

Construindo pontes para as religiões de matriz africana através de artefato físico-digital interativo

Building bridges to african-derived religions through interactive physical-digital artifact

Karla Garcia Colares, Nilson Valdevino Soares

artefato físico-digital, cultura, linguagem, religiões, pânico moral

Este artigo traz estudos oriundos da dissertação apresentada pela autora principal ao programa de Mestrado Profissional em Design de Artefatos Digitais, realiza um estudo sobre jogos e objetos lúdicos (materiais ou digitais) e como estes podem trazer e representar signos, rituais, vestuários, música, dança, portanto, profundos elementos culturais. Busca-se apresentar como os jogos, objetos lúdicos e artefatos digitais podem conectar-se aos símbolos culturais das religiões de matriz africana, utilizando-se dos seus códigos comunicacionais tradicionais, relacionando-os aos códigos comunicacionais do contemporâneo. O texto discorre, principalmente, sobre a etapa de ideação de um artefato físico-digital interativo. A proposta é envisionar o potencial do lúdico, inserido no escopo dos espaços urbanos (*playable cities*), para a construção de uma maior compreensão das religiões de matriz africana pela cultura hegemônica do *mainstream*, através da proposição de um artefato físico-digital que busque operacionalizar, para tal, os conceitos da gamificação e do objeto evocativo de Turkle (2007). O estudo propõe a produção de um cenário que possa ser utilizado na realização de um objeto que evoque a memória afetiva local, apresentando uma mensagem de recuperação dos sentidos e relações das religiões de matriz africana.

physical-digital artifact, culture, language, religions, moral panic

This article presents studies from the dissertation submitted by the main author to the Professional Master's Degree Program in Design of Digital Artifacts, and conducts a study on games and ludic objects (material or digital) and how they can bring out and represent signs, rituals, clothing, music, dance, therefore, profound cultural elements. The aim is to demonstrate how games, ludic objects and digital artifacts can connect to the cultural symbols of african-derived religions, using their traditional communication codes and relating them to the contemporary communication codes. The proposal is to envision the ludic potential, incorporated within the scope of urban spaces (playable cities), for fostering a better comprehension of the african-derived religions by the hegemonic culture of mainstream, throughout the development of a physical-digital artifact that seeks to operationalise, to facilitate the process, the concepts of gamification and Turkle's evocative object (2007). The study suggests the production of a scenario that can be used to create an object that evokes the local emotional memory, conveying a message about recovering the senses and relationships of african-derived religions.

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

1 Introdução

Este artigo apresenta estudos resultantes da dissertação apresentada pela autora principal ao programa de Mestrado Profissional em Design de Artefatos Digitais (Colares, 2022), cujo escopo envolve um estudo sobre jogos e objetos lúdicos (materiais ou digitais) e como estes podem trazer e representar signos, rituais, vestuários, música, dança, portanto, profundos elementos culturais.

Desenvolver soluções para problemas complexos não é ter a tecnologia como farol e única conexão com o objeto final, é importante compreender profundamente o problema, quem será impactado e quais cenários serão modificados.

Ao propor o desenvolvimento de um artefato digital que trouxesse luz a um problema complexo, se faz importante definir até onde esse artefato pode chegar, não apenas geograficamente, mas também em termos de importância e relevância para o público que se beneficiaria dele.

A intenção é desmistificar as religiões de matriz africana e a cultura afro através da comunicação, aproximando essa intenção das pessoas por meio de um artefato digital, para que a linguagem moderna e usual alcance públicos diversos para descortinar o que, para muitos, é estranho, desconhecido e mesmo assustador.

Nesse sentido, objetiva-se levar essa comunicação por meio de um artefato digital, para que o público receba conteúdo relevante, crie uma interação sensorial e que essa experiência siga com esse indivíduo para além do artefato, criando um repertório que poderá reverberar para uma discussão coletiva e criar uma inteligência que impacta socialmente comunidades e territórios.

Não será atribuída à tecnologia o abrandamento das discussões a respeito das religiões de matriz africana, será aberto um caminho de participação e comunicação, mediante a informação, no espaço urbano contemporâneo, de modo que atraia a atenção dos cidadãos e condicione uma comunicação mais horizontal e democrática (Lévy, 1999). O artefato físico-digital, será o condutor da informação, e a comunicação e interatividade acontecerá no espaço urbano mediante uma intervenção artística; partindo desse contato com o artefato, todos os participantes serão impactados digitalmente por temas complexos e poderão conhecer e reconhecer, temas pouco difundidos nas mídias e em relações sociais na sociedade hegemônica.

