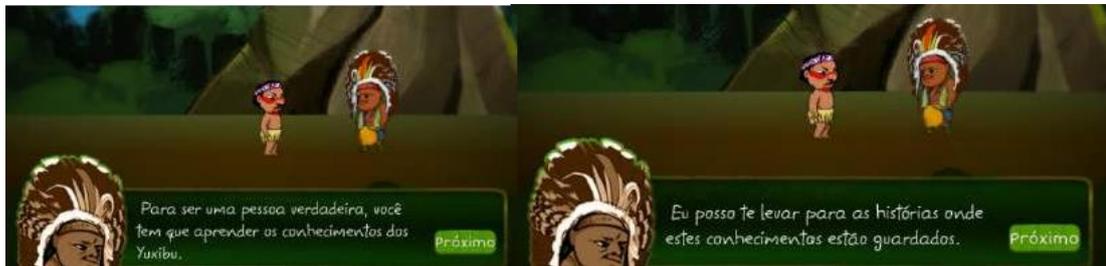
Nas seções a seguir, faremos uma sinopse das histórias escolhidas para debruçar-se à análise, a fim de facilitar a familiarização do leitor com as narrativas selecionadas.

3.3.1 *Yube Inu Dua Busê*: sinopse

A primeira fase do jogo é composta por seis partes. A narrativa começa quando o jovem Dua Yube procura o Pajé, que, como uma figura sábia, inicia a história declarando que para se tornar uma pessoa verdadeira é essencial dominar os conhecimentos do

Yuxibu, uma entidade sagrada. Ele promete guiar Dua Yube até onde esses ensinamentos estão preservados. Isso é possível observar na Figura 15.

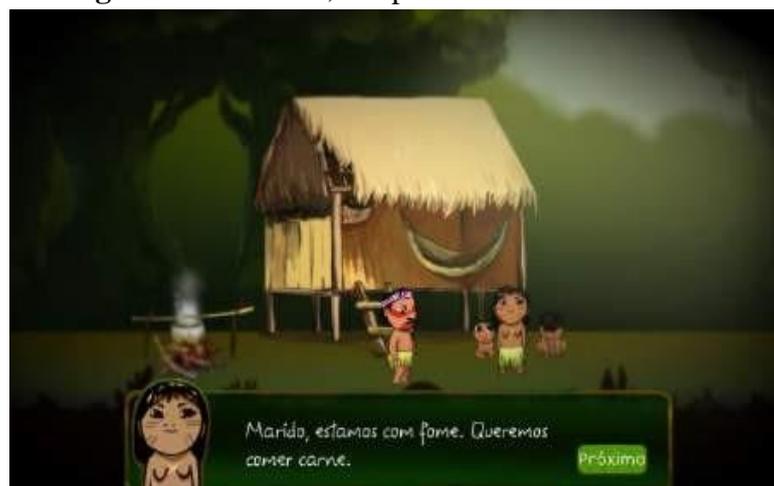
Figura 15- Conhecimentos do Yuxibu



Fonte: Huni Kuin (2016)

Os acontecimentos se desenrolam na seguinte sequência: a esposa de Dua Yube menciona que ela e seus filhos estão com fome e desejam comer carne, conforme ilustrado na Figura 16.

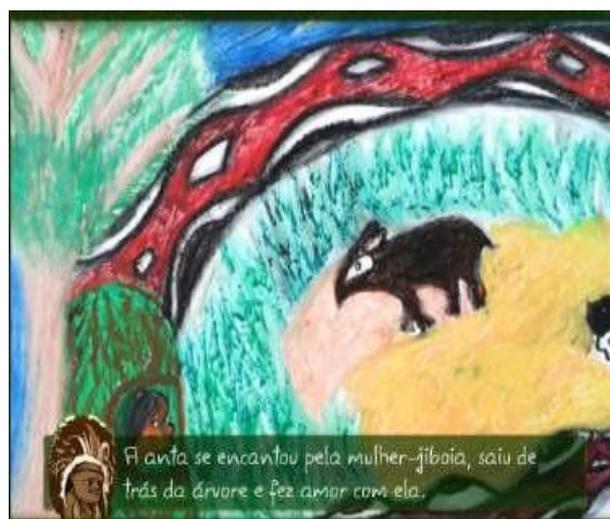
Figura 16- A aldeia, a esposa e os filhos



Fonte: Huni Kuin (2016)

Durante sua caçada, Dua Yube se depara com uma anta próxima a um lago e a um jenipapeiro. Surpreendentemente, a anta pega três jenipapos, os lança na água e uma bela mulher-jiboia emerge repentinamente. A anta se encanta pela mulher-jiboia e os dois compartilham um momento íntimo. Esta cena é ilustrada na Figura 17.

Figura 17- A anta e a mulher-jiboia



Fonte: Huni Kuin (2016)

Intrigado com o ocorrido, Dua Yube decide reproduzir a cena. No dia seguinte, ele informa à sua esposa que sairá para caçar, dirige-se ao mesmo local e executa o mesmo ritual, lançando os três jenipapos no rio. Mais uma vez, a mulher-jiboia emerge das águas, surpreendendo-o com sua presença.

Figura 18- Dua Yube e o reaparecimento da mulher-jiboia



Fonte: Huni Kuin (2016)

Ele expressa seu desejo de ter um relacionamento amoroso com ela, porém a mulher-jiboia estabelece a condição de que só aceitará se eles se casarem. Dua Yube concorda em viver com ela dentro do lago, deixando sua esposa e filhos para trás. A mulher-jiboia aplica um colírio em seus olhos e, ao chegar ao fundo do lago, ele se depara com vários peixes, arraias e puraquês que parecem querer devorá-lo. A mulher-jiboia intercede para protegê-lo dos perigos. Posteriormente, Dua encontra-se com o pai da mulher, que explica que, para se casar com sua filha, ele precisa buscar folhas e cipós na

floresta para preparar a bebida nixi pae, conhecida por causar visões e mirações. Conforme demonstrado na Figura 19.

Figura 19- A família jiboia e o feitio do cipó



Fonte: Huni Kuin (2016)

Após coletar as folhas e os cipós, eles se reúnem à noite para preparar e consumir o chá. A mulher-jiboia aconselha Dua Yube a não beber, alertando que a bebida lhe causará grande perturbação. Ela prevê que ele gritará o nome de seu povo e que, em consequência disso, correrá o risco de ser morto por eles.

Figura 20- A força do cipó



Fonte: Huni Kuin (2016)

Apesar dos avisos, em um momento de teimosia, Dua Yube decide ingerir um copo inteiro da bebida, adentrando no efeito do cipó e começando a ter visões intensas, até chegar ao ponto de vomitar e começar a gritar desesperadamente, anunciando que serpentes estavam prestes a devorá-lo. Isso é possível observar na Figura 21.

Figura 21- Mirações

Fonte: Huni Kuin (2016)

Diante da reação de Dua Yube, seu sogro e sogra enfurecidos decidem devorá-lo. Antes que concretizassem tal ato, a mulher-jiboia se envolve em torno do marido, realizando uma prece de cura. Durante a miração provocada pelo encantamento da jiboia, Dua Yube adquire os conhecimentos do cipó—ver Figura 22.

Figura 22- Os efeitos e conhecimentos do cipó

Fonte: Huni Kuin (2016)

Dua Yube encontra um peixe bodó, que o auxilia a escapar das profundezas do lago. O peixe aconselha que, ao retornar à sua aldeia, ele pendure a rede em um local elevado, pois as jiboias virão ao seu encontro. Assim, o peixe o conduz de volta à sua verdadeira família, que estava angustiada sem notícias dele, passaram-se três anos desde seu desaparecimento, e seu filho mais novo já estava crescido. Dua Yube volta para casa — ver Figura 23 —, pede perdão à sua esposa, que sentia sua falta e acreditava que ele havia falecido.

Figura 23- Dua Yube e o peixe bodó

Que susto! Pensei que você tivesse morrido.
Que bom que você voltou.

Fonte: Huni Kuin (2016)

Ao perceber que sua esposa e filhos estavam com fome, Dua Yube decide sair em busca de caça para alimentá-los. Durante o trajeto, ele se depara com a mulher-jiboia, que veio buscá-lo. A jiboia e seus filhos tentam atacá-lo, mas ele se segura em um galho, resistindo ao ataque. A jiboia é derrotada, porém os ferimentos da batalha deixam o corpo de Dua fraco. Antes de falecer, ele pede para ser enterrado, de modo a transmitir aos seus filhos o conhecimento do nixi pae, e assim sua vontade é cumprida. Esses eventos são representados nas Figuras 24 e 25.

Figura 24- O reaparecimento da mulher-jiboia



Fonte: Huni Kuin (2016)

Figura 25- O reencontro com a família



Fonte: Huni Kuin (2016)

O corpo de Dua Yube se transformou em quatro tipos de cipós e folhas. Conforme é possível observar na Figura 26.

Figura 26- O poder do Nixi Pae



Fonte: Huni Kuin (2016)

3.3.2 *Huã Karu Yuxibu* - Sinopse

A última fase do jogo é composta por 8 (oito partes). A narrativa inicia-se quando o jovem Tekã Ketxu, assim como Dua Yube vai ao encontro do Pajé. O encontro com o Pajé representa um ponto crucial na trajetória de Tekã Ketxu e Dua Yube, pois é a partir das palavras sábias desse mentor espiritual que os heróis compreendem a verdadeira essência de seu propósito. A sabedoria ancestral transmitida pelo Pajé é o farol que os guiará rumo à conquista dos conhecimentos do Yuxibu, fundamentais para o desenvolvimento de suas jornadas pessoais e para o equilíbrio do mundo ao seu redor.

A última história do jogo narra uma longa jornada vivenciada por um homem chamado Tekã Ketxu que resolve fazer a dieta do rapé para ficar mais forte. Veja-se a Figura 27 a seguir.

Figura 27- Tekã Ketxu, a sua esposa e a dieta do rapé



Fonte: Huni Kuin (2016)

Durante esse período de recolhimento e introspecção, o protagonista se

desconecta das atividades cotidianas para se conectar com as energias sutis do universo e com o poder de cura da medicina tradicional. Enquanto Tekã Ketxu busca fortalecer o seu corpo e a sua alma por meio da dieta do rapé, a esposa dele assume a responsabilidade pelas atividades de caça, garantindo o sustento da família e demonstrando sua admiração e apoio ao processo de seu esposo.

Ao perceber que Tekã Ketxu permaneceu um longo período deitado em sua rede, ausente das atividades de caça essenciais para garantir o sustento da família, a esposa expressa sua preocupação e frustração diante da situação. Isso é destacado na Figura 28.

Figura 28- A indignação da esposa



Fonte: Huni Kuin (2016)

Diante da situação, Tekã suspeita que a esposa esteja se encontrando com outra pessoa e expressa a necessidade de descobrir a identidade dessa pessoa, como descrito na Figura 29.

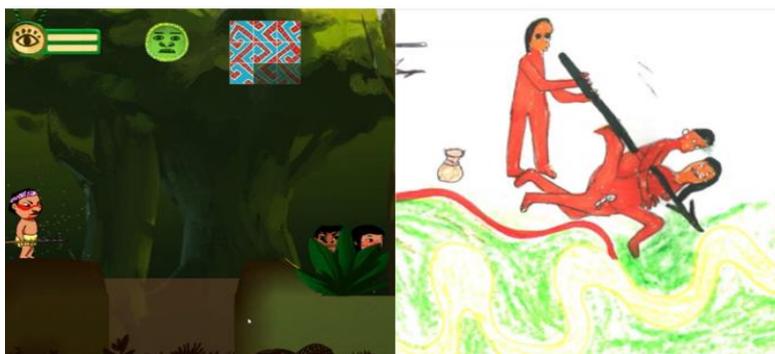
Figura 29- A desconfiança de Tekã



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tekã decidiu investigar as suspeitas em relação à esposa e a seguiu, encontrando-a junto a outro homem atrás de uma moita—ver Figura 30—, confirmando suas hipóteses.

Figura 30- A traição



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tekã reagiu com raiva ao testemunhar aquela cena e usou uma lança para ferir os indivíduos envolvidos. Em seguida, ele casa-se novamente e entra em cena a nova esposa dele, ver Figura 31.

Figura 31- Tekã e a sua nova esposa



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tekã decide apresentar a esposa para as irmãs dele. Ver Figura 32.

Figura 32- Apresentando a nova esposa



Fonte: Huni Kuin (2016)

Após a apresentação e a recepção da nova esposa por parte de seu povo, as irmãs de Tekã manifestam medo em relação a um objeto estranho encontrado em uma árvore, que a princípio pensaram ser ovos de espírito. Ver Figura 33.

Figura 33- A árvore e os ovos de espírito



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tekã decide ir até o local verificar o que a irmã dele havia falado. Ao chegar lá vê que não se trata de ovos de espírito, mas sim de frutos de pataúá²⁷. Veja-se a Figura 34.

Figura 34- Os frutos do Pataúá



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tukã derruba o fruto e o leva até as irmãs para ensinar-lhes a fazer caiçuma²⁸. Conforme destacado na Figura 35.

²⁷ O pataúá ou patoá é uma palmeira muito conhecida dos moradores da floresta. Assim como o açaí, dos frutos se extrai uma bebida conhecida popularmente por “vinho de pataúá”. O pataúá ajuda a hidratar e a revitalizar os fios. Outra vantagem, além do potencial de hidratação, é o do fortalecimento. Disponível em: https://ambientes.ambientebrasil.com.br/florestal/artigos/pataua_a_oliveira_da_amazonia.html#google_vignette. Acesso em: 02 jun. 2024.

²⁸ Caiçuma é uma bebida fermentada produzida pelos povos indígenas da Amazônia, especialmente os povos panos. O preparo é exclusivo das mulheres. Porém, lhes é proibido quando elas se encontram no período menstrual ou pós-parto. Informação disponível em: https://documentacao.socioambiental.org/noticias/anexo_noticia/8779_20100209_143751.pdf. Acesso em: 08 jun. 2024.

Figura 35- O conhecimento do Caiçuma

Fonte: Huni Kuin (2016)

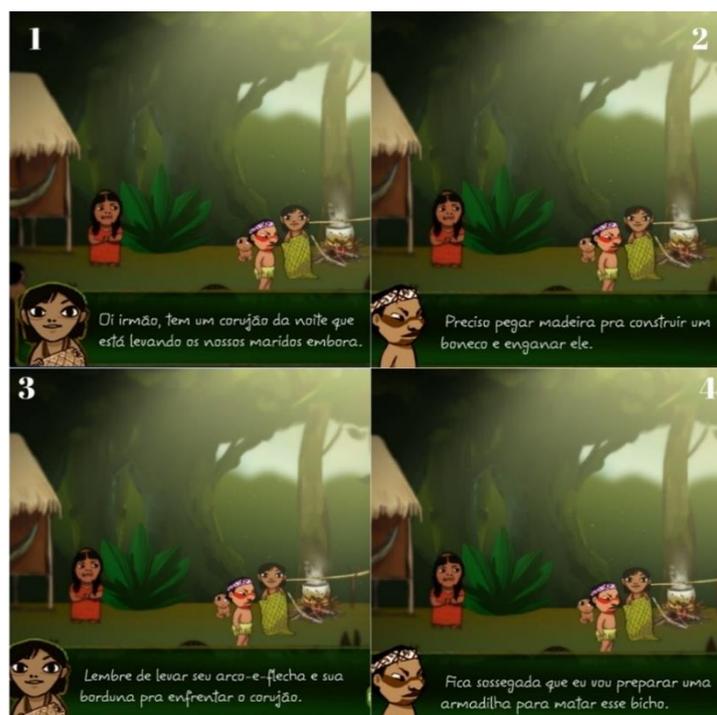
Posteriormente, Tekã optou por visitar sua outra irmã, mas foi aconselhado pelas irmãs a não ir, já que habitava naquela região uma coruja gigante que levava todos os homens embora, deixando as mulheres sem seus esposos. — Ver Figura 36.

Figura 36- O sumiço dos homens

Fonte: Huni Kuin (2016)

Ele pediu que elas ficassem tranquilas que iria fazer uma armadilha para pegá-lo—ver Figura 37.

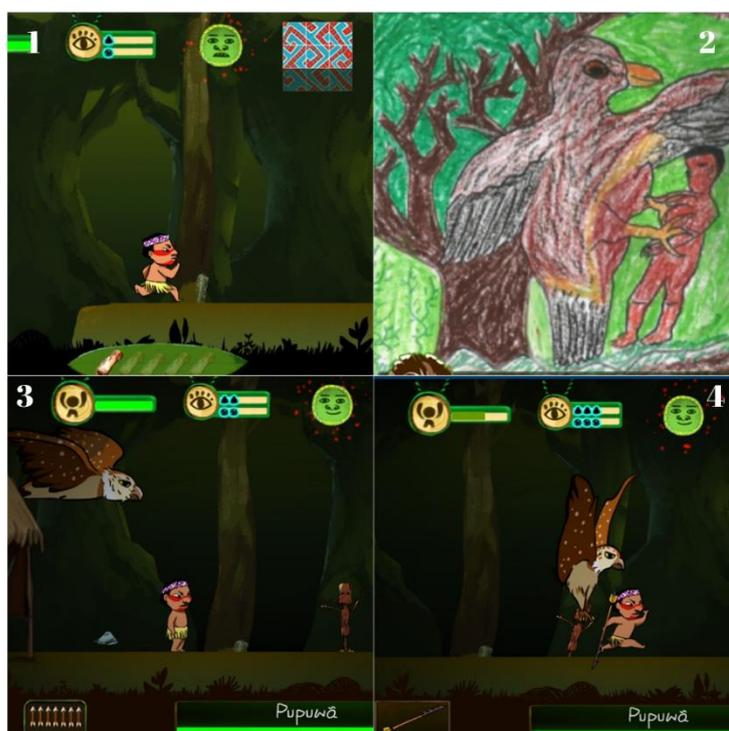
Figura 37- O preparo para pegar o corujão



Fonte: Huni Kuin (2016)

Ele adentrou à floresta em busca de madeira para confeccionar um boneco que o ajudaria a enfrentar o corujão. Ver Figura 38.

Figura 38- A batalha contra o corujão Pupuwã



Fonte: Huni Kuin (2016)

Tekã confeccionou um boneco de madeira para ludibriar o corujão, que apareceu em uma noite de lua cheia. Um confronto se seguiu e, no final, o corujão foi vencido.

Na etapa seguinte, constam as nossas análises, considerando o percurso gerativo da significação e os níveis narrativo, discursivo e fundamental, além de examinarmos a análise verbo-visual e o ethos discursivos presentes nas duas histórias.

.

4 SEMIÓTICA DISCURSIVA: O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

A teoria linguística, por um período, restringia-se à frase como unidade de análise, deixando de lado aspectos como o contexto social e histórico e o uso da linguagem. A abordagem semiótica, por sua vez, enxerga o texto como a unidade fundamental de significação, indo além da frase, ou, ainda, como ressaltado por Barros (2005, p. 7), considera que "o sentido da frase depende do sentido do texto". A semiótica, que tem por objeto o texto, busca "descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz". O presente capítulo tem como finalidade a discussão sobre as contribuições teórico-metodológica da semiótica discursiva proposto por Greimas, além da sua aplicabilidade no *corpus* em estudo.

4.1 ITINERÁRIO METODOLÓGICO

A Semiótica discursiva francesa, que tem como base os postulados de Algirdas Julien Greimas, enfatiza o conceito de texto como objeto de significação, e preocupa-se em estudar os mecanismos engendrados no texto, a partir de uma totalidade de sentidos (Fiorin, 1995). Segundo Fiorin (1995, p. 166), ela é considerada como uma teoria “gerativa, sintagmática e geral”. Sintagmática pois objetiva estudar a produção e interpretação dos textos; geral, porque se interessa por qualquer texto, independente da sua manifestação.

Nessa perspectiva, a metodologia empregada consiste na análise semiótica do discurso, que se destaca como uma das abordagens possíveis para examinar a linguagem, uma vez que a semiótica oferece um caminho para a geração de significados, conforme proposto por Greimas e Courtés (2016). Nesse percurso, observa-se uma progressão em diferentes níveis, cada um com sua própria descrição e explicação sobre como a produção e a interpretação de um texto ocorrem. Essa estrutura está apresentada no Quadro 5.

Quadro 5- Percurso de leitura

Percurso de leitura		
1º Nível	Estruturas fundamentais	Mais simples e abstrato
2º Nível	Estruturas narrativas	Mais complexas e superficiais
3º Nível	Estruturas discursivas	

Fonte: adaptado de Barros (2002)

Segundo Barros (2002), a teoria semiótica greimasiana é caracterizada por:

- a. **construir** métodos e técnicas adequadas de *análise interna*, procurando chegar ao sujeito por meio do texto;
- b. **propor** uma *análise imanente*, ao reconhecer o objeto textual como uma máscara, sob a qual é preciso procurar as leis que regem o discurso;
- c. **considerar** o trabalho de construção do sentido, da imanência à aparência, como um *percurso gerativo*, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, em que cada nível de profundidade é passível de descrições autônomas;
- d. **entender** o percurso gerativo como *um percurso do conteúdo*, independente da manifestação, lingüística ou não, e anterior a ela (BARROS, 2002, p. 13, grifo nosso).

Segundo Barros (2002), a *análise interna* busca estruturar o texto como uma totalidade de significados e identificar a maneira como esse significado é produzido, ou seja, como o texto expressa o que expressa. Com o intuito de alcançar esses objetivos, a semiótica tem se empenhado em desenvolver procedimentos operacionais e construir modelos apropriados para a análise interna. Em relação à análise imanente, Barros (2002) pontua que se busca, por trás da superfície, encontrar a essência do discurso; por trás da fachada, identificam-se as normas que o originaram.

A importância do conceito de percurso gerativo é essencial para a teoria semiótica. Segundo Barros (2002), espera-se compreender o texto em várias camadas de abstração, o que direciona a identificação de estágios entre a essência e a forma, resultando na elaboração de descrições independentes para cada nível de profundidade estabelecido no percurso gerativo o qual está vinculado ao percurso do conteúdo.

Com base nessas premissas, a abordagem adotada foi a qualitativa com apoio de pesquisa bibliográfica. Ademais, segue a metodologia própria da semiótica francesa cujo percurso gerativo da significação fornece elementos para seus desenvolvimentos ulteriores.

Além da abordagem qualitativa, outras características metodológicas de pesquisa incluem o universo e o *corpus*. O universo refere-se ao total de elementos levantados, dentro dos quais é selecionado um *corpus*, que representa uma parte desse todo. Assim, o universo de pesquisa deste trabalho é o videogame intitulado *Huni kuin: yube baitana*. Selecionamos, dentre esse universo, como *corpus* a ser investigado a primeira e a última narrativa, que correspondem a primeira e a última fase.

Para uma análise mais aprofundada, é essencial ressaltar que o foco estará no discurso. Os enunciados se entrelaçam formando uma unidade de sentido, essencial para a compreensão do enunciado como um todo. Iniciamos pela análise do nível narrativo, seguido pelo nível discursivo e por fim, o nível fundamental. Tal sequência permitiu facilitar a compreensão do leitor. O nível narrativo aborda as transformações dos sujeitos

e seus estados, enquanto o nível discursivo engloba a temporalização, espacialização, além da discussão de temas e figuras. No nível fundamental, temos aspectos mais abstratos da produção, em que o funcionamento e a interpretação do discurso são contemplados. Além disso, daremos destaque também à análise verbo-visual e os aspectos cromáticos, eidéticos e topológicos.

4.2 CAMINHOS DA IMAGINAÇÃO: TEIAS NARRATIVAS E DESDOBRAMENTOS SEMIÓTICOS

Através do percurso gerativo, analisaremos, a seguir, a manifestação dos diferentes elementos do nível superficial ao mais profundo. No contexto do discurso das narrativas oriundas da tradição dos povos originários do Brasil, podemos verificar uma diversidade de elementos. De acordo com os estudos de Propp (2010) nessas narrativas há um amplo repertório de histórias, cujos conflitos existentes colocam personagens ou atores—termo designado da semiótica— em conexão com a natureza: florestas, rios, animais, plantas, pedras e outros; ou em relação com os astros: sol, lua, estrelas. Ou, ainda, em relações sociais humanas em que há metamorfoses. As fronteiras entre as coisas que podem acontecer e as coisas que são mágicas são dissolvidas nessas histórias: metamorfoses, aparições e seres fantásticos são eventos recorrentes nas lendas, fábulas e mitos indígenas.

A narrativa pode ser concebida como uma sucessão de ações em que há a presença de actantes que percorrem um caminho em busca de um objeto de valor. Portanto, a narratividade deve ser entendida como a “[...] transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes” (Fiorin, 2018, p. 27). Para Greimas (2006) a narratividade é, em si, um processo de transformação.