Com destaque à proximidade existente entre o jogo e o sagrado, conforme identificam Huizinga (1938/2007) e Caillois (1939, 1958), o espaço do jogo, por ser um círculo mágico separado da lógica da vida cotidiana, com seus códigos e regras específicos e suas delimitações temporais, escolhe a adoção de dificuldades artificiais, de rituais detalhadamente construídos, de modo a proteger a corrupção do espaço e do espírito do jogo pelas formas e intenções da vida a ele externa — exatamente como a religião. Também Murray (2003), em seu seminal trabalho sobre a narrativa, a agência e a imersão nas mídias digitais, vai traçar paralelos entre os jogos e os rituais do sagrado.

As relações entre o lúdico e o sagrado, entre a conformação da cultura e dos rituais com o recreativo, associadas ao potencial interativo e de imersão das novas tecnologias, criam fértil ambiente para ser explorado na construção de um objeto/artefato evocativo, despertando lembranças, nesse sentido, e possibilitando a seu público/usuário, o contato com a riqueza cultural das religiões de matriz africana. A exposição representa, para além do discurso, a história, a cultura e as pessoas em um contexto de apropriação dos espaços urbanos e da discussão social — um espelho do mundo contemporâneo e suas complexas relações.

2 Pânico Moral

Cerca de 500 peças de terreiros de Candomblé foram tombadas e enviadas ao Museu Histórico Nacional em 2020; o acervo havia sido retirado de forma violenta pela Polícia Civil do Rio de Janeiro mais de 130 anos atrás; nessa linha, verifica-se crescente a violência contra casas de santo e, em denúncias, registram-se percentuais muito maiores que para outros crimes religiosos de outras denominações. Essa conformidade da cultura hegemônica contra as religiões de matriz africana é estrutural e se torna, ainda no século XXI, explícita e aterrorizante para os praticantes e filhos de santo. A guerra é entre os “empreendedores morais” — que têm seus valores culturais predominantes ameaçados — e a ameaça, os *demônios populares* que infligem a desordem, conforme Cohen (1972).

O tráfico de pessoas escravizadas da África para a América se iniciou em 1545, quando Martin Ferreira estabeleceu esse comércio naquele continente e, a partir de 1550, momento em que os espanhóis fizeram das terras conquistadas na América suas colônias, suas demandas econômicas pediram e favoreceram o rápido crescimento desse tráfico, tempos depois, em 1580 mercadorias da Europa eram trocadas por pessoas escravizadas na África, sequestradas de diferentes partes do continente - assim, entre os séculos XVI e XIX, chegaram vivos às Américas aproximadamente 11 milhões de negros escravizados, originários de diversas regiões do continente africano.

No Brasil Colônia, a sociedade era dividida entre os que possuíam direitos por serem humanos e os que não os possuíam por serem coisas — eram assim considerados mercadorias. A população negra já chegava ao país escravizada, havendo várias etnias negras provenientes de diferentes territórios do continente africano que se misturavam, vindas de viagens extensas que duravam de 6 a 18 meses em navios negreiros, acolhendo-as então o Brasil, já com um estatuto inferiorizado para assimilar esses povos.

Pierre Verger (1987) dividiu em quatro fases o fluxo de negros da África para a Bahia entre os séculos XVI e XIX, usando os nomes das regiões africanas das quais procediam os escravizados, conforme a Tabela 1

Tabela 1: Fluxo de negros da África para a Bahia entre os séculos XVI e XIX. Fonte: Verger (1987).

	Origem	Período
1	Da Guiné	Séc. XVI – 1550 a 1580
2	Do Congo e Angola	Séc. XVII – 1580 a 1650
3	Da Costa da Mina	Séc. XVII/XVIII – 1650 a 1760
4	Do Golfo do Benin	Séc. XVIII/XIX – 1770 a 1850/88

O povo africano não tinha o poder de exibir a sua tradição religiosa, bem como as características de sua cultura, condição essa que fez surgir uma espécie de casamento entre o cristianismo e a religião africana.

Michel de Certeau (1980) explicita bem — mas de maneira não específica — a confirmação dessa relação: diante das estratégias hegemônicas de controle sustentadas pelos grupos de poder, resta aos periféricos a adoção das táticas de resistência, nominalmente: a apropriação. Sem poder social para diretamente negar os modos, os ritos e as tradições católicas, os povos de cultura africana conformam um aceite aparente, porém submetendo tais elementos culturais à própria ótica: apropriam-se da cultura hegemônica, dando a ela significados particulares advindos da própria cultura. Resultante desse amálgama, conforma-se alguma medida de controle sobre a própria narrativa histórica, cultural e religiosa aos periféricos, os quais inventam seu próprio cotidiano e, a partir daí, uma concepção híbrida do sagrado.

Os Quilombos eram outra forma de resistência: por meio deles, os negros tinham a chance de tentar reconstruir sua identidade cultural, uma forma de resistir para manter seus ritos e crenças, o que era expresso por meio das cantorias e dos batuques. Uma resposta à repressão que viviam, mas também uma produção social e de expressão.

2.1 O design, o objeto e o lúdico para expressões culturais das religiões de matriz africana

Se perderam ao longo do tempo as riquezas das expressões culturais e das religiões dos povos de matriz africana e, hoje, tornam-se mais difíceis a interpretação e a tradução dos ritos, das crenças e dos entendimentos das funções de cada símbolo, ficando aqui notória a oportunidade de tentar explorar o que se tem em acervos, estudos e o que hoje ainda é praticado, por exemplo, em rituais no Candomblé. Partindo dessa pluralidade, é possível, por meio de uma interpretação e interação, desenvolver um artefato físico-digital jogável, de forma a permitir que indivíduos possam retroagir a esse objeto culturalmente.

O design, como linguagem, nos ensina sobre o mundo, e o objeto, em si, é comunicação, pois, como Barthes (1957) disserta, quando os objetos significam algo, até mesmo eles se tornam discurso, ou, conforme vemos em Foucault (1966), as coisas, por si mesmas, escondem e manifestam seus próprios enigmas. Através dos objetos e de como se dá a

relação com eles, pode-se conhecer sobre outras pessoas e culturas; pode-se trocar conhecimentos e recuperar narrativas e parcelas da história.

Toda perspectiva é uma forma simbólica do design; o contato das pessoas com um objeto evocativo digital enquanto canal de uma linguagem, incluindo códigos comunicacionais do Candomblé, oferece as condições para que o indivíduo possa compreender esses símbolos. Além disso, aproxima tais códigos de sua realidade cotidiana, minimizando, inclusive, o potencial de ameaça desses códigos advindos do desconhecimento dos padrões de ação do outro e de um possível pânico moral (Berger & Luckmann, 1985; Cohen, 1972), ou seja, um objeto físico-digital evocativo que aproxime perspectivas distintas.

Pela concepção de Turkle (1984, 2007), que vê os objetos como companheiros nas vidas emocionais dos indivíduos, entende-se que eles lhes ajudam a estabelecer uma conexão consigo mesmos, com seus sentimentos, com suas memórias, também com aqueles que lhes cercam e que fazem parte de sua história: os objetos evocativos atuam como catalisadores do pensar. Turkle (2007) identifica que os indivíduos pensam com os objetos que amam, e amam os objetos com os quais pensam, tornando inseparáveis, em sua relação com os objetos, o pensar e os sentimentos.

Se as consequências das tecnologias e dos objetos tecnológicos não se concentram apenas em seus aspectos práticos, se não afetam exclusivamente as tarefas que os indivíduos realizam, mas também como pensam (Turkle, 1984), o objeto evocativo possui poder de atração e lhes conecta a ideias e pessoas (Soares, 2016).

As relações entre o lúdico e o sagrado, entre a conformação da cultura e dos rituais com o lúdico, associadas ao potencial interativo e de imersão das novas tecnologias criam fértil ambiente para ser explorado na construção do objeto físico-digital evocativo, despertando lembranças e possibilitando, a seu público/usuário, o contato com a riqueza cultural das religiões de matriz africana. Apresenta, assim, mais que discurso, a história e a cultura das pessoas em um contexto de apropriação dos espaços urbanos e discussão social — um espelho do mundo contemporâneo e suas complexas relações.

2.2 Demônios populares e o Pânico Moral

Segundo Cohen (1972, p. 9, tradução nossa), em “Folk Devils and Moral Panics” (Demônios Populares e Pânico Moral), um pânico moral é quando “[...] uma condição, episódio, pessoa ou grupo de pessoas surge e acaba sendo definido como uma ameaça aos valores e interesses sociais”. Aqueles que começam o pânico quando temem uma ameaça aos valores sociais ou culturais predominantes são conhecidos como “empreendedores morais”, enquanto as pessoas que supostamente ameaçam a ordem social têm sido descritas como *demônios populares*.

Essas ameaças aos valores e interesses sociais, quando surgem, são apresentadas de forma estilizada e estereotipada pelos meios de comunicação; as barricadas morais são guarnecidas por editores, bispos, políticos e outras pessoas de pensamento correto;

especialistas socialmente credenciados pronunciam seus diagnósticos e soluções; a condição então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível.