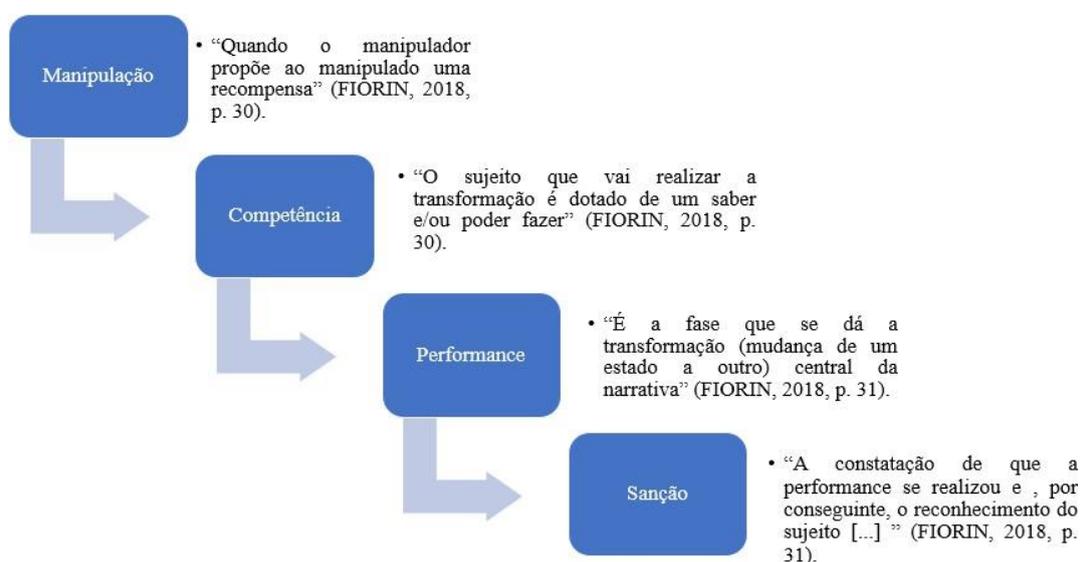
Conforme a abordagem semiótica greimasiana, o sujeito conduz o processo de transformação. A estratégia de manipulação utilizada pelo enunciador/destinador tem um impacto sobre essa projeção e suas ações iniciais. O nível narrativo é o nível principal da metodologia de análise de textos propostos pela Semiótica. A sintaxe do nível narrativo gera as relações entre os actantes: destinador, destinatário, sujeito, antissujeito, adjuvante, oponente, e objeto de valor. Já a semântica narrativa enfatiza implicitamente os valores do sujeito semiótico. Esses valores são fundamentais para completar sua jornada, o que permitirá que você alcance ou não seus objetivos de valor.

Os actantes podem ser caracterizados como seres ou coisas. De acordo com o

dicionário de Semiótica “O actante pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato, independentemente de qualquer outra determinação” (Greimas; Courtés, 2018, p. 20). Um actante (A1) pode ser manifestado no discurso por vários atores (a1, a2 ,a3) e vice-versa e um só ator (a1) pode ser o sincretismo de vários actantes.

O destinador, por sua vez, é responsável pela manipulação e sanção do sujeito. A ação do destinador é notada mais destacadamente na fase inicial do programa narrativo, ou seja, na manipulação, por meio da qual o destinador desperta no sujeito um querer e/ou um dever (Fiorin, 20). Além dessa fase, é possível elencar a fase de competência, performance e de sanção, conforme representada na Figura 39.

Figura 39- As fases de um programa narrativo



Fonte: Adaptado de Fiorin (2018)

O sujeito, por sua vez, é elencado em dois tipos: um sujeito do fazer e um sujeito do estado (Greimas; Courtés, 2018). O antissujeito é aquele que busca o mesmo objeto de valor de sujeito e, para alcançar, acaba entrando em confronto. O adjuvante é o colaborador e facilitador para que o sujeito alcance o seu objeto de valor. O oponente é o responsável apenas por prejudicar o sujeito em sua busca. E, por fim, o objeto de valor (OV) é aquilo que o sujeito conquistará ao concluir, em estado de conjunção, o seu percurso. No entanto, caso não consiga alcançar, terminará em estado de disjunção do objeto almejado.

O uso da modalização pelo sujeito pode ocorrer no contexto dos videogames, assim como em outros tipos de textos, através do “*dever*”, “*querer*”, “*poder*” e/ou “*saber*”.

Essa modalização se faz presente no programa narrativo (PN) de base — o qual é executado para concluir o jogo — e influencia o desempenho do jogador com base em valores modais, que são usualmente estabelecidos a partir de uma espécie de contrato tácito entre o sujeito e o destinador.

Na sintaxe narrativa do texto, discutimos as relações construídas e estabelecidas entre os sujeitos e aquilo que eles realizam para buscar seus objetos de valor, isto é, observaremos de que modo se apresentam os sujeitos realizadores de percursos em busca daquilo que almejam conquistar. Já na semântica narrativa do texto, vemos como se apresentam os valores dos sujeitos semióticos.

4.2.1 Nível narrativo: *Yube Inu Dua Busẽ*

Iniciamos o percurso com a análise da primeira história intitulada *Yube Inu Dua Busẽ*. Adentrando à sintaxe do nível narrativo, destacam-se 8 (oito) sujeitos semióticos, no entanto, levando em consideração os sujeitos mais centrais e participativos da história, destacamos aqui 3 (três).

O Sujeito Semiótico 1 (S1), figurativizado pelo Pajé, aparece em todas as fases do jogo e instaura-se, na narrativa, como um narrador e mediador de conhecimentos. É ele quem dá as orientações para o seu povo, e para todos aqueles que desejam imergir nos conhecimentos dos povos Huni Kuin presentes no jogo. O S1 é modalizado por um *querer-fazer* com que as pessoas tenham acesso e conhecimento das narrativas do seu povo — Objeto de Valor principal. Na primeira fase ele conta a história sobre o mito *Yube Inu Dua Yube* que retrata os modos de preparo do *nixi pae*, os modos de vida do povo-jiboia e de uma encantadora mulher-jiboia que levou um caçador Huni Kuin para as profundezas de um rio.

Em seu percurso não há oponentes, porém, se levarmos em consideração as relações subjacentes em nossa sociedade, a colonialidade e o eurocentrismo podem encaixar-se nessa categoria, visto que, ao considerar a Europa como o único lugar de pensamento autêntico, perpetua-se uma hierarquia de conhecimentos na qual as perspectivas não ocidentais são depreciadas e desvalorizadas.

O Sujeito Semiótico 2 (S2), figurativizado pelo ator *Dua Yube*, aparece no início da história e se desmembra em três sujeitos: S2, S3 e S4.

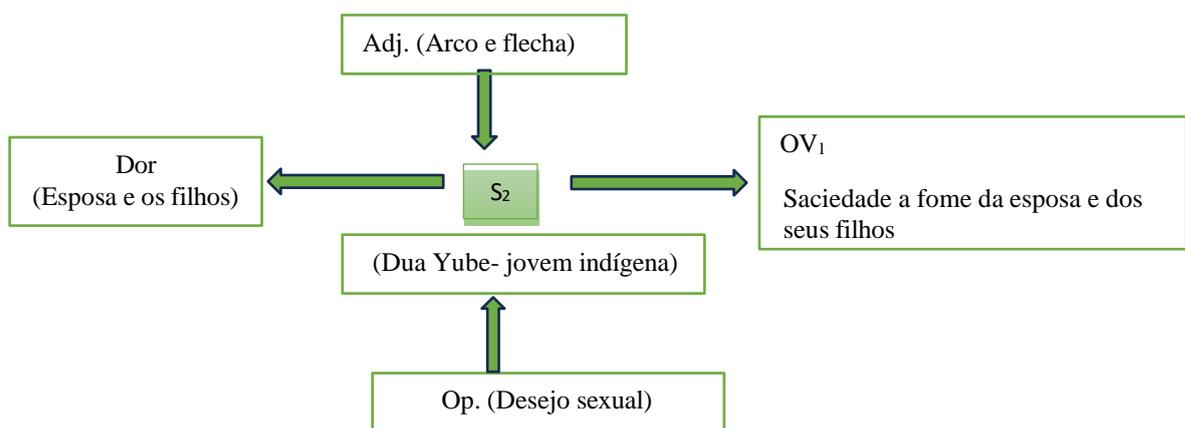
O S2 instaura-se, na narrativa, pela modalização de um *dever* ir caçar para saciar

a fome de sua esposa e dos seus filhos. Nesse programa, o S2 tem como destinador a própria esposa e os filhos, como adjuvante, o seu arco e a sua flecha, que o possibilitará realizar a ação de matar a caça. Os espíritos da floresta ora podem ser vistos como adjuvantes, ora como oponentes, visto que, se retirar muita energia vital da floresta as entidades ficarão bravas e dificultarão o percurso do sujeito. Isto é, quanto mais a natureza é atacada, mais ela se vinga.

Relacionando esses aspectos do jogo com o contexto atual da nossa sociedade, são evidentes os ensinamentos das culturas indígenas sobre a interação equilibrada com a natureza. A dependência da natureza como fonte de alimentos, água e medicamentos é evidente. Mas essa exploração não deve ser exagerada, pois pode causar reações adversas. No contexto social pode trazer consequências graves para o equilíbrio ecossistêmico, afetando não apenas a biodiversidade, mas também a própria sobrevivência da humanidade.

Apesar de os espíritos atuarem ora como adjuvante, ora como oponentes no decorrer do jogo, o oponente do sujeito semiótico, neste programa narrativo, é o seu desejo sexual pela mulher- jiboia, pois é o que o impede de conseguir alcançar o seu OV, sendo assim, ele inicia em estado disjunto e termina o seu percurso em estado disjunto do seu OV. A seguir, na Figura 40, dispomos graficamente as relações do S2:

Figura 40- Programa do Sujeito Semiótico 2

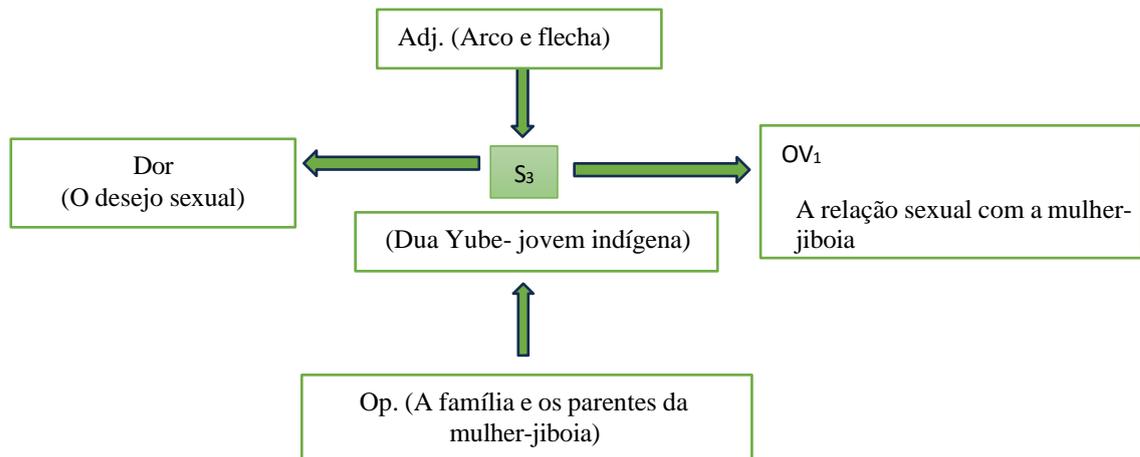


Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Já como S3 ele age por intermédio da modalização de um *querer-fazer* o que a anta fez: ter relação sexual com a mulher jiboia. Dessa forma, o Sujeito Semiótico 3 tem como destinador o desejo de “fazer amor” com a mulher-jiboia. Como adjuvante ele terá o seu arco e a sua flecha que o ajudará a derrubar os jenipapos para jogar na água. Como

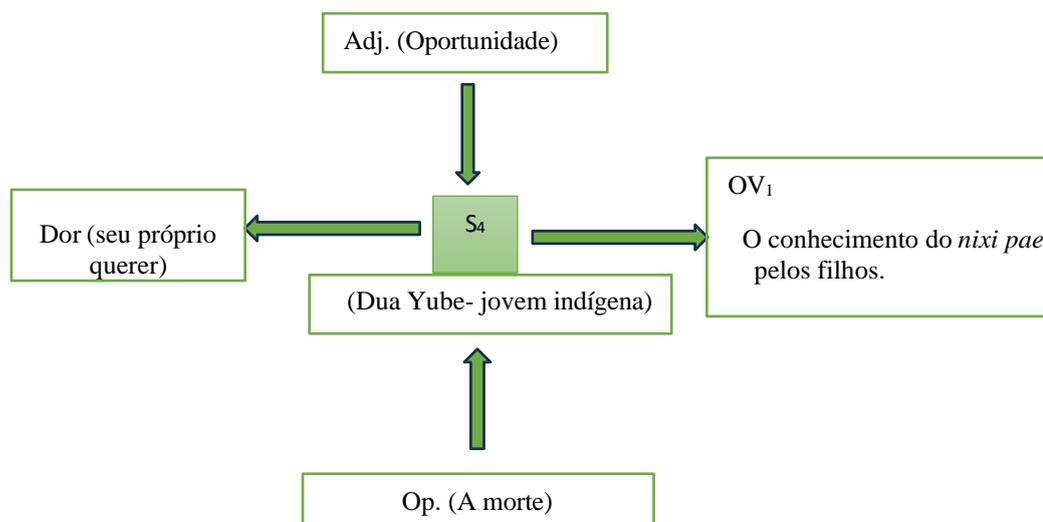
oponentes ele terá, inicialmente, a família e os parentes da mulher-jiboia, que tentam devorá-lo e, como OV_1 a ser alcançado, ter relações com ela. Ou seja, o S_3 desvia do seu percurso inicial e passa por um PN que não estava previsto inicialmente, mas foi despertado pelo desejo. Vejamos a representação do sujeito semiótico 3 na figura 41 a seguir:

Figura 41- Programa do Sujeito Semiótico 3



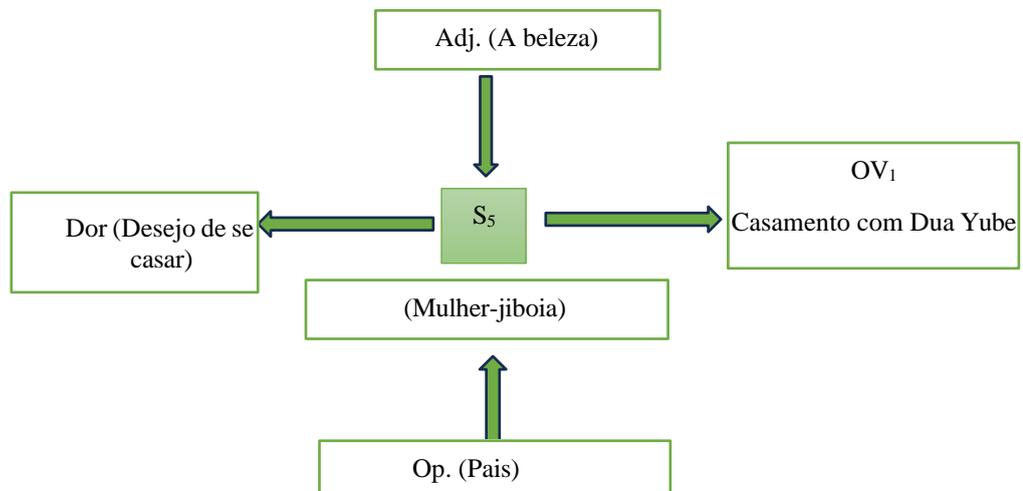
Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Por outro lado, as ações como Sujeito S_4 acontecem por intermédio da modalização de um *querer* que os seus filhos aprendam os conhecimentos do *nixi pae*. Modalizado pelo desejo de disseminar esse conhecimento ele terá como Objeto de Valor ensinar para os seus filhos o que aprendeu com o povo-jiboia. Como adjuvante tem a oportunidade e, como oponente, a morte que se aproxima. Logo, o S_4 inicia em um estado de disjunção e finaliza o seu percurso em estado de conjunção, alcançando o seu OV. Vejamos a figura 42.

Figura 42- Programa do sujeito semiótico 4

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

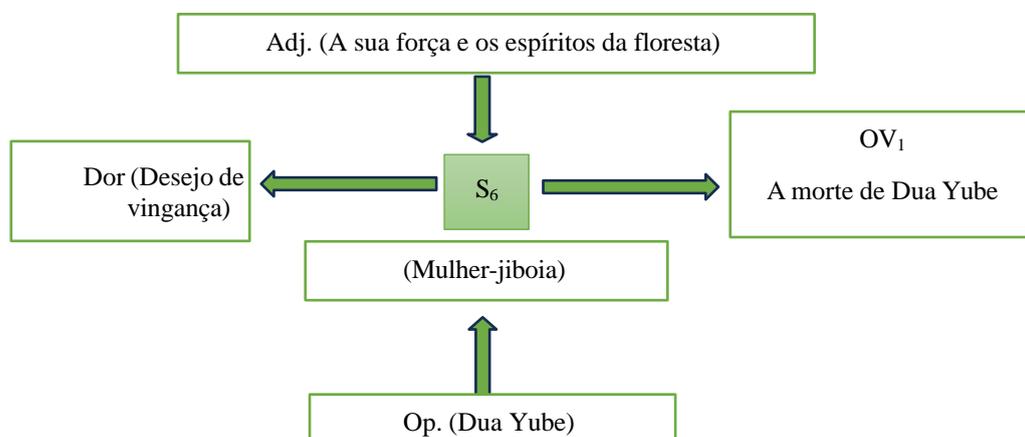
Já o Sujeito Semiótico S_5 , é figurativizado pela mulher-jiboia. Ela está presente nos mitos originários dos povos Huni Kuin, e é a responsável por ensinar a arte dos desenhos às mulheres, e a medicina do cipó aos homens. Por ser um ser em conflito ela se desmembra em dois sujeitos: S_5 e S_6 . O S_5 instaura-se na narrativa pela modalização de um *querer-fazer* Dua Yube casar-se com a mulher-jiboia. O seu Objeto de valor é o casamento e o destinador é o seu desejo de casar-se; o adjuvante é a própria beleza e os oponentes são pais dela. Para alcançar o seu OV_1 , ela manifesta-se por uma manipulação no plano pragmático, fazendo acontecer uma tentação, ao afirmar que só aceitaria namorar, ou ter relações sexuais com Dua Yube, caso se casassem. O estado inicial é de conjunção com o seu OV_1 , uma vez que o jovem aceita casar-se e ir morar no fundo do rio. No entanto, ao final do percurso, o sujeito termina em estado de disjunção com o seu OV_1 , visto que o jovem foge e volta para a sua esposa e para os seus filhos. Vejamos a representação gráfica, na Figura 43, do Programa Narrativo do S_5 .

Figura 43- Programa do sujeito semiótico 5

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Em seguida, como S_6 , ele se instaura pela modalização de um *querer-poder* se vingar de Dua Yube por ele ter fugido e a abandonado. O Sujeito Semiótico tem como destinador o próprio desejo, e como Objeto de Valor, a vingança. Como adjuvante, a mulher- jiboia tem a sua força e os espíritos da floresta, visto que ela é um membro da natureza e se for atacada as entidades da floresta revidarão.

Atuando como oponente da mulher-jiboia, Dua Yube lutará pela sua sobrevivência. O estado inicial é de disjunção com o seu OV_1 , visto que ele utiliza o seu arco e a sua flecha para livrar-se dos ataques e, embora os espíritos da floresta dificultem o seu percurso, ele utiliza o poder da miração e do cipó para destruir a mulher-jiboia, e esta finaliza o seu percurso em disjunção do seu Objeto de Valor. Observe-se o esquema do Programa do Sujeito Semiótico 6 na Figura 44:

Figura 44- Programa do Sujeito Semiótico 6

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Adentrando a semântica do nível narrativo, deparamo-nos com a competência e a ação dos sujeitos, como detalhado a seguir.

Quadro 6- Modalizações, competências e desempenho dos sujeitos semióticos da história Yube Inu Dua Busê

Sujeitos semióticos	Modalização e OV	Competência	Desempenho
S1 Pajé	<i>Querer-fazer</i> com que as pessoas tenham acesso e conhecimento narrativas do seu povo.	Saber e poder transmitir o conhecimento	Narrar a história
S2 Dua Yube	<i>Dever</i> ir caçar e saciar a fome de sua esposa e dos seus filhos.	O saber e poder caçar	Saciar a fome da esposa e dos filhos
S3 Dua Yube	<i>Querer-fazer</i> o que a anta fez.	Saber e poder fazer a mesma coisa	Ter relações sexuais com a mulher-jiboia
S4 Dua Yube	<i>Querer</i> que os seus filhos aprendam os conhecimentos do <i>nixi pae</i> .	Saber e poder transmitir o conhecimento	Disseminar o conhecimento
S5 Mulher-jiboia	<i>Querer-fazer</i> Dua Yube casar-se com ela.	Poder se casar	Casar
S6 Mulher-jiboia	<i>Querer</i> se vingar de Dua Yube por ele ter fugido e a abandonado.	Saber e poder se vingar	Tentar matar Dua Yube

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 7- Resultado do desempenho dos sujeitos semióticos da história Yube Inu Dua Busê

Sujeitos do desempenho semiótico	Resultado
S1 Pajé	Consegue realizar o seu desejo de que os jogadores tenham acesso ao verdadeiro conhecimento dos povos Huni Kuin, visto que, ao entrar em contato com o jogo o jogador entra em imersão com os aspectos históricos e culturais do seu povo.

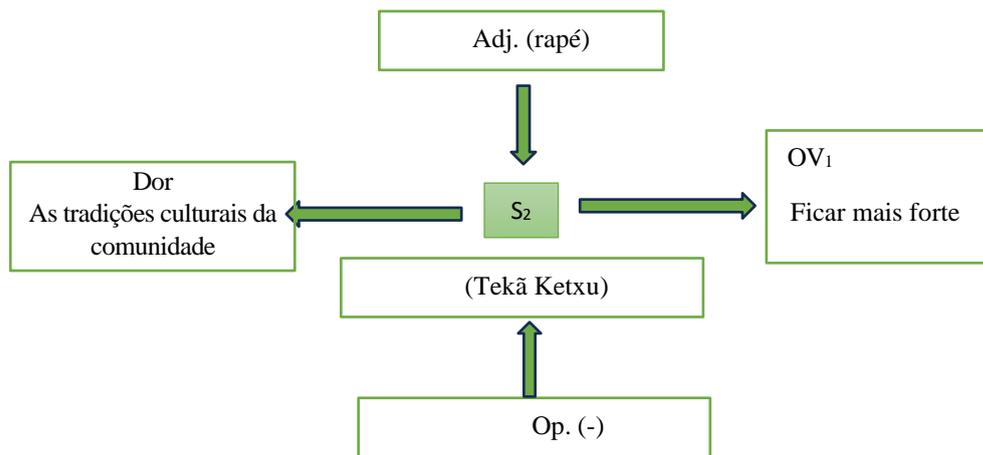
S2 Dua Yube	Não consegue saciar a fome da sua esposa e dos seus filhos, pois o seu percurso é interrompido pelos seus desejos sexuais.
S3 Dua Yube	Consegue realizar o seu desejo de “fazer amor” com a mulher-jiboia ao aceitar a sua proposta que realiza por meio da sedução.
S4 Dua Yube	Consegue realizar o seu desejo, antes de sua morte, de que os seus filhos aprendam os conhecimentos do cipó (<i>nixi pae</i>).
S5 Mulher-jiboia	Consegue realizar o seu desejo de casar-se com Dua Yube, pois ele aceita a sua proposta de sedução.
S6 Mulher-jiboia	Não consegue realizar o seu desejo de matar Dua Yube, pois ele consegue se defender e atacá-la.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

4.2.2 Nível narrativo: *Huã Karu Yuxibu*

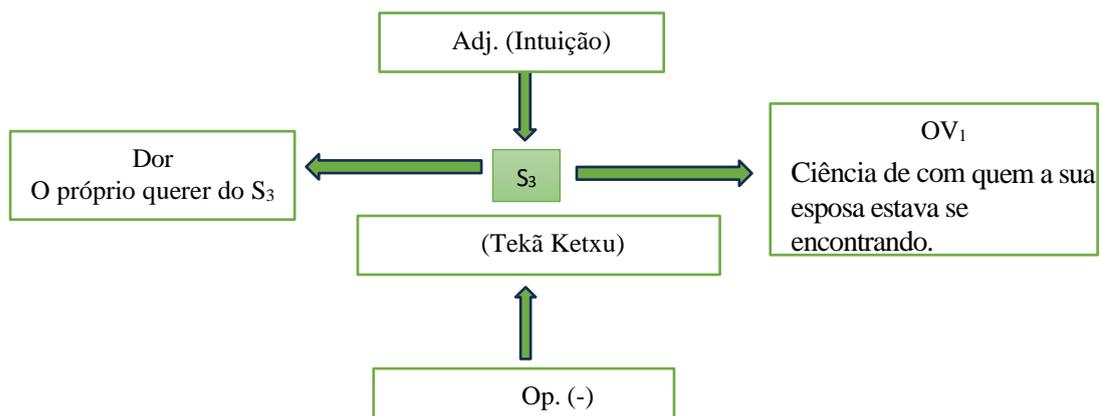
Adentraremos agora a análise do nível narrativo, a começar pela sintaxe do nível narrativo presente na última história intitulada *Huã Karu Yuxibu*. De início, destacam-se 8 (oito) sujeitos semióticos, no entanto, deter-nos-emos apenas ao percurso do sujeito semiótico 2 (S₂), figurativizado por Tekã Ketxu.