Há muitas estratégias — não mutuamente incompatíveis — para se estudarem tais reações, podendo-se tomar uma amostra da opinião pública e examinar suas atitudes em relação à forma particular de desvio em questão.

A forma como os indivíduos percebem um objeto social e sua atitude em relação a ele é complexa; ocorrendo, para Cohen (1972), ocorrem as seguintes reações: uma percebe e seleciona de acordo com orientações já existentes e, então, o que é percebido é moldado e absorvido em conjuntos de atitudes mais duradouros e em como as imagens foram cristalizadas em opiniões e atitudes mais organizadas. Esses temas de opinião e atitude correspondem aproximadamente ao que Smelser (1962) chama de sistemas de crenças generalizadas: as crenças cognitivas ou delírios transmitidos pela mídia de massa e assimilados em termos de predisposições do público.

Quando o impacto inicial passa, a reação da sociedade a qualquer evento novo/estranho, particularmente se for percebido como um deslocamento da estrutura social ou uma ameaça aos valores estimados, é uma tentativa de dar sentido ao que aconteceu, isto é, as pessoas falam menos sobre o evento em si e mais sobre as implicações dele.

Recentemente na mídia houve um caso, com fortes indícios de intolerância às religiões de matriz africana, de uma mãe frequentadora do Candomblé que foi afastada de seu convívio com a filha por 40 dias por tê-la iniciado na religião, em Ribeirão das Neves, Belo Horizonte. A mãe, após alguns episódios de desmaios e mal-estar da filha em casa, decidiu levá-la a um processo de iniciação espiritual que durou três dias.

Por causa do ritual religioso de que a adolescente participou, a mãe foi acusada de sequestro e cárcere privado. Esse episódio tem relação imediata com o que Cohen (1972) pontua sobre os *demônios populares* e o pânico moral; no caso do Candomblé, este foi visto como uma ameaça aos valores e interesses sociais em que a direção da escola e o Conselho Tutelar se sustentaram e julgaram, com os seus preceitos, o ritual, o sagrado e as matrizes africanas.

A intolerância religiosa no Brasil cresceu nos últimos anos, podendo-se citar a situação do Estado de São Paulo como referência, onde as denúncias triplicaram em 5 anos, conforme dados da Secretaria de Segurança Pública obtidos pelo portal UOL por meio da Lei de Acesso à Informação. “Se em 2016 as delegacias de polícia registraram 5.214 boletins de ocorrência relatando intolerância religiosa, em 2021 foram 15.296 denúncias, revelam dados da SSP (Secretaria de Segurança Pública) [...]” (Sobrinho, 2022, para. 1).

Se a mídia de massa não fizer profunda e esclarecedora exposição sobre a cultura das religiões de matriz africana e a história real por trás dessa delas, os *demônios populares* continuarão sofrendo agressões físicas e morais dos “empreendedores morais”, que acabam tendo mais força e criando uma percepção rasa sobre o que é na verdade uma matriz cultural forte que representa parte importante e relevante da cultura e da história do Brasil e do mundo. Precisaremos, assim, buscar alternativas no intuito de reduzir esse dano.

3 Metodologia Design Science Research – desenvolvimento do artefato

Design Science Research (DSR) é o método que fundamenta e operacionaliza a condução da pesquisa quando o objetivo a ser alcançado é um artefato ou uma prescrição e, neste estudo, indica-se a DSR como método utilizado nesse processo, que envisionou um artefato para uma futura intervenção urbana, que pode ser realizada através de um artefato físico-digital.

Sendo um método de pesquisa orientado à solução de problemas, a DSR busca, a partir do entendimento do problema, construir e avaliar artefatos que permitam transformar situações, alterando suas condições para estados melhores ou desejáveis, sendo utilizada nas pesquisas como forma de diminuir o distanciamento entre teoria e prática.

Existem alguns métodos que foram formalizados para operacionalizar a Design Science, cujas nomenclaturas também variam: Design Science Research a Design Science Research Methodology, Design Cycle, Design Research, entre outras.