O Sujeito Semiótico 2 (S₂), figurativizado pelo ator Tekã Ketxu, aparece no início da história e se desmembra em seis sujeitos: S₂, S₃, S₄, S₅, S₆, S₇. O S₂ instaura-se, na narrativa, pela modalização de um *querer* ficar mais forte e para isso inicia o ritual do rapé, permanecendo deitado em sua rede durante um ano. Nesse programa, o S₂ tem como destinador ele mesmo, a partir da incorporação dos valores e tradições daquela comunidade, entre elas o ritual do rapé para se tornar mais forte; como adjuvante o *rapé* que o possibilitará alcançar o seu Objeto de Valor (ficar mais forte). Não há um oponente claro, uma vez que o ritual é realizado sem obstáculos, destacando-se o desejo do S₂ como impulsionador de sua jornada de fortalecimento. Vejamos a representação na Figura 45.

Figura 45- Programa do Sujeito Semiótico 2

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Como S3, ele age impulsionado pelo seu próprio desejo de *querer saber* com quem a sua esposa estava se encontrando durante o tempo em que ele se dedicou ao ritual do rapé. Assim, o sujeito busca entender as ações da mulher tendo como destinador o seu próprio *querer*, evidenciada por seu relato sobre o período em que esteve ausente e a escassez de caça em seu lar. Como adjuvante ele terá a sua *intuição* que o faz acreditar em uma possível traição e confirmá-la. Não há a presença de um oponente, já que não há um agente que o impeça de alcançar o seu Objeto de Valor. Vejamos a representação do Programa Narrativo do Sujeito Semiótico 3 na Figura 46:

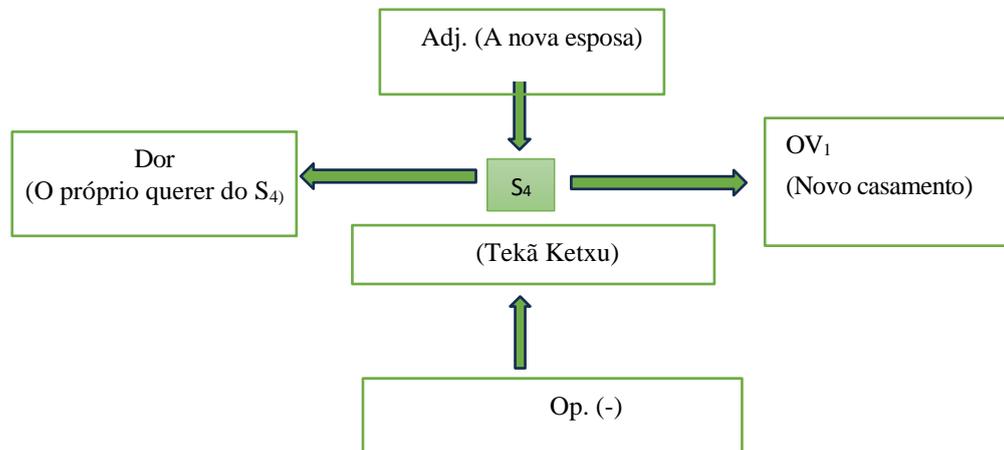
Figura 46- Programa do sujeito semiótico 3

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

As ações como Sujeito S₄ acontecem por intermédio da modalização de um *querer* casar-se. Ele tem como destinador o seu próprio *querer*, visto que ele é autodestinado. Como adjuvante ele tem **a nova esposa** que potencialmente o ajuda a reconstituir sua vida

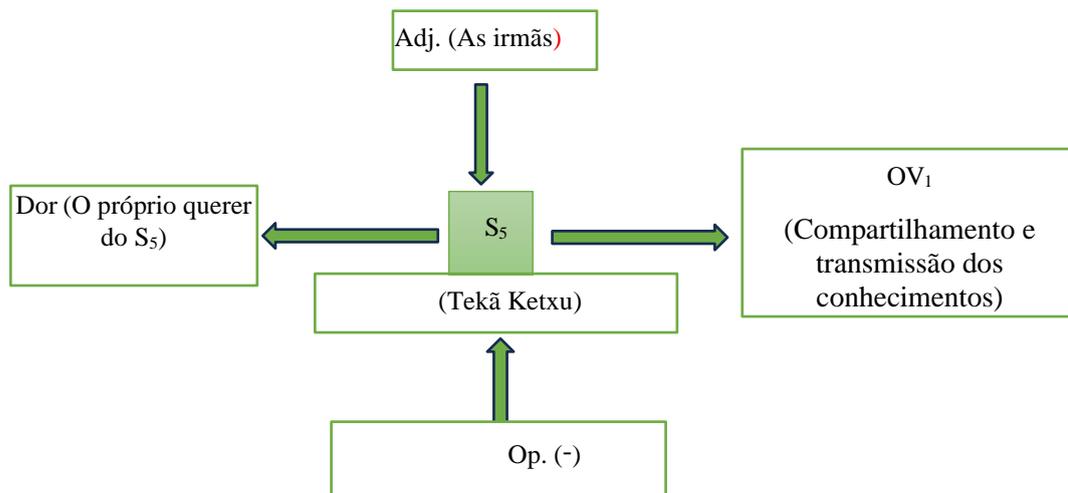
e se torna um elemento crucial na trajetória de recuperação e reafirmação de Tekã, contribuindo para a nova narrativa de sua vida. Não há presença de um oponente já que o S₄ alcança o seu desejo de casar-se sem empecilhos. Vejamos a representação do Sujeito Semiótico 4 na Figura 47.

Figura 47- Percurso do sujeito semiótico 4



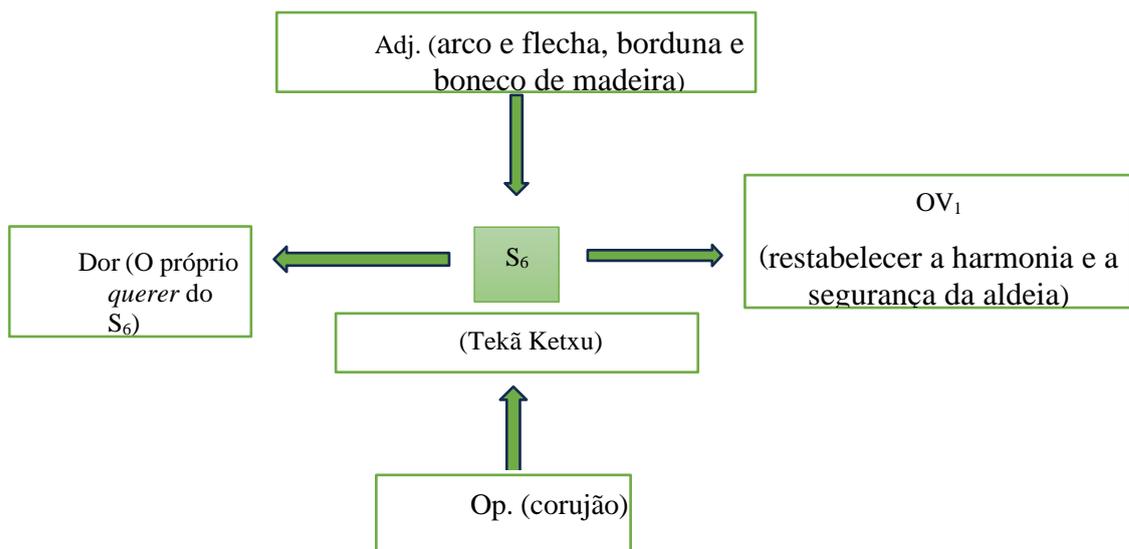
Fonte: Dados da pesquisa (2024)

O S₅ se instaura pela modalização de um *querer* ensinar os conhecimentos do fruto Patoá e da caiçuma para as suas irmãs. Ele é um sujeito autodesignado, visto que é mobilizado pelo seu próprio *querer*, a fim de alcançar o seu OV₁ que são *os conhecimentos* sobre o fruto Patoá e a caiçuma para suas irmãs, o qual visa contribuir para o enriquecimento cultural e o fortalecimento dos laços familiares através da partilha de saberes e tradições. As irmãs são as principais figuras adjuvantes, pois ao aceitarem o ensinamento, contribuem para o fortalecimento do laço familiar e o enriquecimento cultural. A participação delas é essencial para que o sujeito alcance seu objetivo de partilhar conhecimentos e tradições, criando um espaço de aprendizado e troca de saberes. Mais uma vez não há a presença de um oponente, visto que ele consegue transmitir os conhecimentos almejados. Observe-se o esquema do Programa do Sujeito Semiótico 5 na Figura 48.

Figura 48- Programa do Sujeito Semiótico 5

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Como S_6 é modalizado por um *Querer*-matar o corujão que tem ameaçado a aldeia em que sua irmã mora, carregando os maridos das mulheres que vivem naquela aldeia. Ele é autodestinado, visto que é destinado pelo seu próprio querer. Ele tem como OV_1 restabelecer a harmonia e a segurança daquela localidade. No entanto o corujão desenvolve um papel actancial de oponente, visto que, enquanto o S_6 deseja reestabelecer a harmonia, o corujão visa gerar conflitos e inseguranças. O S_6 tem como adjuvante o seu arco e flecha, a borduna e um boneco feito de madeira. Ver Figura 49.

Figura 49-Percurso do Sujeito Semiótico 6

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Adentrando a semântica do nível narrativo, deparamo-nos com a competência e a ação dos sujeitos, como detalhado a seguir.

Quadro 8- Modalizações, competências e desempenho dos sujeitos semióticos da história Huã Karu Yuxibu

Sujeitos	Modalização e OV	Competência	Desempenho
S1 Pajé	<i>Querer-fazer</i> com que as pessoas tenham acesso e conhecimento as narrativas do seu povo.	Saber e poder transmitir o conhecimento.	Narrar a história
S2 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> ficar mais forte.	Vontade de fortalecer-se	Buscar meios através do rapé para alcançar esse OV.
S3 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> saber com quem a sua esposa estava se encontrando.	O desejo de obter essa informação.	Investigar e descobrir a verdade sobre os encontros da esposa.
S4 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> casar-se.	O desejo de contrair matrimônio.	Encontrar uma esposa e formalizar a união.
S5 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> apresentar a sua nova esposa para as suas irmãs.	O desejo de compartilhar a nova relação conjugal com as irmãs.	Organização de um encontro e da apresentação formal da nova esposa às irmãs.
S6 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> ensinar os conhecimentos do fruto Patoá e da caiçuma para as suas irmãs.	Capacidade e vontade de transmitir esses saberes.	Apresentar de forma clara e compreensível as informações sobre o fruto Patoá e a caiçuma
S7 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> ajudar a sua irmã com a situação do corujão.	A disposição e habilidade para auxiliar a irmã diante desse problema.	Prestar apoio e encontrar uma solução para a questão do corujão.
S8 Tekã Ketxu	<i>Querer</i> matar o corujão.	Habilidade e vontade de matar o corujão.	Conseguir matar o corujão, demonstrando a eficácia na execução desse desejo.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 9- Resultado do desempenho dos sujeitos semióticos da história Huã Karu Yuxibu

Sujeitos	Resultado do desempenho semiótico
S₁ Pajé	Consegue realizar o seu desejo de que os jogadores tenham acesso ao verdadeiro conhecimento dos povos Huni Kuin, visto que, ao entrar em contato com o jogo o jogador entra em imersão com os aspectos históricos e culturais do seu povo.
S₂ Tekã Ketxu	O seu objetivo de fortalecer-se é alcançado com êxito, uma vez que o ritual é efetivamente realizado.
S₃ Tekã Ketxu	Consegue realizar o seu desejo de descobrir com quem a sua esposa estava se encontrando.
S₄ Tekã Ketxu	Consegue concretizar seu desejo de se casar ao encontrar uma nova esposa.
S₅ Tekã Ketxu	Consegue realizar o seu desejo de apresentar a sua nova esposa às suas irmãs.
S₆ Tekã Ketxu	Consegue concretizar o desejo de compartilhar seus conhecimentos sobre Patóá e a caçuma.
S₇ Tekã Ketxu	Consegue concretizar o desejo de prestar apoio a irmã e a proteger as famílias.
S₈ Tekã Ketxu	Consegue realizar o desejo de matar e derrotar o corujão.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A partir da análise narrativa das histórias *Yube Inu Dua Busê e Huã Karu Yuxibu* à luz dos desafios contemporâneos enfrentados pelos povos indígenas, é possível reconhecer a importância vital dos valores como elementos fundamentais para a proteção, segurança e preservação da identidade cultural dessas comunidades. Os valores presentes nessas narrativas, como a proteção e segurança da família e da aldeia, a cura espiritual, a conexão com a natureza e a transmissão de conhecimentos, desempenham um papel essencial na construção da identidade social e histórica dos povos indígenas. Esses valores não são apenas conceitos abstratos, mas sim pilares que sustentam a coesão e a resiliência dessas comunidades diante dos desafios contemporâneos, como a perda de territórios, a descaracterização cultural e as ameaças à sua integridade como povos tradicionais. A busca ativa por objetos de valor nas histórias reflete a ação humana em sua busca por

meios de fortalecer e preservar suas tradições, saberes e formas de vida, reforçando sua identidade e resistência perante as adversidades enfrentadas.

Na seção seguinte será analisada a perspectiva dos níveis discursivos, considerando tanto os elementos sintáticos quanto semânticos presentes no texto. Essa análise proporcionará uma visão mais aprofundada da construção textual, destacando a importância da interação entre a organização gramatical e o sentido das expressões utilizadas.

4.3 ENTRELAÇANDO DISCURSOS: EM BUSCA DE SENTIDOS COMPARTILHADOS

4.3.1 Nível discursivo: *Yube Inu Dua Busẽ e Huã Karu Yuxibu*

A análise semiótica encontra, no nível discursivo, o terreno mais propício para sua investigação, dada a sua posição mais tangível, próxima da expressão textual, e sua compreensão que se solidifica por meio dos processos de enriquecimento semântico. Para Fiorin (2018, p. 41), “no nível discursivo, as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude”.

Nesse nível, trabalhamos com o enunciado e, conseqüentemente, dialogamos com a enunciação que é caracterizada, segundo Benveniste (1974, p. 80) como uma “[...]colocação em funcionamento da língua por um ato individual de utilização”. Para Greimas e Courtés (1979, p. 126) a enunciação é uma “instância de mediação, que assegura a discursivização da língua, que permite a passagem da competência à performance das estruturas semióticas virtuais às estruturas realizadas sob a forma de discurso”. Na concepção de Landowski (1989, p. 222) a enunciação é o “ato pelo qual o sujeito faz ser o sentido” e o enunciado é “o objeto cujo sentido faz ser o sujeito”. E, na concepção de Fiorin (2018, p. 55), a enunciação é tida como “um ato de produção do discurso”.

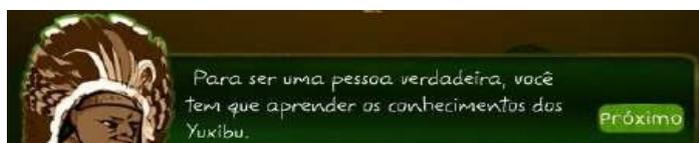
Ainda conforme Fiorin (2016), a enunciação deixa traços no enunciado por meio de elementos como pronomes, adjetivos, advérbios, entre outros. É importante ressaltar que esses indícios presentes no enunciado não equivalem à enunciação em si. Existem enunciados que não exibem tais marcas enunciativas; são desprovidos de pistas da enunciação. Por exemplo, na frase "A noite está chuvosa", percebemos a existência do enunciado, porém não há evidências claras do ato de enunciar. Já em "eu digo que a noite está chuvosa", o próprio ato de dizer é enunciado, demonstrando a presença de marcas da

enunciação através do pronome. Em suma, o sujeito da enunciação estabelece uma conexão entre o enunciador (quem emite o anúncio/produz o enunciado) e o enunciatário (a quem o enunciado/enunciação é direcionado), culminando na formação de um discurso. Através desse processo, ocorre a construção de significados e a transmissão de informações.

Na concepção de Greimas e Courtés (2018), a discursivização desempenha um papel fundamental ao identificar dois tipos de estruturas nas relações estruturadas: as sêmio-narrativas e as discursivas, as quais dão origem a mecanismos conhecidos como embreagem e debreagem. Esses mecanismos emergem da sintaxe discursiva e têm a responsabilidade de introduzir a pessoa, o tempo e o espaço. Segundo Fiorin (2016, p. 37) “uma vez que a enunciação é a instância da pessoa, do espaço e do tempo, há uma debreagem actancial, uma debreagem espacial e uma debreagem temporal”.

A embreagem se destaca pela alteração na projeção das categorias dêiticas. É “[...] o efeito de retorno à enunciação, produzido pela suspensão da oposição entre certos termos da categoria da pessoa e/ou espaço, e/ou tempo, bem como pela denegação da instância do enunciado” (Greimas & Courtés, 2018, p. 159). Por outro lado, a debreagem pode se manifestar de duas formas: a enunciativa, que cria um efeito de proximidade da enunciação, e a enunciva, que gera um efeito de distanciamento da enunciação. A primeira, segundo os estudos de Greimas e Courtés (1979, p. 80) “é aquela em que se instalam no enunciado os actantes da enunciação (*eu/tu*), o espaço da enunciação (*aqui*) e o tempo de enunciação (*agora*)”. Vejamos o exemplo da Debreamagem enunciativa implícita na Figura 50 a seguir:

Figura 50- Debreamagem enunciativa implícita



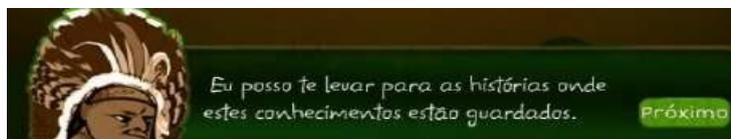
Fonte: Huni Kuin (2016)

Nesse caso, temos um enunciador que fala diretamente com um enunciatário. Embora não haja a presença explícita de um “*eu*”, ao utilizar o vocábulo “*você*”, subentende-se que há a presença de um “*eu*” que fala com um “*tu*” ocorrendo assim, a instalação de uma debreamagem enunciativa no enunciado.

No exemplo presente na Figura 51 a seguir, ocorre o mesmo processo de debreamagem, o que diferencia é que há a presença explícita de um “*eu*” que fala a um “*tu*”.

Vejam os:

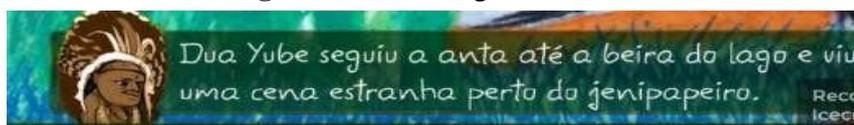
Figura 51- Debreagem enunciativa explícita



Fonte: Huni Kuin (2016)

Na segunda manifestação, classificada como debreagem enunciativa, teremos um distanciamento do enunciador e o estabelecimento do actante no enunciado. Segundo Fiorin (2016, p. 38) “[...] é aquela em que se instauram no enunciado os actantes do enunciado (*ele*), o espaço do enunciado (*algures*) e o tempo do enunciado (*então*)”. Vejamos a Figura 52 a seguir:

Figura 52- Debreagem enunciativa



Fonte: Huni Kuin (2016)

O texto principia como uma debreagem actancial enunciativa, quando nele se estabelece o actante do enunciado, Dua Yube. O verbo *seguir*, no pretérito perfeito do indicativo, indica uma ação concomitante em relação a um marco temporal pretérito instituído no texto (“e viu uma cena estranha”). Como o tempo começa a ordenar-se em relação a uma demarcação constituída no texto, a debreagem temporal é enunciativa. Os tempos verbais demarcados correspondem não a um *agora*, mas a um *naquele momento*. O espaço estabelecido no texto não é um aqui da enunciação, é um ponto marcado no texto “perto do jenipapeiro”.

Através da mudança de pessoa, representada no texto por meio de uma interação entre diferentes vozes, estabelece-se uma relação entre um narrador que se comunica com um narratário. Geralmente, o narrador delega a fala a um interlocutor que para o videogame, representa o protagonista, cujas ações são direcionadas pelo jogador. Esse interlocutor, por sua vez, se comunica com um segundo interlocutário, que pode ser exemplificado por outro protagonista ou por um personagem que não pode ser controlado pelo jogador, mas que, de alguma forma, participa do enredo. O jogo de vozes contribui para a compreensão dos efeitos da interatividade.

Ou seja, quando um narrador se dirige diretamente a um "tu", isso representa um perfil discursivo do narratário, e não a figura do jogador, uma vez que as ações do jogador não têm capacidade de alterar o conteúdo narrado. Nos quadros 10 e 11 a seguir, consta um breve resumo dos atores que emergem na primeira e última fase do jogo, bem como as debreagens enuncivas e enunciativas presentes no percurso.

Quadro 10- Actorialização e debreagens emergentes na história Yube Inu Dua Busê

Atores	Debreagem enunciva	Debreagem enunciativa
Pajé	—	Eu posso te levar para as histórias onde estes conhecimentos estão guardados.
Dua Yube	“Desejando a mulher, Dua Yube jogou três jenipapos na água como a anta havia feito” (Pajé).	“ Eu quero aquela mulher. Vou fazer a mesma coisa que a anta fez”.
Mulher	—	Marido, estamos com fome. Queremos comer carne.
Anta	“Dua Yube seguiu a anta até a beira do lago [...]” (Pajé)	—
Mulher-jiboia	“A mulher-jiboia surgiu novamente, mas disse que só namoraria com o homem se eles se casassem” (Pajé).	“ Vim buscar você”
Pai da mulher-jiboia	—	“Você pode se casar com a minha filha e morar na nossa aldeia”
Sogra e sogro	“[...] o sogro e a sogra ficaram bravos e resolveram então engolir o rapaz” (Pajé)	—
Povo-jiboia	“Dua Yube e o povo-jiboia foram tirar as folhas e cortar cipó na floresta (Pajé)”.	—
Peixe-bodó	“O peixe-bodó botou remédio nos olhos do homem e o levou para o rio perto da casa da sua mulher” (Pajé)	“[...] vou te levar para o Igarapé onde escutei tua mulher chorar por você”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 11- Actorialização e debreagens emergentes na história Huã Karu Yuxibu

Atores	Debreagem enunciva	Debreagem enunciativa
Pajé	—	Eu posso te levar para as histórias onde estes conhecimentos estão guardados.
Tekã Ketxu	“ Tekã Ketxu ficou um ano em sua rede fazendo a dieta do tabaco para receber a força da medicina”. (Pajé)	“Mulher, vou plantar tabaco e fazer a dieta do rapé pra ficar mais forte”.
Primeira mulher (Esposa)	“Tekã Ketxu ficou bravo quando viu sua mulher namorando outro homem e furou os dois com lança” (Pajé)	“Você está um ano aí só na rede e não vai buscar caça para eu comer”.
Segunda mulher (Esposa)	—	“Oi marido, estou muito feliz por casar com você”.
Primeira irmã	—	“Irmão, lá na frente tem uma árvore cheia de ovos de espírito. Estamos com medo”.
Segunda irmã	—	“Oi irmão, tem um corujão da noite que está levando os nossos maridos embora”.
Corujão	“Tekã Ketxu fez um buraco de madeira para enganar o corujão , que chegou numa noite de lua cheia” (Pajé)	—

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

De acordo com os Quadros 10 e 11, é possível observar um equilíbrio em relação às categorias discursivas emergentes. Através da análise das duas histórias citadas, percebemos a presença de diferentes projeções e enunciação na narrativa. A *debreagem enunciva* ocorre quando alguém está narrando a história no pretérito, ou seja, a ação é deslocada para um tempo passado em relação ao momento da fala. Já a *debreagem enunciativa* se manifesta quando os próprios personagens são projetados para falar, normalmente no presente. Quando o discurso é no passado, configura-se o "passado do presente", que também faz parte da *debreagem enunciativa*.

Essas duas formas de projeção, seja por um observador narrador ou diretamente pelos próprios personagens, oferecem diferentes perspectivas sobre a narrativa, contribuindo para a construção de sentido, a definição de papéis e a imersão do leitor na história. A alternância entre essas projeções pode enriquecer a trama, fornecendo visões complementares e

aprofundando a compreensão dos eventos narrados. Essa caracterização das formas de projeção/enunciação nas histórias não só destaca a complexidade da estrutura narrativa, mas também evidencia a habilidade do autor em variar os pontos de vista e os recursos linguísticos para envolver o leitor na trama. A alternância entre observadores narradores e a voz dos personagens pode criar dinamismo, profundidade e camadas adicionais de significado na narrativa.

A debreagem enunciativa em um enunciado é demarcada pela evidente presença de marcas que apontam para a enunciação, ou seja, para o ato de enunciar. Nos exemplos acima essas marcas são delimitadas a partir de pronomes pessoais na primeira pessoa como “eu”; pronomes possessivos como “minha” e “nossa” e pela presença de verbos na primeira pessoa do singular a exemplo de “quero, vou, vim, escutei, estou” e plural a exemplo de “estamos, queremos”.

A debreagem enunciativa, ao sinalizar a presença do enunciador por meio de pronomes pessoais, possessivos e formas verbais. Ela produz efeito de sentido de aproximação entre enunciador e enunciatário. Essa estratégia é crucial em contextos em que a subjetividade e a identidade do enunciador são fundamentais para a construção do sentido. Ao utilizar marcadores enunciativos, o falante não apenas expressa suas intenções e emoções, mas também define sua posição em relação ao que está sendo dito, conferindo maior autenticidade e força ao enunciado. Assim, o ouvinte, leitor ou jogador, não apenas recebe a informação, mas também é convidado a entender o ponto de vista do falante.

Além dessas categorias, na primeira história o enunciador insere os seguintes atores no discurso: **Pajé, Dua Yube, mulher, anta, mulher-jiboia, pai da mulher-jiboia, sogro e sogra, povo- jiboia, peixe-bodó**, e a eles delega voz. Já na última história temos: **Pajé, Tekã Ketxu, primeira mulher (esposa), segunda mulher (esposa), primeira irmã, segunda irmã e o corujão**.

No jogo, de forma geral, **o pajé** tem um papel fundamental de repassar o conhecimento do seu povo. Nesta fase, ele ensina sobre o poder do cipó (*nixi pae*) e de que forma esse conhecimento chegou até ao seu povo. Segundo as tradições dos Huni Kuin, o pajé geralmente é um ancião possuidor de habilidades sobrenaturais, com a capacidade de antecipar eventos futuros, afastar espíritos malignos e curar doenças que afetam as comunidades indígenas. Os povos indígenas acreditam que os pajés possuem o dom de se comunicar com os espíritos da floresta e com os deuses. De acordo com a fala

de Osair Siã, extraída do trabalho de Lagrou (2007, p. 58),

Pajé dá e tira vida. Para virar pajé, vai sozinho para a mata e amarra o corpo todo com envira. Deita numa encruzilhada com os braços e as pernas abertos. Primeiro vêm as borboletas da noite, os husu, elas cobrem seu corpo todinho. Vem o yuxin que come os husu até chegar a tua cabeça. Aí você o abraça com força. Ele se transforma em murmurú, que tem espinho. Se você tiver força e não solta, o murmurú vai se transformar em cobra que se enrola no seu corpo. Você aguenta, ele se transforma em onça. Você continua segurando. E assim vai, até que você segura o nada. Você venceu a prova e daí fala, aí você explica que quer receber muka e ele te dá.

Este relato sobre o processo de se tornar um pajé revela uma profunda conexão com as cosmologias indígenas, onde o poder espiritual está intrinsecamente ligado à natureza e aos seres vivos. A prática descrita, em que o futuro pajé enfrenta uma série de transformações físicas e espirituais, contrasta fortemente com a compreensão ocidental de iniciação e poder, que muitas vezes se apoia em estruturas hierárquicas e conhecimentos racionalizados.

Sob uma perspectiva descolonial, este ritual desafia a visão eurocêntrica de que os saberes indígenas seriam meramente supersticiosos ou primitivos. Pelo contrário, ele revela uma rica cosmogonia que transcende a visão dicotômica entre natureza e humano imposta pelo colonialismo. A transformação de um indivíduo em pajé não é apenas um aprendizado ou um título, mas um processo complexo de interação com o mundo espiritual e natural, onde a força, a resistência e a sabedoria se manifestam de forma que desafia as categorias ocidentais de conhecimento.

Dua Yube, por sua vez, é representado por um homem, um jovem indígena que após uma jornada no fundo das águas de um lago, onde reside a jiboia Yube e o seu povo, o personagem ingere uma bebida, alcança a cura, adquire novos conhecimentos e retorna à sua casa em terra firme. No entanto, após esse retorno, ele falece e, por fim, se transforma em cipó. O percurso de Dua Yube expressa uma cosmologia profundamente enraizada na interconexão entre os seres humanos e o mundo natural, onde a jornada espiritual transcende o simples aspecto físico da existência.

Sob uma perspectiva descolonial, ao se transformar em cipó após uma experiência mística com a jiboia Yube, o jovem não apenas adquire conhecimento, mas também transita entre estados de ser, rompendo com a dualidade cartesiana que domina o pensamento ocidental — vida e morte, corpo e alma. Esse ciclo contínuo de transformação ressalta o caráter fluido e interdependente da vida, o que contrasta com a visão colonizadora, marcada pelo antropocentrismo e pela exploração da natureza como

um recurso finito. O ator Dua Yube, portanto, nos traz a compreensão da existência não como uma jornada individual, mas como um processo cíclico e coletivo, em que o ser faz parte de uma rede viva e interconectada. A partir das concepções de Deleuze e Guatarri (1995) apud Meneses (2020, p. 44) “podemos entender essa transformação como um *devir-jiboia*, ou, ainda, um *devir-cipó*, um *devir-espírito*”.

O jovem **Tekã Ketxu** é também representado por um homem, que passa por um ritual de fortalecimento, descobre a traição de sua esposa, casa-se novamente e ajuda a comunidade em que sua irmã vive a derrotar um corujão que amedrontava a todos. O fato de o jovem ser representado em sua jornada de fortalecimento, descoberta e contribuição à sua comunidade vai além da simples estrutura de "herói", comum nas narrativas ocidentais; reflete valores comunitários, laços coletivos e rituais próprios, essenciais para a manutenção da identidade e dos saberes ancestrais.

Além disso, a traição e o novo casamento de Tekã Ketxu não são apresentados de forma moralizante no sentido ocidental. Em vez disso, destacam nuances das relações humanas sob a ótica indígena, que abrange os seus sistemas próprios de socialidade e organização familiar. Ao enfrentar uma força que amedrontava a comunidade, como o corujão, Tekã Ketxu não age como um herói solitário e individualista. Ele atua com e para a comunidade, promovendo um entendimento mais profundo sobre o papel do coletivo, sempre valorizando os saberes tradicionais e a interdependência entre seres humanos e não humanos, dentro da cosmologia indígena.

Na primeira história do jogo temos ainda a representação de duas mulheres, a primeira insere-se na narrativa como **a esposa do jovem indígena**, a ela não é instituído um nome ou sobrenome, a não ser o de “mulher” ou “esposa”; a segunda é nomeada como **mulher-jiboia**. Já na última história há a representação de quatro mulheres: **primeira esposa, segunda esposa, primeira irmã e segunda irmã**, a elas também não é atribuído nenhum nome.

De modo geral, as mulheres sempre foram invisibilizadas em todas as esferas sociais, era uma prática comum na ordem familiar, religiosa, política. Segundo Perrot (2005), elas precisavam ser resignadas, obedientes, contidas e submissas. As características associadas ao *ser mulher* são, portanto, fundamentadas na maternidade e na vida doméstica, sob a égide de dinâmicas de poder que evidenciam as desigualdades entre homens e mulheres decorrentes da submissão feminina.

No entanto, de acordo com a fala de Antonio Ferreira — incentivador e

preservador da cultura indígena, popularmente conhecido por Tuim Nova Era—, extraída do trabalho de Meneses (2020), houve uma atualização do papel social das mulheres indígenas, que passaram a ter uma maior representatividade nas comunidades em que estão inseridas, principalmente em relação aos cantos e a outras funções

[...] a gente viu que as mulheres também cantam muito. É bom ter o trabalho das mulheres também, para que a gente veja a organização delas, das mulheres. Porque as mulheres também se sentem felizes, assim, quanto ela compartilha também para as irmandades, para os irmãos, para os filhos, é de homenagem, assim, a nossa raiz, o nosso sangue, é como mãe também, mostrar que dentro dessa realidade cultural, dessa vida, da espiritualidade, também faz parte também o trabalho e a presença das mulheres. Então para não ficar só os homens, a gente se organizou para ter esse trabalho. No ano passado teve dois trabalhos das mulheres e esse aqui só teve um. Cada tempo mais as mulheres estão se fortalecendo. Porque antes a gente via assim como se fosse nós, Huni Kui, as mulheres como se fossem só para cuidar de casa. É como se fosse quase como escravo. É o homem que fazia tudo e a mulher só tinha que estar ali. Não é dessa maneira. A pessoa tem que ter a liberdade também, tem que ver essa alegria, ver os rios, ver a floresta, ver os passarinhos, ver as coisas lindas e poder conduzir o trabalho igualmente como os homens também. (Tuim, 2018, *apud* Meneses, 2020, p. 119)

A segunda mulher, da primeira história, instaura-se na narrativa pela representação de uma **mulher-jiboia**, ou seja, uma mulher que se transforma em uma jiboia e encanta todos que olharem para ela. A serpente é um dos arquétipos simbólicos mais antigos da humanidade, encontrando-se em praticamente todas as culturas antigas como um animal astuto e misterioso. Em diferentes tradições, sua imagem pode ser tanto negativa quanto positiva, sendo associada ora a um ser masculino, ora a um ser feminino, ora como uma figura diabólica, ora como sedutora, ora como um símbolo da sabedoria. Na primeira leitura, Krauss e Küchler (2007) referem-se ao mito das origens judaico-cristão, associando o nome da primeira mulher, Eva, a "*hawwah*", que em outras línguas semíticas²⁹ da época bíblica significa "serpente". Krauss e Kuchler enfatizam que:

De acordo com essa informação, por trás do nome para a mulher, poderia ainda esconder-se mais um jogo de palavras, visto que a serpente, de acordo com diversos mitos, era a mãe primordial da qual os seres humanos provinham. Por essa razão, alguns exegetas modernos supõem que o nome da mulher indica que seu papel de mãe remontaria à intervenção da serpente. No entanto, parece mais plausível a explicação a qual o narrador, com sua interpretação etimológica, queria opor-se ao mito de uma deusa-mãe serpente, a fim de esclarecer que não ela, mas sim a mulher criada por Deus era a antepassada da humanidade (Krauss e Kuchler, 2007, p. 121)

²⁹ Relativo ao grupo de línguas que inclui o aramaico, o amárico, o árabe, o hebraico, o maltês ou o tigrínia, entre outras línguas faladas do Norte de África ao Médio Oriente e Península Arábica. Significado disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sem%C3%ADticas#:~:text=1.,M%C3%A9dio%20Oriente%20e%20Pen%C3%ADnsula%20Ar%C3%A1bica>. Acesso em: 21 jan. 2024.

No entendimento do mito judaico, a partir da análise etimológica da palavra, a figura da serpente é desassociada do mal, ao contrário do que é adotado pela tradição cristã menos instruída, e é apresentada como participante na criação divina. Segundo essa interpretação, a serpente é vista como o ponto de origem da humanidade, ao invés de ser associada à sua queda. Desse modo, a serpente se torna um símbolo de fecundidade, multiplicação e povoamento da vasta terra.

Essa emblemática jornada nos instiga a considerar a cobra não apenas como um destino inescapável (*moira*), mas também como um retorno (*apódosis*), simbolizando a conclusão de algo que teve início, ou seja, o fechamento de um ciclo. Essa interpretação proporciona uma nova perspectiva sobre a natureza dos símbolos e mitos em diversas culturas. Essa serpente, que transcende as dicotomias de gênero e divindade, que figura desde o começo e se apresenta como uma possibilidade de término, é verdadeiramente o símbolo da nossa jornada humana, permeada por constante transformação.

O corujão, ou simplesmente coruja, é uma ave de rapina noturna conhecida por sua visão aguçada, capacidade de voar silenciosamente e por ser associada a diversos significados em diferentes culturas ao redor do mundo. Na última história, o corujão é retratado como uma ameaça aos homens, levando-os embora e deixando as mulheres sem seus esposos. Essa representação pode estar relacionada ao fato de a coruja ser muitas vezes vista como um símbolo de sabedoria, mistério, conhecimento oculto e até mesmo da morte em algumas culturas.

Após a actorialização, observa-se a seguir a espacialização, caracterizada por um espaço linguístico e um espaço geográfico distintos. O espaço linguístico, segundo Fiorin (2016, p. 237) “é expresso pelos demonstrativos e por certos advérbios de lugar. Como já dissemos, o espaço linguístico não é o espaço físico, analisado a partir das categorias geométricas, mas é aquele onde se desenrola a cena enunciativa”. Por outro lado, o espaço geográfico indica os espaços percorridos pelos atores do discurso, como está destacado nos Quadros 12 e 13.

Quadro 12- Espaço linguístico e geográfico na história Yube Inu Dua Busê

Espaço linguístico		Espaço geográfico	
Estes	Eu posso te levar para as histórias onde <i>est</i> <i>es</i> conhecimentos estão guardados.	Aldeia	“Você pode se casar com a minha filha e morar na nossa aldeia ”
Aquela	Eu quero <i>aquela</i> Mulher	Floresta	“Dua Yube e o povo- jiboia foram tirar as folhas e cortar cipó na floresta ”. (Pajé)
Longe	Mulher, desculpe ter ficado <i>longe</i> por muito tempo” (Dua Yube)	De trás da árvore	“A anta se encantou pela mulher-jiboia, saiu de trás da árvore e fez amor com ela”. (Pajé)
Aquele	“ <i>Aquele</i> é o meu pai” (mulher-jiboia).	Beira do rio/lago	“Dua Yube seguiu a anta até a beira do lago [...]” (Pajé)
Aqui	“Eu tô <i>aqui</i> até o fim da vida, eu sou para sempre”.	dentro do rio/lago	“Dua Yube aceita morar com ela dentro do lago e deixa a sua mulher e os seus filhos”. (Pajé)

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 13- Espaço linguístico e geográfico na história Huã Karu Yuxibu

Espaço linguístico		Espaço geográfico	
Aí	“Você está um ano aí só na rede e não vai buscar caça”	Em sua rede	Tekã Ketxu ficou um ano em sua rede fazendo a dieta do tabaco para receber a força da medicina” (Pajé)

Lá	“Irmão, lá na frente tem uma árvore cheia de espíritos.”	Igarapé	“Ela está indo encontrar com alguém no igarapé ”.
	—	Casa da primeira irmã	Agora quero visitar as minhas irmãs para te apresentar como minha esposa. Oi irmã , essa é a minha nova mulher.
		Casa da Segunda irmã	Vou ensinar vocês e depois vou visitar nossa outra irmã. Oi, irmão, tem um corujão da noite que está levando os nossos maridos embora.
		Floresta	Preciso pegar madeira para construir um boneco e enganar ele.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Segundo Fiorin (2016), no que se refere à função dêitica, as palavras *este* e *esses* denotam o espaço dentro da cena enunciativa, enquanto *aquele/aquela*, se refere ao que está fora dela. A palavra *este* estabelece o espaço do enunciador, ou seja, o que está próximo do *eu*, ao passo que *esse* indica o espaço do enunciatário, ou seja, o que está próximo do *tu*. Os advérbios de lugar, a exemplo de *aí* e *aqui* são utilizados para indicar posições no interior do texto ou retomar algo anteriormente mencionado.

No espaço linguístico, as palavras e expressões utilizadas em um contexto específico carregam significados simbólicos, culturais e sociais. Nas narrativas

apresentadas, cada termo como *estes*, *aquela* e *longe* desempenha um papel na identificação e na associação de elementos na história. Esses termos linguísticos contribuem para a organização e a compreensão do espaço narrativo e das relações entre os personagens e os locais.

O espaço geográfico, por sua vez, representa não apenas locais físicos, mas também simbolismos e metáforas que permeiam as narrativas. As descrições dos locais como *a aldeia*, *a floresta*, *à beira do rio/lago*, *o igarapé* não são apenas cenários físicos, mas também possuem significados culturais, espirituais e emocionais.

Sob uma ótica descolonial, é possível notar que essas histórias valorizam uma relação simbiótica entre os personagens e os espaços em que interagem, longe da visão ocidental de separação entre sujeito e ambiente. O espaço geográfico não é apenas pano de fundo narrativo, mas um agente ativo que contribui para a formação da identidade dos personagens, suas escolhas e o desenrolar dos eventos.

A perspectiva descolonial também nos chama a atenção para a importância de reconhecer a língua indígena enquanto parte integrante da representação coletiva de mundo desses povos. Os termos como "longe" e "aqui" ganham camadas de significado ao denotarem não apenas a distância física, mas estados ontológicos e relacionais, representando tanto o afastamento emocional quanto a permanência ancestral.

Essa perspectiva também nos incita a reconhecer as escolhas narrativas que subvertem a lógica ocidental dominante. O ato de Dua Yube abandonar sua esposa e filhos para viver com a mulher-jiboia dentro do lago pode ser lido, sob um prisma eurocêntrico, como algo negativo ou egoísta. No entanto, dentro da cosmovisão indígena, sua escolha sinaliza um compromisso com o universo espiritual e com a dimensão mitológica que escapa à racionalidade colonial. Nessa narrativa, os animais e seres mitológicos não habitam a esfera do "outro", mas estão intrinsecamente ligados às comunidades indígenas e suas formas de existência.

Dando sequência a análise, temos a temporalização das narrativas, isso é, temos a demarcação de um tempo linguístico e de um tempo cronológico. Segundo Fiorin (2016, p. 128), "A temporalidade linguística concerne às relações de sucessividade entre estados e transformações representados no texto [...]". A esse momento de estados e transformações, Fiorin (2016) aponta que há uma ordenação lógica de concomitância e não concomitância (anterioridade e posterioridade). Vejamos a representação nos Quadros 14 e 15.

Quadro 14- Tempo linguístico e cronológico da história Yube Inu Dua Busê

Tempo linguístico		Tempo cronológico	
Presente do indicativo	Sou, é, estamos, queremos, estão, quero, vou, vai.	Nos tempos antigamente	“Nos tempos de antigamente, um homem chamado Dua Yube aprendeu o conhecimento da medicina do <i>Nixi Pae</i>”. (Pajé)
Pretérito perfeito do indicativo	Encantou, saiu, fez, começaram, descansaram, bateram, falou, vomitou, gritou, voltou, tomaram, foi, começou, aprendi.		

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 15- Tempo linguístico e cronológico da história Huã Karu Yuxibu

Tempo linguístico		Tempo cronológico	
Presente do indicativo	Vou, está, preciso, quero, mora, leva, tem, fica,	Um ano	[...] ficou um ano em sua rede
Pretérito perfeito do indicativo	Ficou, viu, furou, ensinou, seguiu, fez, chegou.	Noite	Tekã Ketxu fez um buraco de madeira para enganar o corujão, que chegou numa noite de lua cheia” (Pajé)

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

O uso do presente do indicativo, com verbos como: *sou, é, estamos, queremos, estão, quero, vou, vai* entre outros, sugere a imediatez e a atualidade dos acontecimentos narrados. Isso cria uma sensação de proximidade e vivacidade, aproximando o leitor ou

ouvinte da narrativa, como se os eventos estivessem acontecendo no momento da leitura. Já o pretérito perfeito do indicativo, representado por verbos como: *encantou, saiu, fez, começaram, descansaram, bateram, falou, vomitou, gritou, voltou, tomaram, foi, começou, aprendi*, remete a ações concluídas no passado. Essa projeção temporal na narrativa pode ser comparada à projeção actancial, onde o uso do pretérito perfeito do indicativo distancia o leitor ou ouvinte das ações narradas, remetendo a uma perspectiva de quem conta algo que já se passou. E, o presente do indicativo, ao criar a sensação de ações em andamento, aproxima o leitor ou ouvinte dos eventos, dando a impressão de vivenciá-los junto com os personagens.

Já em relação ao tempo cronológico, temos apenas a demarcação de “Nos tempos de antigamente”, uma expressão que se refere a um período do passado distante, remoto, geralmente associado a histórias, lendas ou tradições antigas. Essa expressão, associada aos tempos de antigamente na história de Dua Yube, estabelece uma distância temporal significativa entre o momento da narrativa e os eventos descritos. Isso destaca a ancestralidade e a tradição dos acontecimentos, situando-os em um passado remoto e mitológico. Ou seja, embora o videogame seja uma ferramenta atual, ele é solidificado em uma narrativa antiga que faz parte da cosmovisão dos povos *Huni Kuin*. Por outro lado, em relação as demarcações de “ano” e de “noite” delimita a duração e a sequência temporal dos eventos narrados, contribuindo para a organização narrativa e a compreensão da passagem do tempo na história.

A análise dos tempos linguísticos e cronológicos nas histórias Yube Inu Dua Busê e Huã Karu Yuxibu evidencia uma convivência entre temporalidades ocidentais e indígenas, revelando as implicações de uma perspectiva descolonial. Enquanto o tempo cronológico, marcado por expressões ocidentais como “um ano” e “noite”, sugere uma linearidade típica da narrativa histórica ocidental, o tempo linguístico do presente do indicativo e do pretérito perfeito resgata uma percepção mais cíclica e imersiva do tempo, característica das culturas indígenas, em que os eventos não são apenas parte de um passado distante, mas se manifestam continuamente no presente e moldam o cotidiano.

A importância do saber ancestral, como o conhecimento sobre o Nixi Pae, reforça a noção de que o tempo dos povos indígenas é atemporal – suas sabedorias e práticas estão sempre em interação com o presente. Sob a ótica descolonial, essa forma de narrar reconhece e valoriza os modos distintos como culturas indígenas percebem e vivenciam o tempo, subvertendo o domínio ocidental sobre a história e o conhecimento.

As narrativas no presente do indicativo, onde se afirma “nos tempos de antigamente”, mas através de verbos no presente como "sou" e "estamos", demonstram que o passado não está distante, mas é acessado e revivido continuamente. Este uso tensiona a ideia de uma história única e linear imposta pela visão europeia, abrindo espaço para múltiplas formas de concepção temporal, onde o passado e o presente se entrelaçam. Nos dois exemplos analisados, o pajé ou outro ancião tem o papel de condutor dessas temporalidades sobrepostas, reforçando a centralidade da oralidade nas tradições indígenas. A evocação do passado, frequentemente, acontece pela boca de líderes espirituais, como visto nos trechos onde o pajé é citado, reafirmando que a memória é coletiva e dinâmica. Em uma perspectiva descolonial, essas formas de expressão resistem à catalogação e enquadramento no tempo linear do historiográfico ocidental.

Adentrando à semântica do nível discursivo, observamos a estrutura da narrativa através da figurativização e tematização que de acordo com Barros (2005), é quando o sujeito da enunciação assegura, com os percursos temáticos e figurativos, a coerência semântica do discurso. “Cada um desses tipos de texto tem uma função diferente: os temáticos explicam o mundo; os figurativos, criam simulacros do mundo” (Fiorin, 1995, p. 171).

A tematização em discursos é um processo linguístico e textual que envolve a identificação e o desenvolvimento de temas abstratos e recorrentes ao longo de um texto. Segundo Fiorin (1995), esses temas abstratos representam conceitos gerais que permeiam a narrativa e organizam a estrutura do discurso, proporcionando coesão e sentido ao texto como um todo.

Quando um texto é analisado sob a ótica do processo de tematização, os valores e significados presentes nas palavras e frases concretas são elevados a um nível mais genérico e abstrato, o que facilita a compreensão e a interpretação do conteúdo pelo leitor. Em um conto sobre amizade, por exemplo, o tema da amizade é constantemente mencionado e desenvolvido. Desde o início da narrativa, a cumplicidade entre os personagens principais é evidenciada por meio de diálogos afetuosos e gestos de solidariedade. A tematização se manifesta na recorrência de situações em que a lealdade, o apoio mútuo e a empatia são demonstradas, ressaltando a importância desse vínculo afetivo.

Segundo Fiorin (1995), quando os temas abstratos são recobertos por figuras ocorre a figurativização que depende dos temas, ou seja, um e outro estão em simbiose de

funcionamento.

Os temas são, então, a condição para a existência das figuras. Nesse sentido, segundo Fiorin (2000, p. 91),

A figura é o termo que remete a algo existente no mundo natural: árvore, vagalume, sol, correr, brincar, vermelho, quente, etc. Assim, a figura é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural. [...] Quando se diz que a figura remete ao mundo natural, pensa-se não só no mundo natural efetivamente existente, mas também no mundo natural construído. É o caso, por exemplo, de um texto de ficção científica em que apareça um ser que em lugar dos pés tenha rodinhas para se locomover [...]. Tema é um investimento semântico, de natureza puramente conceptual, que não remete ao mundo natural. Temas são categorias que organizam, categorizam, ordenam os elementos do mundo natural: elegância, vergonha, raciocinar, calculista, orgulhoso, etc.

Retomando a exemplificação anterior sobre a temática da amizade, a relação de amizade pode ser figurativizada através de representações que simbolizam a conexão, apoio e o carinho entre amigos. Por exemplo, a figura de duas mãos dadas ou de dois corações entrelaçados pode representar a ideia de amizade. Nesse caso, a figurativização da amizade depende dos conceitos e valores associados a essa relação, sendo os temas abstratos de companheirismo, lealdade e afeto a base essencial para a existência e compreensão das figuras que representam a amizade.

A compreensão do funcionamento das figuras em um texto requer uma análise cuidadosa de seu uso. Um exemplo disso é a palavra *mão*, que pode assumir diferentes significados em contextos distintos. É crucial analisar o emprego dessas figuras em um texto completo, pois elas estabelecem relações entre si, desencadeando um percurso figurativo. Por exemplo, a palavra *mão* pode significar tanto a extremidade do membro superior humano quanto firmeza, pulso firme ou ato colaborativo, dependendo do contexto em que é utilizada. Este fenômeno demonstra que, mesmo tendo um núcleo comum, as figuras podem abranger múltiplas significações, evidenciando a complexidade da linguagem.

Outro elemento relevante no âmbito da semiótica discursiva é a de noção de isotopia, que, segundo Fulaneti (2010, p. 58) “é a reiteração de traços manifestados por temas e figuras (ou só por temas) ao longo do texto, que garante a sua coerência semântica”. A temática da amizade se revela através de elementos como companheirismo, lealdade, apoio, cumplicidade, empatia, troca afetiva, confiança, partilha, momentos memoráveis e reciprocidade.

Tendo em vista essas considerações teóricas, vejamos, nos Quadros 16 e 17, os processos de tematização e figurativização elencados da primeira e última história do jogo:

Quadro 16- Tematização e figurativização da história Yube Inu Dua Busê

Temas	Figuras
Ancestralidade Conhecimento Sabedoria	Pajé “Para ser uma pessoa verdadeira, você tem que aprender os conhecimentos dos Yuxibus. Eu posso te levar para as histórias onde estes conhecimentos estão guardados”.
Identidade cultural	Pajé, aldeia, mulher-jiboia, nixi pae, tecelagem (kenes), arco e flecha, anta, yuxibu.
Natureza	“No lago encontrou muitos seres: peixe, jacaré, arraia, puraqué; que queriam pegar o homem”.
Medicina	Nixi Pae (cipó) “Com as plantas, eles começaram o feitio. Descascaram e bateram o cipó”. “E foi assim que o Povo Huni Kuin começou a usar o cipó e a folha de rainha para curar doenças”.
Desejo	Dua Yube “Eu quero aquela mulher. Vou fazer a mesma coisa que a anta fez”.
Casamento	“A mulher-jiboia surgiu novamente, mas disse que só namoraria com o homem se eles se casassem” (Pajé). “Você pode se casar com a minha filha e morar na nossa aldeia”
Espiritualidade	Yuxibu
Morte	Dua Yube “Estou morrendo, mas posso ensinar o que aprendi para vocês.”
Transformação	“Então, o corpo de Dua Yube se transformou em quatro tipos de cipó e de folha”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 17- Tematização e figurativização da história Huã Karu Yuxibu

Temas	Figuras
Ancestralidade Conhecimento	Pajé “Para ser uma pessoa verdadeira, você tem que aprender os conhecimentos dos Yuxibus. Eu posso te levar para as histórias onde estes conhecimentos estão guardados”.
Identidade cultural	Pajé, aldeia, rapé/tabaco, tecelagem (kenes), arco e flecha, borduna, corujão. Patoá, caiçuma ovos de espírito
Natureza	Tabaco, dieta do rapé, patoá, caiçuma, corujão, igarapé.
Traição e vingança	“Tekã Ketxu ficou bravo quando viu sua mulher namorando outro homem e furou os dois com lança” (Pajé)
Reforço dos laços matrimoniais	“Agora quero visitar minhas irmãs para te apresentar como minha nova esposa”
Conhecimento	“Isso não é ovo de espírito. Com isso a gente faz caiçuma, boa de tomar. Vou ensinar vocês e depois vou visitar nossa outra irmã.”
Medo	“Irmão, lá na frente tem uma árvore cheia de ovos de espírito. Estamos com medo.”
Confronto	“Fica sossegada que eu vou preparar uma armadilha para pegar esse bicho”.
Sabedoria	“Tekã fez um boneco para enganar o corujão, que chegou numa noite de lua cheia”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A tradição oral das narrativas culturais normalmente é transmitida por indivíduos mais experientes, como anciãos, sábios, avós e líderes espirituais como os pajés, que as preservam na memória. Como guardiões das histórias culturais, os mais velhos desempenham um papel essencial na preservação da tradição, pois carregam consigo a capacidade de gerar e compartilhar conhecimento, e são os detentores do conhecimento

vital. Nessa fase do jogo, as temáticas da ancestralidade, do conhecimento e da sabedoria são figurativizadas pela figura do Pajé, ser dotado de sapiência. Ele surge não apenas como curador físico, mas também como elo espiritual e cultural, entrelaçado por modos de vida que se estabelecem em simbiose com a natureza, algo muitas vezes ignorado ou subvalorizado pela racionalidade ocidental.

Segundo Toledo e Barrera-Bassols (2015), os Pajés são responsáveis por preservar uma tradição cultural específica, mas também guardam a memória da humanidade, pois carregam consigo histórias que ensinam sobre a diversidade tanto cultural quanto biológica. No livro *O pássaro encantado*, da escritora indígena Eliana Potiguara (2014), ela aborda a importância sagrada da relação entre os povos indígenas do Brasil e seus avós e antepassados. Segundo a autora, esses indivíduos desempenham um papel fundamental na transmissão das culturas, tradições e línguas indígenas, perpetuando assim a riqueza e a identidade desses povos.

A temática da identidade cultural emerge a partir de diversas figuras. A identidade cultural, conforme Stuart Hall (2006), é um conceito dinâmico e fluido, moldado por processos históricos, sociais e culturais em constante transformação. Ele argumenta que a identidade não é algo fixo ou essencial, mas construído e reconstruído constantemente por meio de práticas culturais, linguagem e representações simbólicas. Nessa fase do jogo, é possível elencar diversas figuras que representam simbolicamente a identidade cultural dos povos Huni Kuin, conforme é possível observar nos Quadros 12 e 13. Cabe destacar aqui as figuras do *nixi pae*; o *yuxibu*, a tecelagem (kene) e o rapé.

O *nixi pae*, também conhecido como “uni, ayahwasca, hoasca ou daime” (Meneses, 2020, p.40), é um termo utilizado por esses povos para descrever suas práticas de cura espiritual e conhecimentos tradicionais relacionados às plantas medicinais da região amazônica. Essas práticas desempenham um papel fundamental na cosmovisão e na medicina tradicional dos Huni Kuin. De acordo com a fala de Ninawá Pai da Mata (2015) —chefe da aldeia Novo Futuro— presente na tese de Meneses (2020, p. 41)

[...] o *nixi pae* é um espírito vivo. Assim, na cultura nossa, na nossa tradição, nós não podemos nem pensar um tipo de brincadeira com o *nixi pae*. Assim, na nossa tradição, nós não podemos pensar nada de brincadeira. Quando nós fosse tomar o *nixi pae*, vai aparecer, "vou tomar um copo do *nixi pae* para ver se vai mostrar aquilo", na tradição nós não fazemos isso. Porque se fala isso, te morde. Então, é um trabalho muito real que tem, esse espírito da medicina, o *nixi pae*. (Ninawá, 2015; *apud* Meneses, 2020, p. 41).

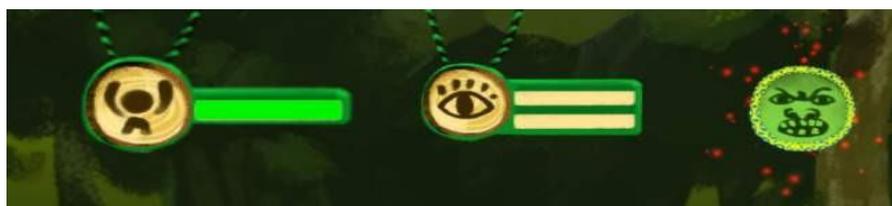
José Mateus Itsairu —nascido e crescido dentro do Rio Jordão—, no livro *Huni Meka: cantos do Nixi Pae*, afirma que:

O ritual com o *nixi pae* tem regra, tem disciplina que tem que seguir. Tem que ter um coordenador dos trabalhos, tem que ter o cantor e, finalmente, tem que ter tudo organizado para poder usar o *nixi pae*. Não é só saber fazer o cipó e saber cantar qualquer música, não. (Itsairu, 2007; *apud* Meneses, 2020, p. 21)

Segundo Meneses (2020), nas narrativas dos antigos, é transmitido que o *nixi pae* tem uma guardiã: a jiboia (Yube). Ela é responsável por proteger todo o conhecimento relacionado, como os cantos do cipó. Yube é uma entidade encantada das águas, amplamente reconhecida como um *yuxibu* de imensa força espiritual. Em algumas interpretações, *yuxibu* pode ser compreendido como *grandes espíritos ou guardiões*.

O *Yuxibu* é figurativizado no jogo, de forma geral, como um espírito guardião, uma entidade sagrada que protege a natureza e todos os que vivem nela, e caso o jogador venha a machucar um animal, por exemplo, o espírito irá revoltar-se e as dificuldades do jogo aumentarão, conforme destacado no terceiro ícone da Figura 53.

Figura 53- Ícones que indicam, respectivamente, a energia vital, a medicina para poder especial e Yuxibu, os ânimos das entidades.



Fonte: Huni Kuin (2016)

Em uma entrevista, Valdemir Mateus —conhecido como Ceará—, presente na tese de Meneses (2020, p. 45-46), afirma que há uma diversidade de *Yuxibus*:

Tem vários *yuxibu*. Tem *yuxibu* ruim e *yuxibu* bom. *Yuxibu* bom está para ajudar a gente, e *yuxibu* ruim é aquele que vai fazer mal à gente... Aquele, como chama demônio. Muito cuidado com *yuxibu* ruim, que o *yuxibu* te acabou, estava bem pertinho. Agora *yuxibu* bom está longe. Ai, igualmente, a coisa boa é difícil conseguir. Agora coisa ruim está bem facinho pra tu conseguir. (Ceará, 2015).

A figurativização da tecelagem conhecido como Kenes, consistem em grafismos tradicionais também conhecidos como *pinturas autênticas*. Esses grafismos são aplicados em pinturas corporais, tecelagens, cestarias, tecidos e cerâmicas. Eles representam uma parte essencial da identidade *Huni Kuĩ*, sendo um elemento fundamental na beleza de seus artefatos e indivíduos. Os Kenes estão presentes nas pinturas corporais da mulher-jiboia e em peças de quebra-cabeças que devem ser coletadas durante o percurso do jogador na primeira fase, conforme é possível observar na Figura 54.

Figura 54- Arte dos Kenes

Fonte: Huni kuin (2016)

Embora o homem tenha o seu papel em certos processos de produções dos Kenes, segundo Amaral (2014), tanto na narrativa de origem do Kene Kuin quanto nos primeiros relatos etnográficos sobre os *Huni Kuĩ* é a mulher que desempenha um papel central no domínio da arte do desenho e do conhecimento associado a ele. Dessa forma, revela-se um dos significados fundamentais do grafismo, que é o de ser um conhecimento intrinsecamente relacionado ao universo feminino, tornando-se assim um elemento significativo para compreender a formação e a identidade das mulheres *Huni Kuĩ*.

O rapé, por sua vez, é uma medicina aplicada através das vias nasais, composta por um pó feito de tabaco e cinzas de cascas de diversas árvores, como cumaru, murici, pau-pereira, canela de velho, cacau, Ouricuri e mulateiro. De acordo com Meneses (2020), as cinzas provenientes dessas árvores são consideradas medicinais, uma vez que o rapé é preparado especificamente com cinzas de árvores que possuem propriedades terapêuticas, não sendo utilizadas cinzas de qualquer outra árvore para esse fim. O rapé pode ser utilizado individualmente por meio de um *curipe*³⁰ ou assoprado por uma pessoa em outra, com um *tepi*³¹.—ver Figura 55—.

³⁰ Um *curipe* é um instrumento utilizado para o consumo de rapé, consistindo em um tubo ou canudo geralmente feito de bambu, madeira ou outro material resistente, por onde o pó de rapé é inalado. (Meneses, 2020)

³¹ *Tepi* é um instrumento utilizado para a aplicação de rapé, que consiste em um tubo alongado com uma extremidade mais estreita, por onde o pó de rapé é soprado no nariz da pessoa que receberá a aplicação. (Meneses, 2020)

Figura 55- Curipe e tepi

Fonte: Medicina sagrada, 2024³²

De acordo com a pesquisa conduzida por Meneses em 2020, há diversos tipos de sopros, cada um com características específicas e finalidades distintas. Entre os sopros mais comuns mencionados estão: o sopro da jiboia, conhecido por ser longo e suave, utilizado para fins de cura; o sopro do beija-flor, caracterizado por ser mais rápido e utilizado para despertar o corpo; o sopro do veado, que é forte, rápido e curto; e o sopro do gavião, reconhecido por sua prolongada duração. Além desses, há também o sopro denominado "caminho do sonho", utilizado para induzir um sono tranquilo e promover bons sonhos, bem como um sopro específico para limpeza, mais intenso, que pode levar a manifestações como vômito, choros e/ou defecação, com o propósito de purificação. O autor ressalta que essas classificações podem variar de uma região para outra, demonstrando a diversidade e riqueza das práticas associadas aos sopros em diferentes culturas.

A repetição desses sopros com finalidades distintas, como cura, despertar do corpo, de bons sonhos e purificação, estabelece uma rede de significados que fortalece a compreensão e a eficácia desses rituais nas diferentes culturas. Essa conexão entre os diversos tipos de sopros, representando isotopias semânticas em ação, ressalta a importância da linguagem simbólica e ritualística na experiência humana e na construção de significados em contextos diversos. A seguir veremos como se constroem as isotopias nas narrativas.

³² Imagens disponíveis em: <https://medicinasagrada.com.br/product/tepi-sopro-duplo-pirografado/>. Acesso em: 11 jun. 2024.

4.3.2 Isotopias em *Yube Inu Dua Busê e Huã Karu Yuxibu*

A isotopia possibilita a explanação da conservação e transformação dos elementos significantes cuja estrutura formal é apreendida pelo modelo anterior. Nesse sentido, essa ideia passou a ser conceituada como a repetição de categorias semânticas, que podem ser tanto temáticas (abstratas) quanto figurativas. Esse entendimento conduziu à distinção entre isotopias figurativas e isotopias temáticas, as quais, por sua vez, se inter-relacionam de maneiras diversas. Vejamos nos Quadros 18 e 19 a seguir algumas representações isotópicas presentes em *Yube Inu Dua Busê e Huã Karu Yuxibu*.

Quadro 18- Isotopias em *Yube Inu Dua Busê*

ISOTOPIAS	
Isotopia da conexão com a natureza	Elementos naturais recorrentes como: árvores, animais, lago.
Isotopia dos rituais tradicionais e ancestralidade	-Cerimônia do nixi pae (cipó) -Uso de símbolos e referências à cultura e história indígena que remetem às tradições e valores transmitidos de geração em geração pelos <i>Huni Kuĩ</i> .
Isotopia do enfrentamento de desafios	Superação de desafios onde o personagem principal deve demonstrar coragem, sabedoria e conexão com seus antepassados para alcançar seus objetivos.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quadro 19- Isotopias em *Huã Karu Yuxibu*

ISOTOPIAS	
Isotopia da jornada do autoconhecimento	A trajetória de Tekã Ketxu em busca de fortalecimento físico e espiritual por meio da dieta do rapé e do contato com energias sutis do universo representa uma isotopia recorrente ao longo da narrativa, destacando a busca por crescimento e autoconhecimento. Após reagir com violência à traição, Tekã Ketxu segue em frente e se casa novamente, demonstrando uma isotopia de superação e redenção, que também vai ao encontro da jornada do autoconhecimento.

<p>Isotopia da transmissão da sabedoria ancestral</p>	<p>A cena em que o Pajé compartilha conhecimentos e orientações essenciais com <i>Teka Ketxu</i> representa claramente essa transmissão de saberes tradicionais que têm sido preservados ao longo das gerações. Também, a cena em que <i>Tekã Ketxu</i> ensina suas irmãs a preparar a caiçuma, demonstrando o repasse de conhecimentos práticos e culturais dentro da comunidade, reforça essa isotopia da transmissão de saberes. Além disso, a interação entre os personagens, como nas cenas em que a esposa de <i>Tekã Ketxu</i> assume a responsabilidade da caça durante o período de recolhimento do marido e nas situações em que as irmãs expressam receios e compartilham histórias sobre perigos na floresta, evidencia a importância da partilha de experiências e conhecimentos para a sobrevivência e o desenvolvimento pessoal e coletivo da comunidade.</p>
--	--

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Nas histórias dos Huni Kuĩ, as isotopias apontadas evidenciam a importância da inter-relação do ser humano com a natureza, da ancestralidade como orientadora dos comportamentos e da transmissão de sabedoria através das gerações. Esse movimento de reafirmação dos valores culturais, longe de ser um simples retorno ao passado glorioso, funciona como uma resistência contínua contra a colonialidade, priorizando o saber local e comunitário ao invés de uma lógica individualista e progressista imposta por sistemas coloniais.

Na primeira narrativa, Yube Inu Dua Busẽ, a isotopia da conexão com a natureza e os rituais tradicionais reflete a sabedoria multimilenar que reconhece as entidades naturais como parte integrante da existência humana, algo desvalorizado no pensamento colonial, que objetifica e explora o meio ambiente. Já em Huã Karu Yuxibu, a busca pelo autoconhecimento e pela transmissão de saberes ancestrais transcende a visão individualista frequentemente imposta em contextos coloniais, revelando a profundidade das práticas coletivas e espirituais que funcionam como base para o crescimento tanto pessoal quanto comunitário.

Sob essa perspectiva, também vale destacar a relevância do enfrentamento de

desafios que, nas histórias indígenas, não se dissocia da coletividade e dos antepassados, rompendo com a visão eurocêntrica do "herói solitário". Dessa forma, o ciclo da vida, entendido pelos Huni Kuĩ como uma jornada entre o físico e o espiritual, abrange uma visão ampliada de mundo, que rompe com as dicotomias coloniais entre naturezas e culturas, entre conhecimento e superstição, e entre sujeito e comunidade. Dessa forma, longe de ser um resgate nostálgico de um passado longínquo, o movimento de reafirmação dos valores Huni Kuĩ projeta-se no presente e no futuro, oferecendo um modelo alternativo de mundo, onde espiritualidade, coletividade e o respeito ao ecossistema são elementos indissociáveis da própria existência humana.

4.4 NAVEGANDO PELOS SABERES FUNDAMENTAIS

4.4.1 Nível fundamental: *Yube Inu Dua Busẽ e Huã Karu Yuxibu*

Fiorin (2013, p. 24) afirma que “a semântica e a sintaxe do nível fundamental representam a instância inicial do percurso gerativo e procuram explicar os níveis mais abstratos da produção, do funcionamento e da interpretação do discurso”. Dessa forma, no patamar inicial, por ser mais abstrato, o significado de um texto é definido por uma oposição semântica mínima. Fiorin (2018) assevera que, para que dois termos possam ser compreendidos conjuntamente, é necessário que haja um ponto em comum, pois é justamente sobre esse ponto que se estabelece uma diferença. Quando contrapomos, por exemplo, liberdade vs. dominação, há uma coerência semântica visto que ambos se situam no campo das relações de poder. Porém, quando se opõem os termos democracia vs. comunismo, há o cometimento de uma violência semântica, visto que o primeiro corresponde a um regime político e o segundo a um sistema econômico.

Segundo Barros (2005, p. 15) essas “[...] categorias fundamentais são determinadas como positivas ou eufóricas e negativas ou disfóricas”. A liberdade, a depender do discurso, pode ser considerada uma categoria eufórica, enquanto a dominação, uma categoria disfórica.

Este nível é caracterizado ainda por sua natureza lógico-conceitual, sendo a base que sustenta as estruturas elementares que conferem significação. A noção de sintaxe fundamental, apresentada por Greimas (2018), por meio do quadrado semiótico, se constitui pela relação entre termos contrários, contraditórios e implicativos.

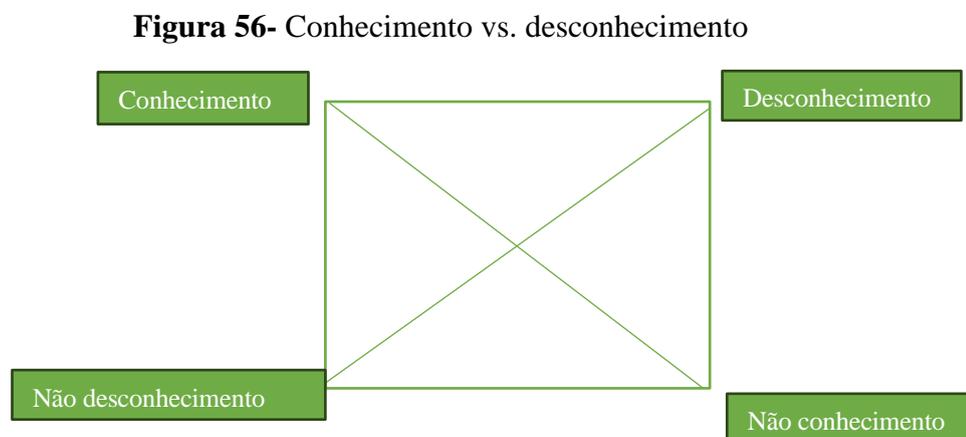
Segundo Fiorin (2018, p. 22), os termos contrários são aqueles que estão em uma

“relação de pressuposição recíproca”. O termo liberdade pressupõe o termo dominação. No entanto, se aplicar uma operação de negação a cada um desses contrários, obteríamos como resultado dois termos contraditórios, a exemplo de não liberdade e liberdade e não dominação e dominação.

Os termos implicativos desempenham um papel crucial na análise dos signos e suas relações. Enquanto os termos contraditórios estabelecem oposições diretas, os termos implicativos operam de forma sutil, indicando relações de implicação. A liberdade, por exemplo, implica a não dominação.

A sintaxe do nível fundamental abrange as categorias de negação e asserção operações que, ao negar um conteúdo e afirmar outro, geram uma significação. Em nosso exemplo anterior, o percurso poderia ser: afirmação da liberdade, negação da liberdade e afirmação da dominação.

Retomando a análise da primeira fase do jogo, é possível elencar algumas categorias: conhecimento vs. desconhecimento; traição vs. fidelidade; morte vs. vida. Essas categorias estabelecem entre si uma relação de contrariedade e apresentam um conjunto de semelhanças. Vejamos, na Figura 56, a representação dessas categorias no quadrado semiótico:



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Na estrutura da sintaxe fundamental, a operação de *negação* e de *asserção* evidencia a relação de contraposição entre os termos *a* e *b*, onde a categoria de conhecimento (termo *a*) se contrapõe à categoria de desconhecimento (termo *b*). Essa dinâmica é estabelecida logo no início da narrativa, quando o Pajé afirma: "*Para ser uma pessoa verdadeira, você tem que aprender os conhecimentos dos Yuxibu*". Nesse trecho, a asserção do Pajé sobre a importância do conhecimento dos Yuxibu para a verdadeira

realização pessoal destaca a relevância do saber e da sabedoria na jornada dos personagens. A negação implícita é a ausência ou carência desse conhecimento, o desconhecimento, que se apresenta como um obstáculo a ser superado pelos protagonistas para alcançarem seu pleno desenvolvimento e compreensão de si mesmos e do mundo ao seu redor.

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (conhecimento -- desconhecimento);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das diagonais (conhecimento – não conhecimento e desconhecimento—não conhecimento);
- **a partir da complementariedade** do não desconhecimento para o conhecimento e do não conhecimento para o desconhecimento.

O desconhecimento muitas vezes motiva a busca por conhecimento, e o conhecimento, por sua vez, muitas vezes expõe a extensão do que ainda não se sabe, gerando novas questões e descobertas.

No exemplo em questão, temos a categorização semântica dos elementos como eufóricos (valor positivo) e disfóricos (valor negativo). Para os povos originários, o conhecimento tradicional e as práticas culturais representadas por suas cosmovisões são frequentemente fontes de empoderamento, expressando-se como euforia. Esse conhecimento profundo sobre a terra, sua flora e fauna, rituais e histórias transmite um sentido de identidade, pertencimento e sabedoria coletiva. Assim, para os povos originários, esse conhecimento é um bem valioso que promove a segurança e a confiança em suas práticas e modos de vida.

Por outro lado, o desconhecimento da sociedade em geral em relação às culturas indígenas pode ser considerado negativo. A ausência de informação adequada e o preconceito muitas vezes perpetuam estereótipos nocivos e a marginalização desses povos. Essa falta de compreensão gera uma sensação de desconforto, insegurança e até opressão, levando muitos membros da sociedade a não reconhecerem os direitos, a autonomia e a relevância das culturas indígenas.

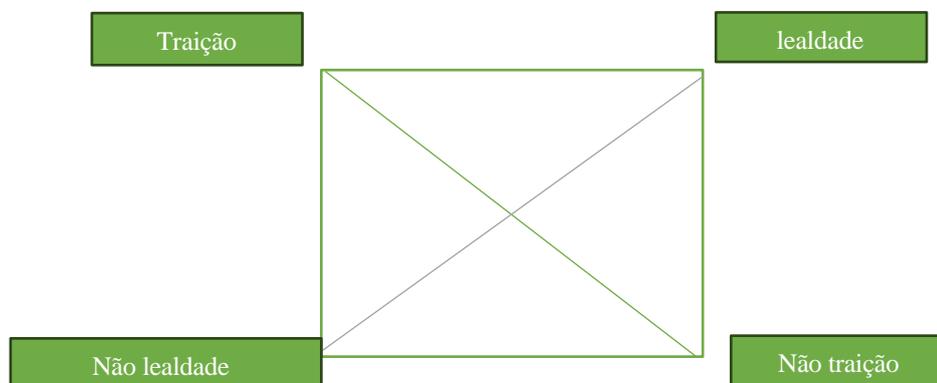
Sob a perspectiva descolonial, a análise da relação entre conhecimento e desconhecimento proposta no trecho pode ser recontextualizada à luz das críticas ao saber hegemônico e eurocentrados. O conhecimento dos Yuxibu, simbolizado como essencial para a verdadeira realização pessoal, destaca a sabedoria ancestral e comunitária que é

tradicionalmente marginalizada ou subalternizada pelas narrativas coloniais.

Nesse sentido, o diálogo sobre a contraposição entre "conhecimento" e "desconhecimento" evidencia uma dinâmica de poder que vai além da simples oposição semântica: revela-se uma tensão epistemológica, onde o "conhecer" é frequentemente associado à visão de mundo ocidental, enquanto outras formas de saber — como o dos povos originários — são frequentemente deslegitimadas ou tidas como desconhecimento. Sob uma ótica descolonial, o desconhecimento não é uma ausência de dados ou informações, mas sim um espaço de resistência contra as imposições colonialistas que definem e limitam o que se considera "conhecimento válido". Assim, a sabedoria dos Yuxibu, em vez de ser uma simples ferramenta para desenvolvimento pessoal à luz das normas externas, torna-se uma forma de reafirmação da autonomia e da identidade cultural em resposta aos efeitos de séculos de colonização epistêmica.

As categorias traição vs. lealdade, por sua vez, emergem na narrativa no percurso de Dua Buse: “**Eu quero** aquela mulher. **Vou fazer** a mesma coisa que a anta fez”, “Mulher, desculpe ter ficado *longe* por muito tempo”. Vejamos a representação na Figura 57.

Figura 57- Traição vs. fidelidade



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Na estrutura da sintaxe fundamental, temos a contraposição onde a categoria de traição (termo a) se contrapõe à categoria de lealdade (termo b). A *asserção* nesse contexto está relacionada às ações de Dua Buse que denotam traição, como expresso em "*Eu quero aquela mulher. Vou fazer a mesma coisa que a anta fez*". Essa declaração sugere a intenção de seguir um caminho de deslealdade e traição, rompendo com laços de fidelidade e confiança. A *negação*, por outro lado, surge na expressão "*Mulher, desculpe ter ficado longe por muito tempo*", em que a personagem busca se redimir por sua

ausência e demonstrar arrependimento, apontando para uma possível reconstrução do vínculo de lealdade.

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (traição -- lealdade);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das diagonais (traição – não traição e lealdade—não lealdade);
- **a partir da complementariedade** da não traição para a lealdade e da não lealdade para traição. Enquanto a traição envolve a quebra de confiança e fidelidade, a lealdade representa a manutenção desses valores. Esses termos funcionam como opostos que se complementam, definindo-se mutuamente: a existência de traição ressalta a importância e o valor da lealdade, e vice-versa.

A lealdade é *eufórica*, ou seja, algo positivo. Já a *disforia* se manifesta na consequência da traição e na tentativa de reparação posterior, remetendo a um estado emocional negativo de desconforto, arrependimento e possíveis conflitos internos (relacionados à ideia de lealdade rompida e posterior busca por perdão).

No contexto da lealdade, que é o que se identifica como *eufórico*, essa positividade se manifesta principalmente para a personagem que busca restabelecer a confiança. Quando Dua Buse expressa o desejo de reconectar-se, como na declaração "Mulher, desculpe ter ficado longe por muito tempo", ele tenta se redimir e reconquistar o vínculo que foi rompido. Para a mulher aludida nesse contexto, a lealdade representa um estado desejável, repleto de segurança e afeto. A tentativa de reparação por parte de Dua Buse é, portanto, positiva tanto para ele, que busca a validação de sua intenção de mudança, quanto para a mulher, que pode ver essa disposição a reaprender e reconstruir a relação como uma oportunidade de restaurar a confiança perdida.

Por outro lado, a traição, manifestada na declaração "Eu quero aquela mulher. Vou fazer a mesma coisa que a anta fez", é claramente *disfórico*, tanto para o próprio Dua Buse quanto para aqueles que se sentem traídos. A intenção de seguir um caminho de deslealdade e rompimento com laços de confiança gera uma sensação de desconforto e ansiedade, indicando a disforia tanto no indivíduo que comete a traição quanto na pessoa que a sofre.

Na perspectiva descolonial, a análise entre *traição e lealdade* pode ser reinterpretada à luz das dinâmicas de poder, dominação e resistência que emergem nas

relações humanas historicamente atravessadas pelo colonialismo. A categoria de traição, por exemplo, não pode ser vista apenas como uma quebra moral de confiança, mas também pode ser entendida como uma prática de subversão às estruturas opressoras impostas pela colonização, patriarcado ou outras formas de dominação.

Nesse sentido, o ato de “ser traidor” poderia ser um movimento de ruptura com uma ordem estabelecida que sustenta desigualdades, e não apenas uma falha ética no plano pessoal. No caso, a declaração de “*Eu quero aquela mulher*” pode ser lida como o desejo de replicar um padrão de opressão e possessividade historicamente atribuído a uma lógica patriarcal, que reproduz relações coloniais de subjugação.

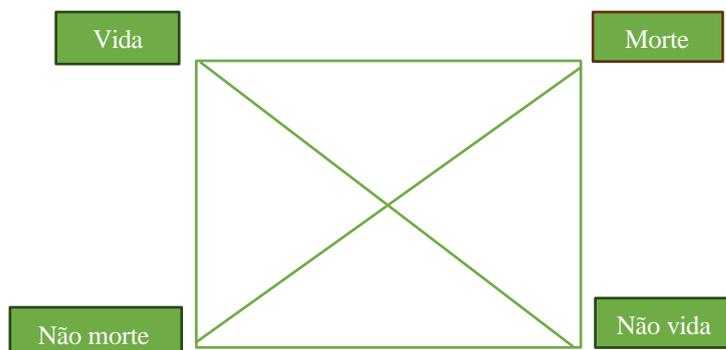
Por outro lado, a categoria de lealdade também pode ser reinterpretada quando considerada sob o prisma descolonial. Se lealdade é vista como a manutenção de laços de confiança e fidelidade, é importante questionar a quem ou a que essa lealdade beneficia e se mantém. Na lógica colonial, a lealdade frequentemente foi usada para legitimar estruturas de poder, razão pela qual o ato de permanecer fiel a sistemas de opressão e dominação pode ser lido como conivência com a desumanização dos subalternizados. Quando o discurso sugere a reconstrução de laços de lealdade, é essencial analisar o contexto dessa reconstituição: trata-se de uma lealdade que reforça relações horizontais e emancipatórias, ou replica a verticalidade do poder colonial/patriarcal?

A oposição semântica tradicional entre traição e lealdade, portanto, quando descolonizada, abre espaço para uma reflexão crítica sobre a funcionalidade dessas categorias em contextos de resistência e poder. Ambos os conceitos, associados a valores como confiança e ruptura, permanecem carregados de significados que podem ser instrumentalizados tanto para o controle quanto para a emancipação dos corpos e subjetividades colonizados.

As categorias de vida vs. morte também emergem na narrativa no percurso de Dua Buse ao afirmar: “Estou morrendo, mas posso ensinar o que aprendi para vocês.”. Na estrutura da sintaxe fundamental, temos a contraposição em que a categoria de vida (termo a) se contrapõe à categoria de morte (termo b). A *asserção* seria a declaração principal ou aquilo que está sendo afirmado de forma positiva, no caso, a capacidade de ensinar apesar da proximidade da morte. Por outro lado, a *negação* estaria presente na parte do excerto que contradiz ou limita essa afirmação, ou seja, a própria constatação de que está morrendo. Dessa forma, a negação surge com o reconhecimento do estado terminal da personagem, enquanto a asserção destaca sua vontade e capacidade de

transmitir conhecimento mesmo diante desse cenário desafiador. Vejamos a representação na Figura 58.

Figura 58- Vida vs. morte



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (vida -- morte);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das diagonais (vida – não vida e morte—não morte);
- **a partir da complementariedade**, que se desenvolve a partir de não morte e vida e não vida e morte. E, enquanto a vida representa a existência, o crescimento e a possibilidade, a morte simboliza o fim, a transformação e a finitude. Esses opostos se complementam ao formar um ciclo fundamental para a existência humana, em que a vida e a morte estão intrinsecamente ligadas, uma dando sentido e significado à outra.

A *euforia*, no contexto dessa oposição, surge da determinação e da esperança que Dua Buse demonstra ao aceitar seu estado terminal, mas ainda assim aspirar a transmitir seu conhecimento. Essa positividade é principalmente visível na disposição de compartilhar sabedoria, o que representa um legado duradouro. Para aqueles que recebem esse ensinamento, a euforia é multiplicada. Esse ato de ensinar, mesmo diante da morte, dá sentido e propósito à vida de Dua Buse e promove um sentimento de continuidade e conexão entre gerações.

Por outro lado, a *disforia* é igualmente proeminente na experiência de Dua Buse e nas pessoas ao seu redor. A constatação de que ele está "morrendo" é uma afirmação carregada de tristeza e peso emocional, não apenas para ele, mas também para aqueles que o amam e o respeitam. Para a própria personagem, a aceitação da morte pode gerar conflito interno – há uma luta entre o desejo de permanecer e a realidade inexorável do

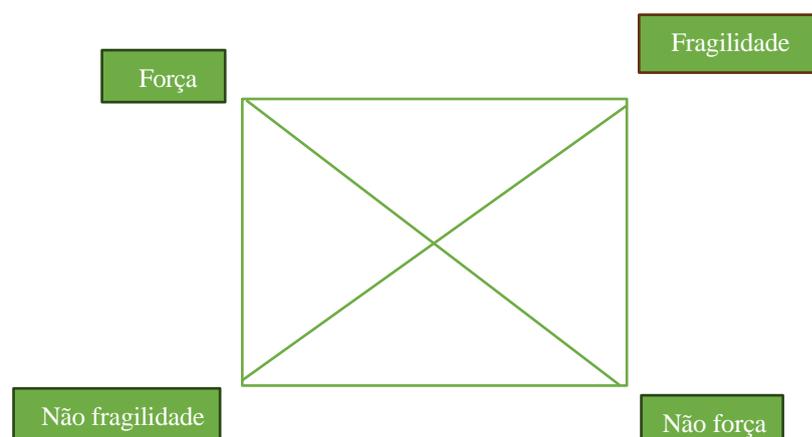
fim. A disforia, assim, se manifesta no pesar diante da perda iminente e na angústia que essa transição representa.

No entanto, a crítica descolonial questiona a naturalização de conceitos ocidentais e universais de *vida e morte* e busca evidenciar como diferentes culturas e cosmologias, especialmente as marginalizadas pelo colonialismo, entendem essas categorias de outras maneiras. Assim, nessa perspectiva descolonial, a "vida" e a "morte" não são apenas antônimos binários, mas expressões enraizadas em contextos históricos, sociais e políticos. Em muitas cosmologias indígenas e afrodescendentes, por exemplo, a relação com a morte não se dá na perspectiva fechada de finitude ou exaltação do fim. Ao contrário, tanto a vida quanto a morte são vistas como partes contínuas de um ciclo, onde a ancestralidade tem um papel central.

O pensamento descolonial, portanto, ressignifica essa lógica binária ocidental, propondo que se reconheçam as múltiplas formas de vida e morte que foram silenciadas ou subvalorizadas por epistemologias coloniais, colocando assim em xeque as hierarquias e hierarquizações impostas por essa tradição cartesiana ocidental.

Adentraremos agora a análise da última fase do jogo, em que é possível elencar outras categorias fundamentais, tais como: força vs. fragilidade, tradição vs. modernidade, individual vs. coletivo. Essas categorias estabelecem entre si uma relação de contrariedade e apresentam um conjunto de semelhanças. Vejamos, na Figura 59, a representação dessas categorias no quadrado semiótico:

Figura 59- Força vs. fragilidade



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Na estrutura da sintaxe fundamental, temos a contraposição onde a categoria de

força (termo a) se contrapõe à categoria de fragilidade (termo b). As categorias força vs. fragilidade emergem na narrativa desde o início e é demarcado inicialmente no discurso de Tekã Ketxa: “mulher, vou plantar tabaco e fazer a dieta do rapé pra ficar mais forte”. A *asserção* está presente na afirmação de que *Tekã Ketxa* pretende ficar mais forte através do plantio de tabaco e da dieta do rapé. Nesse caso, a declaração direta de seu objetivo de fortalecimento físico é o ponto de destaque, evidenciando sua determinação em buscar esse estado de força. A negação, por sua vez, pode ser percebida implicitamente na condição inicial de fragilidade ou na percepção de que a força atual não é suficiente. Ao mencionar a intenção de se fortalecer, há uma subentendida negação da fragilidade ou da fraqueza que possa existir previamente, buscando superar essa condição.

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (força—fragilidade);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das diagonais (força – não força e fragilidade—não fragilidade);
- **a partir da complementariedade**, de não fragilidade e força; e não força e fragilidade. Na crença tradicional associada às práticas culturais, onde o tabaco e o rapé são vistos como elementos que conferem força, seja física, espiritual ou emocional. A combinação dessas práticas pode ser interpretada como um processo que busca equilibrar as energias e fortalecer o indivíduo de diversas maneiras.

A *euforia* nesta situação é evidente na determinação e esperança expressas por Tekã Ketxa ao afirmar que pretende ficar mais forte por meio do plantio de tabaco e da dieta do rapé. Essa decisão é vista como um ato de autodeterminação, simbolizando não apenas uma busca por saúde física, mas também pela autoconfiança e empoderamento. Para Tekã Ketxa, este impulso em direção à força é positivo, pois representa a capacidade de agir em prol de seu bem-estar e de sua identidade. A euforia, nesse sentido, se manifesta como uma vontade de superação e transformação, refletindo uma visão otimista de que ele pode mudar sua condição.

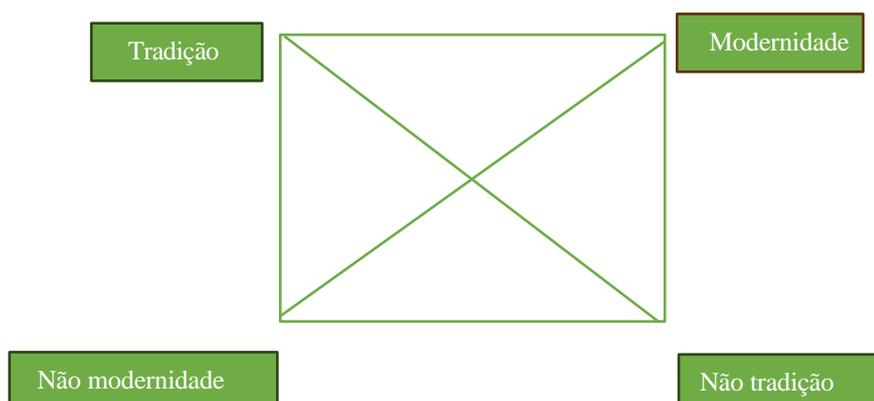
Para aqueles que estão próximos a Tekã Ketxa – família, amigos ou membros da comunidade – a euforia pode ser compartilhada e ampliada. Eles podem ver suas ações como um exemplo de resiliência e coragem, sentindo-se inspirados por sua determinação. A busca por força também pode ressoar em um senso de coletividade, onde as pessoas se unem para apoiar Tekã Ketxa em sua jornada, valorizando a ideia de que a força não é

apenas individual, mas também comunitária.

No entanto, a *disforia* se insinua na narrativa quando se considera a fragilidade mencionada implicitamente. O fato de Tekã Ketxa sentir a necessidade de se fortalecer sugere uma condição prévia de fragilidade, uma vulnerabilidade que ele está ciente e que busca superar. Esse reconhecimento da fraqueza pode gerar sentimento de insegurança e inquietação, tanto na própria personagem quanto nas pessoas ao seu redor. Para Tekã Ketxa, a luta contra a fragilidade pode ser uma fonte de ansiedade, pois além da fragilidade física, pode também envolver uma sensação de dúvida sobre suas capacidades e valor.

A tradição e a modernidade, por sua vez, emergem da busca de Tekã por fortalecimento por meio da medicina tradicional que se contrapõe às pressões e influências da modernidade em sua comunidade. Na estrutura da sintaxe fundamental, temos a contraposição onde a categoria de tradição (termo a) se contrapõe à categoria de modernidade (termo b). A *asserção* representa a afirmação ou validação da tradição como um elemento fundamental para o fortalecimento de Tekã e sua comunidade. Por outro lado, a *negação* da modernidade indica a rejeição ou oposição às influências modernas que ameaçam a integridade e os valores tradicionais do grupo. Vejamos a representação na Figura 60.

Figura 60- tradição vs. modernidade



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (tradição—modernidade);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das

diagonais (tradição – não tradição e modernidade—não modernidade);

- **a partir da complementariedade**, que pode ser percebida na interação entre a não modernidade e tradição; e entre a não tradição e a modernidade. A complementariedade nesse contexto reside na necessidade de reconhecer e integrar tanto a tradição quanto a modernidade para uma compreensão mais ampla e equilibrada da identidade e do fortalecimento da comunidade de Tekã.

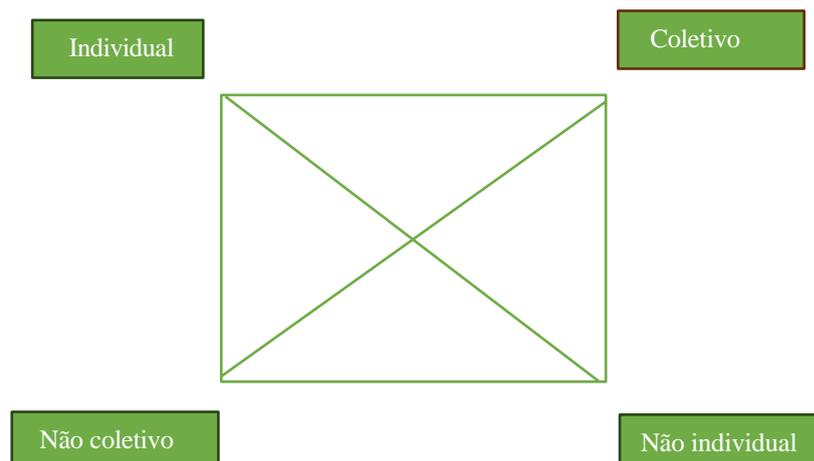
A *euforia* é evidente na valorização da tradição que Tekã representa ao buscar o fortalecimento por meio da medicina tradicional. Para ele e para os membros de sua comunidade que compartilham essa visão, a conexão com suas práticas culturais e saberes ancestrais é uma fonte de identidade e orgulho. A tradição aqui é celebrada como um meio de resiliência e empoderamento, promovendo a saúde tanto física quanto espiritual. A afirmação de que a medicina tradicional é um pilar de fortalecimento significa que Tekã está reafirmando não apenas sua própria força, mas também a força coletiva de seu povo. Essa busca por um retorno às raízes pode gerar um sentimento eufórico dentro da comunidade, já que a recuperação e o uso de práticas tradicionais criam um ambiente de união e pertencimento.

Em contrapartida, a *disforia* emerge da tensão entre a tradição e a modernidade. A modernidade é percebida como uma ameaça à identidade cultural e aos valores tradicionais, e essa percepção gera sentimentos de desconforto e ansiedade em muitos membros da comunidade. Para aqueles que sentem a pressão das influências modernas – sejam elas políticas, econômicas ou sociais – a rejeição da modernidade por Tekã pode parecer uma luta difícil e solitária. A constatação de que as tradições estão sendo erodidas pela modernidade pode provocar uma sensação de perda e impotência, gerando uma disforia intensa. Essa luta entre tradição e modernidade também pode gerar divisões internas dentro da comunidade. Enquanto alguns podem apoiar Tekã em sua busca pela medicina tradicional, outros podem se sentir atraídos pelas promessas da modernidade, como acesso a novos tratamentos e práticas, criando um dilema emocional que pode culminar em conflitos.

As categorias *individual e coletivo* emergem na jornada de Tekã Ketxu que envolve tanto questões individuais, como sua própria busca por fortalecimento e vingança, quanto questões coletivas, como as relações com sua família, comunidade e a natureza. Na estrutura da sintaxe fundamental, temos a contraposição onde a categoria individual (termo a) se contrapõe à categoria de coletivo (termo b). A *asserção* está

presente no percurso de Tekã Ketxu que representa a categoria individual, enquanto a categoria coletiva emerge em suas relações com sua família, comunidade e a natureza. No entanto, Tekã Ketxu não se restringe apenas à categoria individual e não se limita somente à categoria coletiva em sua jornada, revelando-se assim uma complexidade que transcende essas categorias dicotômicas. Vejamos a representação na Figura 61.

Figura 61- individual vs. coletivo



Fonte: Adaptado de Greimas; Courtés (2018)

Nesse esquema, encontramos três tipos de relações:

- **de oposição ou contrária**, relativa à categoria semântica de partida (individual—coletivo);
- **de negação lógica ou contraditória**, que se desenvolve ao longo das diagonais (individual – não individual e coletivo—não coletivo);
- **a partir da complementariedade do não coletivo e do individual; e do não individual com o coletivo**. A individualidade do personagem contribui para a construção e fortalecimento de sua identidade coletiva e as questões coletivas influenciam diretamente o desenvolvimento de sua busca pessoal por fortalecimento.

A *euforia* emerge particularmente nas ações de Tekã Ketxu em sua busca individual por fortalecimento e vingança. Para ele, a determinação de lutar por seus objetivos pessoais pode ser vista como uma forma de empoderamento. Quando Tekã decide buscar sua força e tomar as rédeas de seu destino, ele está afirmando sua individualidade e capacidade de agir, trazendo um sentimento de autonomia e realização. Esse processo não só é positivo para ele, mas também pode ser inspirador para outros que reconhecem sua coragem e determinação. Para sua comunidade, observar um membro

que se recusa a ser impotente pode criar um senso de esperança e encorajamento, impulsionando outros a também buscarem seus direitos e autonomia. Além disso, a conexão de Tekã com a natureza pode simbolizar uma forma de coletividade, onde ele encontra força nas tradições e nos ensinamentos de sua cultura. Essa interligação entre sua jornada pessoal e as raízes coletivas pode evocar um sentimento de pertença e identidade, reforçando a ideia de que o fortalecimento individual também contribui para o fortalecimento da comunidade.

Por outro lado, *a disforia* emerge na tensão entre a busca individual de Tekã e as expectativas e necessidades de seu coletivo. Embora sua busca por força e vingança possa ser vista como um ato de autonomia, ela também pode gerar conflitos dentro da comunidade. A vingança pode ser entendida como algo que, embora satisfaça uma necessidade individual, tem o potencial de desestabilizar relações familiares e comunitárias, trazendo dor, desapontamento e divisão. Essa perspectiva pode levar a um estado de disforia tanto para Tekã, que talvez enfrente a culpa e o remorso por suas ações, quanto para os membros da comunidade que podem ver suas ações como uma ameaça à harmonia coletiva.

Finalizada esta parte, seguimos agora para a análise dos elementos verbo-visuais presentes no jogo, tomando como base as categorias de análise sincrética. Nesse contexto, a análise dos aspectos verbo-visuais desempenha um papel fundamental no jogo, pois permite debruçar sob a complexidade e a complementaridade entre essas duas formas de expressão. Ao examinarmos de forma mais aprofundada essa relação, somos capazes de desvendar camadas adicionais de significado presentes nas mensagens visuais.

4.5 INTERSECÇÃO VERBO-VISUAL NA SEMIÓTICA SINCRÉTICA

Na perspectiva de considerar o texto como uma unidade de sentido que engloba os planos de conteúdo e expressão, o sincretismo emerge como um conceito crucial para a análise de textos visuais, especialmente aqueles encontrados em videogames, os quais se destacam pela fusão de diversas linguagens. Na Semiótica, há três interpretações comuns do termo sincretismo – uma formulada por Greimas, outra elaborada por Floch e uma terceira por Hjelmslev.

Na concepção de Hjelmslev (1975), o sincretismo implica em um processo de transformação de grandezas, em que ocorre um processo de superposição, também nomeada por mutação, entre dois funtivos, a categoria resultante dessa superposição será

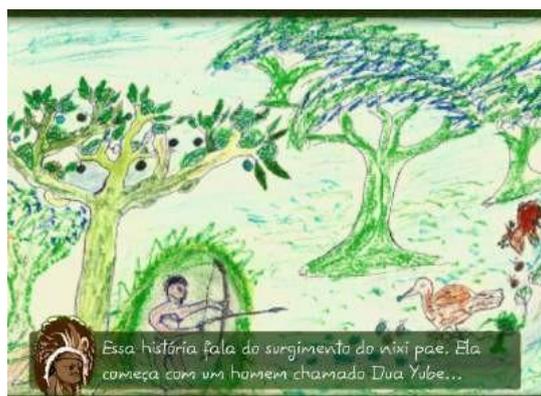
considerada um sincretismo nos dois níveis da língua.

Na formulação de Floch (2007, p. 319-320)

[...] as semióticas sincréticas caracterizam-se pelo emprego de diversas linguagens de manifestação. Seriam uma estratégia da enunciação, utilizada apenas como um mecanismo enunciativo. Nesse caso, podemos dizer que tanto nas histórias em quadrinhos como no cinema, há uma semiótica sincrética. Dessa forma, para ele, não há, em um enunciado sincrético, uma enunciação visual e outra verbal. Se houvesse duas enunciações, o enunciatário teria hipoteticamente de entrar mais de uma vez no cinema para apreender uma enunciação de cada vez: uma para a apreensão do verbal, outra para a do visual.

Para Greimas (2018), o sincretismo pode ser compreendido como o processo, ou o seu resultado, que envolve estabelecer uma relação entre dois ou mais termos ou categorias heterogêneas por meio da superposição, trazendo-os juntos com o auxílio de uma dimensão semiótica ou linguística comum. Dessa forma, conforme a visão de Greimas, o sincretismo não se limita à representação da linguagem verbal, mas abrange um conjunto de linguagens que incluem gestos e imagens, as quais desempenham um papel crucial na produção de significado em todo e qualquer texto, sendo consideradas como semióticas sincréticas.

Já a proposta metodológica apresentada por Teixeira (2009) tem como intuito a utilização de um conjunto específico de categorias para realizar uma análise profunda de textos sincréticos. Dada a complexidade desses sistemas, é impraticável concentrar-se exclusivamente no conteúdo que eles transmitem; é essencial abordar também a forma como são comunicados, a fim de alcançar uma compreensão completa. Em outras palavras, enquanto no nível do conteúdo há uma contração e sobreposição de informações, no nível da expressão há uma interconexão de diferentes linguagens que contribuem para a formação de uma enunciação única, com um único plano de expressão que confere coesão. Para exemplificar essa situação, vamos analisar o sincretismo na Figura 62.

Figura 62- sincretismo

Fonte: Huni Kuin (2016)

Na Figura 62 do jogo em questão, é evidente a relação dinâmica entre a linguagem verbal e visual, que culmina em um efeito de sentido singular para o espectador. As imagens apresentadas não apenas reforçam o conteúdo das frases escritas, mas também evocam elementos que dialogam diretamente com o texto, enriquecendo a experiência interpretativa. Mesmo diante da possível fragmentação dos elementos materiais que compõem os planos do texto, a enunciação se consolida como uma unidade discursiva coesa e integrada. Sob essa perspectiva, a análise dos textos visuais na primeira fase do jogo pode ser explorada em diferentes níveis do percurso gerativo, por meio da sinergia e equilíbrio entre os diversos planos de expressão presentes.

Nesse sentido, para Teixeira (2009), a análise de textos verbovisuais “começa sempre pelo mais simples e aparente: a observação minuciosa, a descrição exhaustiva. Em seguida, procura identificar a estratégia metodológica mais rendosa, definir categorias e examinar procedimentos” (Teixeira, 2009, p. 61). Dessa forma, a metodologia do Plano da expressão plástica compreende quatro categorias principais: cromáticas, eidéticas, topológicas e matéricas. É por meio desses elementos que se consegue compreender o efeito de sentido que permeia tanto o plano de expressão quanto o de conteúdo dos textos.

Segundo Floch (2001, p. 9) “O plano da expressão é o plano onde as qualidades sensíveis que possuem uma linguagem para se expressar são selecionadas e articuladas entre elas por variações diferenciais”. Já o “plano do conteúdo é o plano onde a significação nasce das variações diferenciais graças às quais cada cultura, para pensar o mundo, ordena e encadeia ideias e discurso” (Floch, 2001, p. 9). Deter-nos-emos aqui ao plano de expressão, observemos a exposição e organização dessas categorias no Quadro 20 a seguir.

Quadro 20- Categorias de análise do Plano de Expressão

Categoria	Análise	Relações de Contraste
Cromática	Combinações das cores	Claro vs. Escuro; puro vs. Mesclado; Saturado vs. Não saturado; monocromático vs. Multicromático; Etc.
Eidética	Relações entre formas	Curvilíneo vs. Retilíneo; arredondado vs. Pontagudo; multiforme vs. Uniforme; Etc
Topológica	Orientação das formas no espaço	Inferior vs. Superior; Esquerdo vs. Direito; Alto vs baixo; Central vs. Periférico etc.
Matérica	Efeito das pinceladas, da tinta e do suporte na obra artística	Rugoso vs. Liso; diluído vs. Pastosa; contida vs. Soltas; Com relevo vs. Sem relevo; Etc.

Fonte: Teixeira, 2008, p. 305-306.

A partir da exposição de Teixeira (2008), é possível afirmar que a categoria cromática se dedica à análise do significado das cores e suas combinações, estabelecendo relações contrastantes. Na categoria eidética, as formas são compreendidas como um entrelaçamento de linhas e proporções justapostas, determinadas através de relações de contraposição, tais como curvilíneo versus retilíneo. Já a categoria topológica analisa o espaço no qual os elementos estão inseridos. Por fim, a categoria matéria se refere aos efeitos artísticos alcançados no material. É importante ressaltar que essa categoria é utilizada exclusivamente na análise de artes plásticas e, portanto, não será empregada neste contexto específico.

Analisar um texto visual é uma tarefa complexa devido à diversidade de elementos que podem influenciar no seu significado, desde cores e formas até a disposição espacial. O objetivo central é identificar as possíveis oposições que, quando combinadas, contribuem para a elaboração de sentidos no contexto visual. Veremos, na Figura 63, como os elementos sincréticos manifestam-se em nosso objeto de estudo.

Figura 63- Recortes da primeira fase



Fonte: Huni Kuin (2016)

A primeira fase do jogo é organizada em 06 (seis) partes, conforme consta em alguns recortes na Figura 4. Ao direcionarmos o nosso olhar para essa imagem, somos levados a buscar um percurso de leitura que, à primeira vista, sugere uma organização semionarrativa. Vejamos o Quadro 21 a seguir.

Quadro 21- Análise das categorias do Plano de Expressão presentes na primeira fase

Figuras	Categoria cromática (combinação das cores)	Categoria eidética (relação entre formas)	Categoria topológica (Orientação das formas no espaço)
01	cor verde (vegetação, natureza) vs. cor marrom (tronco da árvore, corpo do jovem e do pajé, cocar). Cor laranja (cocar), cor vermelha (pintura do rosto) vs. cor branca (cocar). cor amarela (saíote), cor roxa (faixa no cabelo)	corpo do pajé, do jovem indígena e tronco da árvore (curvilíneo e multiforme) vs. solo (retilíneo e uniforme).	jovem indígena (baixo, horizontalidade, esquerda); pajé (baixo, horizontalidade, direita); árvore (alto, verticalidade, periférico).
02	cor marrom (troncos e figuras geométricas) vs. cor verde (yuxibu, ícones de	Troncos, árvores, corpo do jovem indígena (curvilíneo), yuxibu e ícone de jogabilidade	jovem indígena (esquerda); troncos (central), Yuxibu,

	desempenho do jogador, natureza ao fundo). Cor bege (ícone do jogo) vs. cor preta (ao fundo)	(curvilíneo e arredondado), Kenes (multiformes)	ícones de jogabilidade Kenes (superior)
03	cor verde escuro (troncos de árvores ao fundo) vs. verde claro (yuxibu, folhas e ícones do jogo). Cor vermelha (kenes, pintura do rosto, cobra), cor amarela (kenes e saiote), cor cinza (pedra), cor marrom (flechas), cor bege (ícones do jogo).	corpo do jovem indígena, yuxibu, ícone de jogabilidade e rocha (curvilíneo e arredondado), cobra (retilíneo), Kene (uniforme), folhas das árvores e solo (multiformes), flechas (retilíneo, pontiagudo e uniforme).	Yuxibu, ícones de jogabilidade e kenes (superior); jovem indígena e árvore (central); cobra e rocha (esquerdo).
04	Cor verde escuro (plano de fundo) vs. verde claro (yuxibu, ícones do jogo, peixe). Cor cinza (peixe bodó e espinhos), cor rosa (flores), cor vermelha (pintura do rosto), cor amarela (saiote), cor bege (ícones do jogo).	tronco (retilíneo), jovem indígena, peixe bodó, yuxibu e ícones de jogabilidade (curvilíneo e arredondado), flores (multiforme e curvilíneo), espinhos (pontiagudos e multiformes).	jovem indígena e peixe bodó (central, baixo), tronco com flores e espinhos (esquerdo, alto); Yuxibu, ícones de jogabilidade e kenes (superior).
05	cor marrom (troncos, cipós ao fundo, flechas e escamas da jiboia), cor verde (folhas, yuxibu) amarelo (jiboia e saiote), cor vermelha (pintura do rosto), cor azul (olho da jiboia), cor preta (pupila da jiboia, natureza), cor bege (ícones do jogo).	jovem indígena, jiboia, yuxibu e ícones de jogabilidade (curvilíneo e arredondado), folhas das árvores (multiformes), fl echas (retilíneo, pontiagudo e uniforme).	Jovem indígena (direito, baixo), jiboia (esquerdo, alto), Yuxibu, ícones de jogabilidade e kenes (superior).
06	Cor marrom (casa, corpos), cor vermelha (pinturas faciais), cor preta (cabelos e olhos)	jovem indígena, filhos e esposa (curvilíneo e arredondado), casa (curvilíneo), rede (curvilíneo).	jovem indígena (central, superior); esposa (baixo, direito, inferior); filhos (direito, inferior).

Fonte: Dados da pesquisa, 2024

A última fase do jogo também é organizada em 06 (seis) partes, conforme consta em alguns recortes na Figura 64 a seguir.

Figura 64- Recortes da última fase



Fonte: Huni Kuin (2016)

Ao direcionarmos o nosso olhar para essa imagem, somos levados a buscar um percurso de leitura que, à primeira vista, sugere uma organização semionarrativa. Vejamos o Quadro 22.

Quadro 22- Análise das categorias do Plano de Expressão presentes na última fase

Figuras	Categoria cromática (combinação das cores)	Categoria eidética (relação entre formas)	Categoria topológica (Orientação das formas no espaço)
01	cor verde (vegetação, natureza) vs. cor marrom (tronco da árvore, corpo do jovem e da esposa, maloca). Cor laranja (fogueira, pintura facial), cor vermelha (pintura facial) vs. cor branca (faixa no cabelo). cor amarela (saiote), cor roxa (faixa no cabelo).	corpo de Tekã Ketxa, da sua esposa e tronco da árvore (curvilíneo e multiforme) vs. solo e maloca (retilíneo e uniforme).	Tekã Ketxa (baixo, horizontalidade, esquerda); Esposa (baixo, horizontalidade, direita); árvore e maloca (alto, verticalidade, periférico).

02	cor marrom (troncos, maloca) vs. cor verde (natureza ao fundo). Cor vermelha (caça) vs. cor preta (ao fundo).	Troncos, árvores, corpo de Tekã Ketxa e esposa (curvilíneo), caça (curvilíneo e arredondado), maloca (uniforme).	Tekã Ketxa (superioridade); esposa (central) Troncos e fogueira (direita).
03	cor verde escuro (troncos de árvores ao fundo) vs. verde claro (yuxibu, folhas e ícones do jogo). Cor vermelha (kenes, pintura do rosto), cor amarela (saiote), cor rosa (patoá).	Tekã Ketxa, yuxibu, ícone de jogabilidade (curvilíneo e arredondado), solo (retilíneo), Kene (uniforme), folhas das árvores e solo (multiformes), flechas (retilíneo, pontiagudo e uniforme).	Yuxibu, ícones de jogabilidade e kenes (superior); jovem indígena e árvore (central); cobra e rocha (esquerdo).
04	Cor verde escuro (plano de fundo), Cor cinza (caldeirão), cor rosa (flores), cor vermelha (pintura do rosto e vestido), cor amarela (saiote e roupa).	tronco (retilíneo), Tekã Ketxa, Irmãs, bebê, caldeirão, folhas, (curvilíneo e arredondado).	Tekã Ketxa (central), mulher (esquerda), mulher e caldeirão (direita).
05	cor rosa (flores), cor verde (folhas, yuxibu, ícones de jogabilidade) amarelo (saiote), cor vermelha (pintura do rosto), cor azul (kenes e ícones), cor preta (fundo).	Tekã Ketxa, yuxibu e ícones de jogabilidade, buraco (curvilíneo e arredondado).	Tekã Ketxa (esquerdo, baixo), Yuxibu, ícones de jogabilidade e kenes (superior).
06	Cor marrom (corujão, boneco), cor vermelha (pinturas faciais), cor preta (cabelos, olhos), cor verde (yuxibu, ícones de jogabilidade)	Tekã e corujão (curvilíneo e arredondado), casa (curvilíneo), rede (curvilíneo).	Tekã (central, baixo); corujão (superior, esquerdo), boneco (baixo, direita)

Fonte: Dados da pesquisa, 2024

Inicialmente, na imagem 1 da Figura 63, observa-se um jovem indígena frente a um Pajé, ambos descalços. Na parte de baixo, o jovem indígena apresenta-se vestido de um saiote que lhe cobre o sexo, vestimenta utilizada por diversos povos originários, na parte de cima não há nenhuma peça, a não ser uma faixa em sua cabeça com artes gráficas da sua etnia e no seu rosto há pinturas. O Pajé, por sua vez, apresenta-se vestido de um saiote, com tornozeleiras em suas pernas, colares, uma vestimenta que cobre o seu peitoral, uma bolsa e um cocar. O cocar representa a força sagrada de um Pajé e é uma

marca de identidade e de poder. Tal como a coroa e o terno são empregados para simbolizar a autoridade do homem branco, o cocar representa o poder sagrado e a autoridade dos líderes indígenas.

Já imagem 1 da Figura 64, observa-se o jovem Tekã Ketxu frente à sua esposa. Na parte de baixo apresenta-se vestido de um saio que lhe cobre o sexo, vestimenta utilizada por diversos povos originários, na parte de cima não há nenhuma peça, a não ser uma faixa em sua cabeça com artes gráficas da sua etnia e no seu rosto há pinturas. Já sua esposa encontra-se vestida de um saio e de uma blusa, há pinturas em seu rosto, mas não há uma faixa em seu cabelo.

Em relação à dimensão cromática, verifica-se que há um jogo de cores a começar pelo claro e o escuro. Em um primeiro olhar, o que há em comum em todas elas são a quantidade de tons terra presentes no solo, no tronco da árvore e no corpo dos indígenas. Como também os tons de verde presentes nas árvores, nos ícones de jogabilidade e nos peixes no plano de fundo. Em um campo semântico da psicologia das cores, na visão de Heller (2008), é possível associar o verde às energias da natureza, esperança, perseverança, segurança e satisfação; fertilidade, vida nova, energia, fertilidade, crescimento e saúde. A cor marrom está associada a elementos como segurança, conforto, terra, madeira, pedra, casa, ar livre, confiabilidade, conforto, resistência, estabilidade, rústico, simplicidade, nos recortes em questão, representam a terra e a madeira.

Além destas, na imagem 3 da Figura 63 e na imagem 2 da Figura 64, temos a presença da cor vermelha, amarela e cinza. O vermelho é uma tonalidade relacionada a sentimentos profundos, sendo amplamente empregada para atrair olhares e comunicar noções de vigor, autoridade, bravura e alerta devido à sua vivacidade (St. Klar, 2018). Já uma característica marcante do cinza é sua capacidade de funcionar como uma cor neutra e versátil, que pode complementar e realçar outras cores. Ele é frequentemente utilizado como um ponto de equilíbrio entre tons mais vibrantes, contribuindo para uma composição visual harmoniosa, mas também pode evocar sentimentos negativos, na imagem 3 da Figura 63, indica um obstáculo; na imagem 2 da Figura 64 representa a caça trazida pela mulher.

Na imagem 4 da Figura 63, e na imagem 3 da Figura 64, destaca-se a cor rosa. Além dos significados mais tradicionais, o rosa pode ter diferentes interpretações e simbolismos em diversas culturas e contextos. Por exemplo, em alguns lugares, o rosa é visto como uma cor que quebra estereótipos de gênero, desafiando noções preconcebidas

sobre masculino e feminino. A cor rosa pode ser associada a sentimentos de afeto, suavidade, dulçor, gentileza, sensibilidade, juventude e elegância (St. Klair, 2018). Na imagem 4 da Figura 63 representa a cor das flores que aparecem na imagem e na imagem 3 da Figura 64 representa o fruto do patoá.

Na imagem 5 da Figura 63 e na imagem 5 da Figura 64, temos o destaque da cor azul e preta. A cor azul está relacionada a sentimentos e conceitos como fé, espiritualidade, contentamento, lealdade, paz, tranquilidade, calma, estabilidade, harmonia, unidade, verdade, segurança, limpeza, ordem, céu, água, frio, tecnologia. No contexto dos videogames, o preto é frequentemente usado para criar contraste e destacar elementos importantes na tela. Seja para realçar detalhes coloridos, indicar caminhos a serem seguidos ou destacar inimigos, o preto pode ser uma ferramenta poderosa para direcionar a atenção do jogador. É importante destacar que, para os povos originários, de forma geral, as cores não são vazias de significado e cada uma tem uma representação própria (St. Klair, 2018). Na imagem 5 da Figura 63, a cor azul está presente no olho da jiboia; na imagem 5 da Figura 64 está relacionada a arte dos kenés.

Outro aspecto cromático a ser destacado é o contraste do *puro vs mesclado* presente no plano de fundo dos atores, em que o verde se mistura com o preto e transmite uma ideia de que há uma parte da floresta em que há escuridão. Em relação à categoria *saturado vs não saturado* destaca-se a saturação das cores mencionadas no parágrafo anterior, ou seja, a pureza ou intensidade de uma cor é representada pelo conceito de saturação, também conhecido como croma (St. Klair, 2018). Quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um artefato visual, mais carregada estará de expressão e emoção. Por outro lado, cores menos saturadas tendem a levar a uma neutralidade cromática, podendo até mesmo resultar na ausência de cor. Logo, em relação às categorias *monocromático vs. multicromático*, destaca-se a multicromática, visto que o criador do jogo envolve o uso de uma variedade de cores distintas, criando um efeito visual vibrante e diversificado.

No plano eidético, observamos uma predominância de formas curvilíneas, que se relacionam com a fluidez e multiformidade da cultura indígena, retratando tanto os humanos quanto os elementos naturais (como a vegetação, flechas e os kenés). Essa escolha visual sugere uma descolonização da representação visual ocidental, que tende a privilegiar formas mais rígidas e lineares para retratar figuras de poder e autoridade. O uso de formas curvilíneas para os personagens indígenas ressignifica sua posição na

imagem como parte ativa de um cosmos interconectado e não separável. No contexto dos videogames, esses conceitos desempenham papéis distintos que podem influenciar diretamente a experiência do jogador e a estética do jogo.

No aspecto topológico, a relação entre as formas no espaço revela uma organização que desafia as hierarquias visuais tradicionais, muitas vezes centradas em figuras de autoridade europeias. Aqui, o pajé e o jovem indígena, enquanto ocupam diferentes posições no espaço, não operam sob uma hierarquia estática, mas interagem horizontalmente entre si e com a natureza ao seu redor, desafiando o esquema vertical clássico onde poder e controle sempre estão associados ao topo da composição. A disposição espacial sugere uma horizontalidade nas relações sociais e espirituais, mais alinhada com as cosmologias indígenas, em que cada ser – humano e não humano – compartilha responsabilidades e direitos com o ambiente.

Nas duas fases destacam-se os conceitos esquerdo, direito, central, superior, inferior, alto e baixo. O esquerdo e direito referem-se às direções horizontais no jogo, indicando a posição de objetos, personagens ou pontos de interesse. O ponto central indica uma posição no meio ou centro do ambiente virtual, podendo ser utilizada para referenciar áreas de destaque ou locais estratégicos. O conceito de superior e inferior denotam as direções verticais, sendo úteis para descrever a elevação de plataformas, a posição de elementos em diferentes níveis ou a localização de objetivos em altura. O alto e o baixo referem-se a uma posição mais ou menos elevada em relação ao ponto de referência. Na fase em questão, indica a posição do personagem no decorrer do percurso, por exemplo, ao subir em um tronco ele estava em um ponto de referência alto, ao estar no solo situava-se em um ponto de referência baixo. É possível destacar ainda uma oposição onde ficam os humanos (central, na frente englobado) e onde fica a natureza (englobante).

Diante da abordagem dos conceitos topológicos apresentados, fica evidente como a organização espacial dentro do ambiente virtual não só influencia a jogabilidade, mas também contribui para a construção de significados simbólicos e a ambientação narrativa. A distribuição de elementos como esquerdo, direito, central, superior, inferior, alto e baixo não apenas guia as ações do jogador, mas também sugere hierarquias, destaque e desafios dentro desse universo virtual.

Em suma, a análise descolonial das categorias do plano de expressão nas imagens, revela uma ruptura significativa com as narrativas visuais coloniais, destacando a centralidade da cultura indígena em sua relação intrínseca com a natureza e a cosmologia.

As cores vibrantes e formas curvilíneas refletem uma identidade indígena dinâmica e multifacetada, enquanto a organização espacial horizontal desafia as noções ocidentais de hierarquia e poder. Ao explorar tais elementos visuais, somos convidados a reconsiderar e valorizar outras formas de conhecimento e representação que foram marginalizadas pela visão eurocêntrica, promovendo assim um entendimento mais profundo e respeitoso das culturas originárias.

5 PERSPECTIVAS EM EXPANSÃO

Em conformidade com as discussões teóricas mencionadas, compreendemos que a semiótica discursiva é uma disciplina que se dedica ao estudo do signo, enfocando a análise discursiva em um percurso dividido em três níveis: fundamental, narrativo e discursivo. Cada etapa é composta por elementos sintáticos e semânticos, os quais, apesar de estarem interligados, podem ser analisados separadamente. A compreensão abrangente dos três níveis propiciou uma visão ampliada sobre a estrutura e os significados do texto. Além disso, as teorias sobre identidade, cultura, colonização e descolonização forneceram um arcabouço teórico essencial para entender as dinâmicas de poder, resistência e transformação presentes nos contextos culturais examinados.

Adotando o aparato teórico e fundamentando-se na semiótica greimasiana, esse trabalho seguiu na direção de buscar respostas sobre os valores identitários e culturais dos povos Huni Kuĩ presentes no jogo Huni Kuin: Yube Baitana. Paralelamente, objetivou-se estudar a estrutura e o funcionamento discursivo do game. Com isso, buscou-se uma análise que entrelaçasse as particularidades do discurso semiótico com as características culturais implícitas em duas narrativas que compõem o jogo.

Diante do exposto, esse trabalho buscou, em primeiro lugar, articular as concepções teórico-metodológicas da semiótica discursiva, com foco no percurso gerativo da significação e na semiótica visual, analisando os elementos enunciativos e figurativos construídos no jogo Huni Kuin: Yube Baitana. Ademais, investigou-se os valores e cosmovisões do povo Huni Kuĩ presentes no jogo, com ênfase nos aspectos identitários e culturais inseridos nas narrativas. Por fim, buscou-se depreender os sentidos dos valores e cosmovisões dos Huni Kuĩ através das camadas significantes que surgem no percurso gerativo da significação e na semiótica visual.

Da análise do *nível sintático narrativo* da primeira história (fase), depreenderam-se os seguintes resultados: identificou-se 8 (oito) sujeitos semióticos, no entanto a análise da primeira narrativa deteve-se em apenas 3 (três). Um S₁ figurativizado pelo Pajé; um S₂ figurativizado por Dua Yube e este se desmembra em três sujeitos: S₂, S₃, S₄, um S₅ figurativizado pela mulher jiboia que se desmembra em um S₅ e S₆. Da análise do nível sintático narrativo da última história (fase), depreenderam-se os seguintes resultados: identificou-se 7 (sete) sujeitos semióticos. No entanto, a análise da última história deteve-se apenas ao Programa Narrativo do S₂ figurativizado por Tekã Ketxa que se desmembra em seis sujeitos semióticos: S₂, S₃, S₄, S₅, S₆, S₇.

As semelhanças entre as duas histórias revelam aspectos importantes da identidade cultural presente nas narrativas analisadas. A presença de múltiplos sujeitos semióticos em ambas as histórias pode indicar um padrão recorrente na forma como a cultura em questão aborda e organiza seus elementos narrativos. Além disso, a figuração de personagens como o *Pajé*, *Dua Yube*, *Mulher Jiboia* e *Tekã Ketxa* sugere a presença de arquétipos culturais específicos, que desempenham papéis simbólicos e significativos dentro do contexto da narrativa. A presença e a complexidade dos sujeitos semióticos em ambas as narrativas apontam para uma estrutura narrativa densa e simbolicamente carregada, refletindo a profundidade da cosmologia e da visão de mundo presentes na cultura estudada. Essa complexidade é reforçada na última história quando temos o mesmo ator revestindo diferentes sujeitos semióticos – ou seja, a narrativa mostra várias faces dos sujeitos.

Da análise do *nível semântico narrativo*, em relação às modalizações, na análise da primeira história, temos um S₁ modalizado por um *querer-fazer* com que as pessoas tenham acesso e conhecimento as narrativas do seu povo. O S₂ instaura-se, na narrativa, pela modalização de um *dever* ir caçar e saciar a fome de sua esposa e dos seus filhos. Como S₃ ele age por intermédio da modalização de um *querer-fazer* o que a anta fez. O S₄ por um *Querer* que os seus filhos aprendam os conhecimentos do *nixi pae*. O S₅ instaura-se na narrativa pela modalização de um *querer-fazer* Dua Yube casar-se com ela e o S₆ instaura-se pela modalização de um *Querer-poder* se vingar de Dua Yube por ele ter fugido e a abandonado. Em relação a análise da última história, temos um S₁ modalizado por um *querer-fazer* com que as pessoas tenham acesso e conhecimento as narrativas do seu povo. O S₂ instaura-se, na narrativa, pela modalização de um *querer* ficar mais forte. Como S₃ ele age por um querer saber com quem a sua esposa estava se encontrando. Como S₄ por um querer casar-se. Como S₅ por um querer apresentar sua nova esposa às suas irmãs. Como S₆ por um querer ensinar os conhecimentos do fruto Patoá e da caiçuma para as suas irmãs. Como S₇ por um querer ajudar a sua irmã com a situação do corujão. E por fim, como S₈, por um querer matar o corujão.

Nas análises do nível semântico narrativo das duas histórias, é possível identificar elementos que contribuem para a verificação dos traços identitários presentes. Em ambas as narrativas, observamos o desejo de compartilhar e preservar o conhecimento e as narrativas do seu povo, indicando a importância da transmissão cultural e da preservação da tradição como um aspecto central da identidade cultural em questão. Além disso, a

presença de personagens que buscam atender às necessidades de suas famílias e comunidades através de ações concretas evidencia valores como solidariedade, responsabilidade e liderança, que podem ser considerados como parte integrante da identidade cultural retratada. Outro ponto de destaque é a presença de desejos, deveres e conflitos pessoais dos personagens, que refletem aspectos mais humanos e universais dentro de um contexto cultural específico. Esses elementos contribuem para a construção de personagens complexos e multifacetados, que lutam com dilemas morais e emocionais em sua busca por autoafirmação e pertencimento.

Da análise do *nível sintático discursivo*, em relação a primeira história, foram identificados os espaços linguísticos (estes, aquela, longe, aquele, aqui) e os espaços geográficos (aldeia, floresta, de trás da árvore, beira do rio/lago, dentro do rio/lago), bem como o tempo linguístico (presente do indicativo e pretérito do indicativo) e o tempo cultural (nos tempos de antigamente). Já na última história foram identificados os espaços linguísticos (Aí, lá); os espaços geográficos representados por (rede, igarapé) e o tempo linguístico (presente do indicativo e pretérito perfeito do indicativo) e cultural (um ano, noite). Na primeira história, nota-se uma maior riqueza na variedade de termos de espacialidade e temporalidade, com referências claras a um passado distante, enquanto a última história apresenta uma abordagem mais sucinta, limitando-se a expressões espaciais elementares, como "aí" e "lá". A variação no uso dos tempos verbais reforça os diferentes propósitos das narrativas, destacando o contraste entre uma história situada em um contexto tradicional e distante, e outra marcada por tempos mais definidos e próximos. Assim, o estudo desses elementos contribui para a compreensão de como cada narrativa articula espaço e tempo, oferecendo diferentes experiências de imersão ao leitor/jogador.

Da análise do *nível semântico discursivo* em relação a primeira história identificou-se os temas (ancestralidade, conhecimento sabedoria, identidade cultural, medicina, traição, casamento, espiritualidade, morte e transformação). Em relação a última história identificou-se os temas (ancestralidade, conhecimento sabedoria, identidade cultural, natureza, traição, transformação, conhecimento, medo, confronto, conexão espiritual). Embora ambas as histórias, reforcem a preservação dos valores comunitários e tradicionais, a primeira narrativa se distingue pela ênfase em temas como casamento, medicina e espiritualidade, delineando uma conexão mais acentuada com elementos simbólicos e rituais de cura e relações interpessoais. Já a última história amplia o espectro de temáticas ao incluir o medo e o confronto, o que lhe confere um tom mais

centrado em desafios pessoais e na interação com a natureza. Essa comparação revela como cada narrativa, embora trate de temas comuns, os abordam de maneiras distintas, proporcionando ao leitor/jogador diferentes perspectivas sobre a dinâmica cultural e espiritual.

Em relação às isotopias identificou-se na primeira história a *isotopia da conexão com a natureza; a isotopia dos rituais tradicionais e ancestralidade; a isotopia do enfrentamento de desafios*, e na segunda história, a *isotopia da jornada do autoconhecimento e a isotopia da transmissão da sabedoria ancestral*. Em ambas as histórias há a valorização das conexões com a ancestralidade e os rituais tradicionais. A transmissão de sabedoria ancestral é um elo forte entre as gerações. Além disso o enfrentamento de desafios e a jornada do autoconhecimento são temas centrais. Os personagens abordam suas próprias capacidades e limites, reforçando o crescimento pessoal. E a natureza é um elemento essencial em ambas as narrativas. Ela serve como cenário e como símbolo da interdependência entre os seres humanos e o meio ambiente. Ambas as histórias refletem uma profunda valorização da cultura, dos ritmos naturais e dos ensinamentos passados de geração em geração.

Da análise do *nível sintático fundamental*, presente na primeira história do jogo, é possível elencar as seguintes categorias: *conhecimento vs. desconhecimento; traição vs. fidelidade; morte vs. vida*. Já em relação a última história é possível elencar outras categorias fundamentais, tais como: *força vs. fragilidade, tradição vs. modernidade, individual vs. coletivo*. Ambas as histórias apresentam categorias fundamentais em pares opostos que direcionam a narrativa e criam tensão e movimento na trama. As narrativas giram em torno de conflitos essenciais, seja entre personagens, ideologias ou forças internas e externas, levando a momentos de crise e, eventualmente, resolução. As duas narrativas sublinham a importância da sabedoria ancestral e dos ritos tradicionais, seja na manutenção da fidelidade ou na luta entre o individual e o coletivo, mostrando como esses valores orientam o comportamento e as decisões dos personagens.

Da *análise sincrética*, depreendeu-se que ambas as histórias apresentam uma forte ligação com a natureza, representada pelo uso recorrente da cor verde para simbolizar a vegetação e marrom para os troncos de árvores e elementos estruturais. As cores e formas destacam práticas culturais e rituais, como pinturas faciais (vermelho e amarelo) e vestimentas tradicionais (saiotes). O uso de ícones tradicionais, como o yuxibu e kenes, reforça a importância da transmissão de sabedoria e cultura ancestral. Esses símbolos não

só ornamentam o ambiente virtual, mas também atuam como elementos narrativos profundos que conectam o jogador à cosmovisão dos povos originários. Ao integrar esses ícones no design e na jogabilidade, o jogo promove uma experiência imersiva em que os conceitos de espiritualidade, identidade cultural e transmissão de conhecimento são centrais. Dessa maneira, a representação visual e simbólica vai além da estética, convidando o jogador a refletir sobre os valores e ensinamentos de uma cultura que se mantém viva através da passagem de suas tradições e saberes.

Em suma, a análise cromática e topológica das imagens revela uma profundidade simbólica significativa no design visual do jogo, onde as escolhas de cores e a disposição dos elementos no espaço não são apenas estéticas, mas também carregam significados culturais e narrativos. O uso de cores como o verde, marrom, vermelho e azul vai além de uma simples representação gráfica, incorporando conceitos de natureza, poder, autoridade e espiritualidade, alinhando-se com as perspectivas dos povos originários. Por outro lado, a disposição espacial, incluindo as direções esquerda, direita, superior e inferior, bem como a oposição entre o humano e a natureza, reforça a relação dialética entre o homem e seu ambiente, criando uma experiência de jogo rica e simbolicamente carregada. Dessa forma, o equilíbrio entre o cromático e o topológico não apenas guia o jogador no ambiente virtual, mas também enriquece a narrativa com sutis camadas de significado que engajam o jogador tanto em níveis visuais quanto interpretativos.

Esses resultados foram organizados a partir do modelo teórico-metodológico da semiótica discursiva, o que demonstra que a metodologia utilizada para procedermos com a investigação foi suficiente, pois, o caminho traçado para a investigação nos permitiu alcançar os objetivos: geral e específicos delimitados no início da pesquisa. As contribuições desse estudo são diversas, englobando a valorização da cultura e identidade dos Huni Kuĩ, a abordagem da interseção entre semiótica a semiótica discursiva e jogos digitais, bem como a ênfase na necessidade de metodologia robusta para a análise e interpretação de dados.

Portanto, essa abordagem não apenas enriquece o campo acadêmico, mas também estimula reflexões profundas acerca de temas como linguagem, cultura e o papel dos jogos digitais na preservação e divulgação de tradições culturais. As discussões descoloniais não apenas influenciam diretamente as análises realizadas, mas também dão origem a uma perspectiva em expansão, na qual se busca desconstruir e questionar paradigmas culturais, epistemológicos e narrativos impostos pela colonização. Ao adotar

uma ótica descolonial, este trabalho não se limitou-se à análise das narrativas com base em modelos ocidentais tradicionais de interpretação, mas orientou-se pela valorização das cosmovisões e estruturas simbólicas dos povos originários, neste caso, dos Huni Kuĩ.

Essa escolha metodológica contesta o olhar exotizante e homogeneizante com o qual as culturas nativas historicamente foram tratadas, propondo uma leitura que respeita suas complexidades e especificidades culturais. Além disso, as análises destacam como o jogo Huni Kuin: Yube Baitana oferece uma plataforma onde essas narrativas descoloniais ganham espaço. O jogo não é meramente uma reprodução de uma cultura distante, mas um meio de transmitir, de forma ativa e imersiva, os valores e as histórias dos povos originários, promovendo um intercâmbio cultural mais simétrico. Ao analisar as potencialidades dos jogos digitais como veículos de transmissão cultural e preservação de saberes ancestrais, abre-se espaço para discutir como esses meios podem ser utilizados de forma ética e respeitosa, longe das apropriações culturais e da exploração midiática superficial. Assim, as discussões descoloniais marcam o trabalho ao não só repensar as fontes, mas também ao ampliar as perspectivas de como esses conhecimentos podem ser compartilhados de maneira justa e inovadora.

Desenvolver esta pesquisa foi uma jornada pessoal transformadora. Durante o processo, fui desafiada a romper com padrões acadêmicos tradicionais e mergulhar em uma perspectiva descolonial, o que me ensinou a valorizar conhecimentos e visões de mundo que muitas vezes são ignorados ou marginalizados no ambiente acadêmico ocidental. A profunda imersão na cultura Huni Kuĩ me trouxe uma nova compreensão da riqueza das cosmovisões indígenas e da importância de se preservar suas narrativas.

Esse trabalho me transformou ao suscitar uma maior responsabilidade quanto à necessidade de amplificar vozes que vêm sendo historicamente silenciadas, e ao internalizar a certeza de que os saberes originários não são apenas dignos de estudo, mas fundamentais para repensar os rumos da sociedade contemporânea.

Em uma reflexão final, é essencial destacar que a abordagem dessa temática transcende o campo teórico-acadêmico e se insere em um contexto de luta por reconhecimento e justiça histórico-cultural. No Brasil e na América Latina, onde os povos originários e demais grupos subalternizados enfrentam séculos de opressão, compreender e valorizar suas narrativas é não apenas um dever ético, mas uma estratégia coletiva de resistência. Em tempos de globalização, mudança climática e crises sociopolíticas, revisitarmos essas discussões nos ajuda a confrontar desigualdades históricas e,

sobretudo, promover diálogos para a construção de uma sociedade mais plural, inclusiva e consciente de suas múltiplas identidades. Mostra-nos que as tradições e saberes indígenas são relevantes não apenas para suas próprias comunidades, mas oferecem soluções críticas para problemas contemporâneos globais, relacionadas à sustentabilidade, à conexão com a natureza e à convivência mais equilibrada entre os seres humanos e o meio ambiente. Diante da relevância dessa discussão, abre-se um vasto campo para futuros estudos que busquem aprofundar e diversificar as abordagens sobre as contribuições dos povos originários e outros grupos historicamente marginalizados.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Inês de; QUEIROZ, Sônia. **Na captura da voz: as edições da narrativa oral no Brasil**. Belo Horizonte: Autêntica; FALE/UFMG, 2004.
- AMARAL, Leandro Ribeiro do. **Patrimônio cultural e a garantia de direitos intelectuais indígenas: construção de sentido a partir da experiência Huni Kuin**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2014. 182 f.: il.
- AQUINO, Txai Terri Valle de. **Kaxinawá: de seringueiro ‘caboclo’ a peão ‘acreano’**. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Brasília: UnB, 1977.
- BALLETSTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, n. 11, p. 89-117, 2013.
- BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria Semiótica do Texto**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria do discurso**. Fundamentos semióticos. 3. ed. São Paulo: Humanitas FFLCH/USP, 2002.
- BUSÊ, Dua. **Una shubu Hiwea: livro escola viva do povo Huni Kuĩ do Rio Jordão**. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. 80 p.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 8. ed. São Paulo: Global, 2000
- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade: a era da informação**. v. 2. 9. ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.
- COHN, Carol. Índios missionários: cultos protestantes entre os Xikrin do Bacajá. **Revista Campos**, v. 1. Curitiba: UFPR, Departamento de Antropologia, 2001.
- COLAÇO, Thais Luzia. **Novas perspectivas para a antropologia jurídica na América Latina: o direito e o pensamento decolonial**. Florianópolis: Fundação Boiteaux, 2012.
- COUTO, Mia. **A confissão da leoa**. Lisboa: Caminho, 2013.
- CUNHA, Manuela Carneiro da. **Índios no Brasil: história, direitos e cidadania**. 1. ed. São Paulo: Claro Enigma, 2012.
- DANTAS, Adelannia Chaves; FREIRE, Manoel. A coruja como símbolo de morte em “As corujas” de Moreira Campos. **A Cor das Letras**, v. 18, n. 1, p. 7–18, 2017. DOI: 10.13102/cl.v18i1.1614. Disponível em: <<https://periodicos.uefs.br/index.php/acordasleytras/article/view/1614>>. Acesso em: 10

jun. 2024.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2016.

DORRICO, Julie; DANNER, Fernando; DANNER, Leno Francisco (Orgs.). **Literatura indígena brasileira contemporânea: autoria, autonomia, ativismo** [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.

FIORIN, José Luiz. A utilização do conceito de cultura em semiótica. **Revista Estudos Semióticos**, v. 17, n. 2, 2021. DOI: <<https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2021.182929>>.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2018.

FIORIN, José Luiz. **As astúcias da enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2016b.

FIORIN, José Luiz. A noção de texto na semiótica. **Organon: Revista do Instituto de Letras da UFRGS**, Porto Alegre, v. 9, n. 23, p. 165-176, jan. 1995.

FLOCH, Jean-Marie. Verbetes “Semiotiche sincretiche”. In: GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. C. **Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio**. A cura di Paolo Fabbri. Milano: Mondadori, 2007. p. 319-320.

FLOCH, Jean Marie. Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral. **Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociosemióticas**. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, São Paulo, 2001.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Jogo, brinquedo, brincadeira e ludicidade**. In: A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2011.

FULANETI, Oriana de Nadai. **Utopias em rotação: análise do discurso da esquerda armada brasileira**. 2010. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.8.2010.tde-25082010-145221. Acesso em: 2024-02-02.

GONZAGA, Alvaro de Azevedo. **Decolonialismo indígena**. São Paulo: Matrioska Editora, 2021.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. Tradução de Haqira Osakabe e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix: Edusp.1966.

GREIMAS, Algirdas Julien. As aquisições e os projetos. In: COURTÉS, J. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Trad. norma Backes Tasca. Coimbra: Livraria Almedina, p. 7-34, 1979.

- GREIMAS, Algirdas. Julien. & COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.
- GROSGOUEL, Ramón. El concepto de racismo en Michel Foucault y Frantz Fanon: ¿teorizar desde la zona del ser o desde la zona del no-ser? **Tabula Rasa**, n. 16, p. 79-102, 2012.
- GROSGOUEL, 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**, n. 80, p. 115-147, 2008.
- FIELD, Syd . **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução: Álvaro Ramos. Editora: Objetiva, 1995.
- FONSECA, Fernanda Cardoso. **Nossa América Ladina: O pensamento (decolonial) de Lélia Gonzalez**. Universidade Federal da Bahia Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC) Dissertação (IHAC), 2021.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HALL, Stuart Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2000..
- HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo. **Educação e Realidade**, v. 22, n. 2, 1997.
- HEERDT, Mauri Luiz; LEONEL, Vilson. **Metodologia Científica e da Pesquisa**. 5. ed. rev. e atual. Santa Catarina : UnisulVirtual, 2007.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. (trad.) Maria Lúcia L. da Silva. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- HJELMSLEV, Louis. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. 2ª ed., [Trad. J. Teixeira Coelho Neto]. São Paulo: Perspectivas, 1975.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.
- KAMBEBA, Marcia. **Ay Kakyri Tama: eu moro na cidade**. 2ª ed. São Paulo: Pólen, 2018.
- KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.
- KOPENAWA, Davi. **Palavras dadas**. In: KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. A queda do céu: palavras de um xamã yanomami. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.p. 63-6.
- KRAUSS, Heinrich. KÜCHLER, Max. **As origens: um estudo de Gênesis 1-11**. Traduzido por Paulo F. Valério. São Paulo: Paulinas, 2007

- KRENAK, Ailton. **História Indígena e o eterno retorno do encontro**. In: LIMA, Pablo Luiz de Oliveira (Org.). Fontes e reflexões para o ensino de história indígena e afro-brasileira: uma contribuição da área de História do PIBID/FaE/UFMG. Belo Horizonte: UFMG – Faculdade de Educação, 2012, p. 114-131
- LAGROU, Elsje Maria. 2007. **A Fluidez da Forma**. Arte, alteridade e agência em uma sociedade amazônica (Kaxinawa, Acre). Rio de Janeiro: Topbooks, 2007.
- LAGROU, Elsje Maria. Kaxinawá. **Povos Indígenas no Brasil**, 2004. Disponível em: . Acesso em: 25 jan. 2011.
- LAGROU, Elsje Maria. **Caminhos, Duplos e Corpos**: uma abordagem perspectivista da identidade e alteridade entre os Kaxinawa. Tese de doutorado. USP: São Paulo, 1998.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **A estrutura dos Mitos**. In: Antropologia estrutural. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970.
- LANDER, Edgardo. **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. In: LANDER, Edgardo (Org). Colección Sur-Sur. Argentina: CLACSO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2005.
- LANDOWSKI, Eric. **La société réphéchie; essais de socio-sémiotique**. Paris, Seuil. 1989
- LUCIANO, Gerssem dos Santos. **O Índio Brasileiro**: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade; LACED/Museu Nacional, 2006.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto. **El giro decolonial**. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global, p. 127-167, 2007.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. **Cesaire's gift and the decolonial turn**. Radical Philosophy Review, 9(2):111-138, 2006.
- MENESES, Guilherme Pinho. **Saberes em Jogo**: A criação do Videogame Huni Kuin: Yube Baitana. GIS - Gesto, Imagem E Som - Revista De Antropologia 2 (1). São Paulo, Brasil, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2525-3123.gis.2017.129176>. Acesso em: jan. 2024.
- MENESES, Guilherme Pinho. **Nos caminhos do Nixi Pae**: movimentos, transformações e cosmopolíticas. Tese (Doutorado em Antropologia Social)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- MENQ, William. **Corujas**: entre lendas, mitos, deuses e demônios. (publicação online) Aves de Rapina, 2013. Disponível em: <www.avesderapina.com.br>. Acesso em 20 fev. 2014.

MIGNOLO, Walter D.. **Colonialidade**: o lado mais obscuro da modernidade. Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, v. 32, n. 94, p. 1-18, 2017.

MIGNOLO, Walter. D. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: **Literatura, língua e identidade**, n. 34, p. 287-324, 2008. Disponível em: http://professor.ufop.br/sites/default/files/tatiana/files/desobediencia_epistemica_mignolo.pdf. Acesso em: 14 fev. 2024

MIGNOLO, Walter D. **Historias Locales/diseños Globales**: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Akal, (2013).

MIGNOLO, Walter D. **Histórias locais/diseños globales**: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Ediciones Akal, 2003.

MIGNOLO, Walter D. Local histories/Global Designs. **Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking**. Princeton: Princeton University Press, 2000

MIGNOLO, Walter. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. Cadernos de Letras da UFF – **Dossiê: Literatura, língua e identidade**. n 34, 2008, p. 287-324. Disponível em: http://professor.ufop.br/sites/default/files/tatiana/files/desobediencia_epistemica_mignolo.pdf. Acesso em 20 jan. 2024.

MUNDURUKU, Daniel. **Mundurukando**. São Paulo: U’Ka Editorial, 2010.

Nascimento, Flaviano Batista; Batista, Maria de Fátima Barbosa de Mesquita (Trad.). **Sur la sémiotique des cultures de François Rastier**. Tradução de Kurts-Wöste, vol. 26 – ano 45 – N°1 – 2021.

OLIVEIRA, Alice Haibara de. **'Já me transformei'**: modos de circulação e transformação de pessoas e saberes entre os Huni Kuin (Kaxinawá). 2016. Dissertação (Mestrado em 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: 2024-03-01.

PACHAMAMA. Aline Rochedo. **Guerreiras: mulheres indígenas na cidade, mulheres indígenas nas aldeias**. Pachamama Editora. Rio de Janeiro, 2018.

POTIGUARA, Eliane. **Metade cara, metade máscara**. 2. ed. Lorena: DM Projetos Especiais, 2018.

POTIGUARA, Eliane. **O pássaro encantado**. Rio de Janeiro: Jujuba, 2014.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho Científico**: métodos e técnicas da pesquisa do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder e classificação social**. In: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (orgs.). Epistemologias do Sul. São Paulo: Cortez, 2010.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In.: LANDER, E. (Org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas.** Colección Sur Sur, CLACSO, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, set. 2005.

RESTREPO, Eduardo; MARTÍNEZ, Axel Alejandro Rojas.
Inflexión decolonial: fuentes, conceptos y cuestionamientos. Popayán: Universidad del Cauca, 2010.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. **As pesquisas denominadas do tipo "estado da arte" em educação.** Diálogo Educ., Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, set./dez. 2006.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. **Rules of play: Game design fundamentals.** Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

SANTOS, Antonio Bispo dos. **Colonização, quilombos: Modos e significações.** INCTI, (2015).

SANTOS, Boaventura de Souza. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência estética.** São Paulo: Cortez, 2017.

SANTOS, Boaventura de Souza; MENESES, Maria P. **Epistemologias do Sul.** Coimbra: Edições Almedina, 2010.

SANTOS, Rosivânia dos. **Os cantos indígenas de Eliana Potiguara e de Graça Graúna.** Aracaju: Criação editora, 2021.

SCHUYTEMA. P. **Design de Games: uma abordagem prática.** Tradução Cláudia Mello Belhassouf. Cengage Learning Edições Ltda. São Paulo, 2008.

SICSÚ, Delma Pacheco. **Denúncia e dialogismo em Canumã: a travessia.** In: PEREIRA, Danglei de Castro; SANTOS, Rosana Cristina Zanelatto (Orgs.). **A insustentável leveza: literatura e sua análise.** Brasília: Universidade de Brasília, Departamento de Teoria Literária e Literaturas, 2021.

SILVA, Ana Esther Santos Gomes da. **Uma análise semiótica sobre como foi construído o mito Jair Messias Bolsonaro na narrativa do jogo bolsomito 2k18.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Jornalismo (FACOM), 2021.

SMITH, Linda Tuhiwai. **Descolonizando metodologias: pesquisa e povos indígenas;** tradução. Roberto G Barbosa. Curitiba: Ed. UFPR, 2018 .

SOARES, Aline. .R.A; et al.
Narrativas míticas em jogo: um estudo do game 'Tracema Aventura' a partir da tradução intersemiótica. In: SBGames, 2014.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

ST. CLAIR, Kassia. **A Arte Secreta das Cores**. São Paulo: Editora Intrínseca, 2018.

STEAM. **A Nova Califórnia**, sem data de publicação informada. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/699510/A_Nova_Califrnia/. Acesso em: 14 jan. 2019.

STEAM. **Steam**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 28 fev. 2021.

TEIXEIRA, Lucia. **Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais**. In: OLIVEIRA, Ana Cláudia de; TEIXEIRA, Lucia (Orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 41-77.

TOLEDO, Victor; BARRERA-BASSOLS, Narciso. **A memória biocultural: a importância ecológica das sabedorias tradicionais**. São Paulo: Expressão Popular, 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo, 1996. **Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio**. *Mana*, 2 (2), pp.115-144. Rio de Janeiro.

WALSH, Catherine. **Interculturalidade Crítica e Pedagogia Decolonial: in-surgir, re-existir e re-viver**. In: CANDAU, Vera Lúcia (org) **Educação Intercultural na América Latina: entre concepções, tensões e propostas**. 2009.