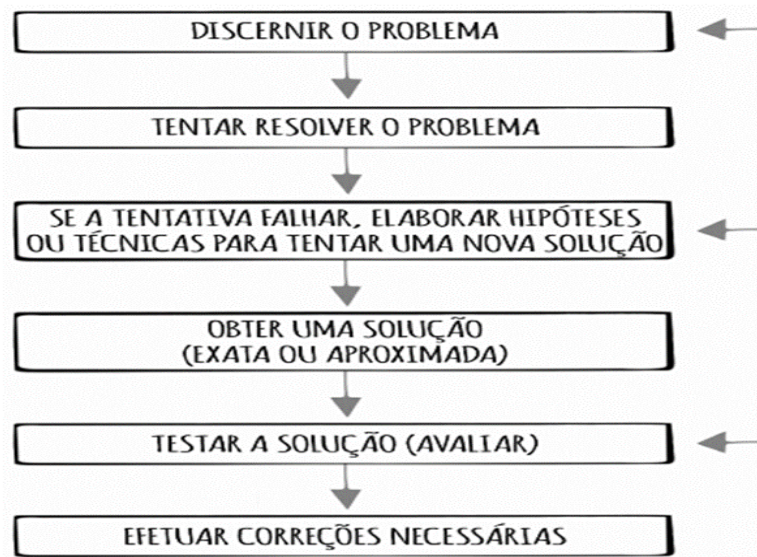
O físico e filósofo argentino Mario Bunge (1980) buscou um método de pesquisa diferente dos tradicionais que levasse a tecnologias úteis e aplicáveis; para ele, em uma primeira etapa, deve-se haver o discernimento do problema, ou seja, a colocação precisa do problema a ser estudado e uma vez compreendida a dificuldade, o pesquisador poderá passar à etapa seguinte, cujo objetivo é tentar resolvê-la com o apoio da base de conhecimento existente tanto teórico quanto empírico.

A terceira etapa trata de criar hipóteses ou técnicas para resolver o problema quando a tentativa inicial falhar. Sugere o autor que sistemas hipotético-dedutivos sejam utilizados para auxiliar na resolução do problema. A quarta etapa se ocupa de obter uma solução, que pode ser exata ou aproximada, isto é, não precisa ser necessariamente uma solução ótima, pode ser apenas satisfatória.

Quando o pesquisador atingir uma possível solução para o problema, é preciso pôr à prova, testar, avaliar se está adequada para o que se destina, podendo ser feita de forma conceitual ou material. Então, após a solução tecnológica ser avaliada, é possível verificar quais são as melhorias que devem ser realizadas para o ideal funcionamento do artefato.

A última etapa do método de Bunge refere-se a efetuar as correções necessárias. Para tanto, o pesquisador deverá revisitar as etapas anteriores, buscando oportunidades de melhoria em cada uma delas.

Figura 1: Método de Bunge. Fonte: Dresch, Lacerda e Antunes Jr. (2020).



3.1 O design centrado no usuário

O foco sempre foi o cidadão de forma geral e como as cidades experienciam e fornecem informação sobre o tema. Essa possível solução, que virá por meio da tecnologia embarcada em um artefato físico-digital, dentro da jornada de pesquisa, sempre foi sobre pessoas, e o design da solução certamente é centrado no humano.

A usabilidade corresponde à forma como os seres humanos se relacionam com algum produto e essas práticas podem ser implementadas de diversas formas: o uso de uma torradeira, de uma interface em aplicativos, da tela de computador, ou até a experiência de uso com uma embalagem e a forma como se recebe esse produto.

O design centrado no usuário garante que sua aplicação mantenha uma boa usabilidade, pois, ao colocar os usuários no centro de seu processo de desenvolvimento, elimina a ambiguidade. Assim, é possível chegar ao ponto central de suas necessidades, proporcionando uma ótima experiência.

3.2 Realização de workshop de ideação para imergir no problema

O workshop de ideação corresponde à etapa inicial "discernir o problema", segundo o método de Bunge. De forma audaciosa e esperançosa, imergiu-se em um problema sociocultural ao longo desta pesquisa, abordando-se sobre os povos de matriz africana escravizados no Brasil, em específico, sobre o quanto sua cultura, línguas, rituais, vestimentas e cantigas foram e são negados à prática no país de forma dura no passado e de forma velada no presente. Verificaram-se as consequências dessas dores, os aspectos do pânico moral, do entendimento torpe por meio da comunicação de massa, das agressões físicas e morais que enfrentam

peças pretas e não pretas praticantes das religiões de matriz africana. Além disso, estas precisam lutar para que o entendimento sobre suas práticas religiosas seja definitivamente acessível, brando e democrático.

Para imergir-se nesse problema com a intenção de desenvolver-se um artefato físico-digital interativo e para que futuramente seja instalado em um centro urbano, imaginou-se o Largo de São Sebastião como possível locação para a implementação dessa experiência de usabilidade, por ser um local comum, de livre acesso, frequentado por um público diverso, onde se pode alcançar, com maior chance, pessoas que desconhecem sobre as religiões de matriz africana e suas matrizes culturais.

Figura 2: Teatro Amazonas, Largo de São Sebastião. Fonte: fotografia de autoria própria.



Foi realizado um workshop de ideação, de forma remota, com duração de 2h, utilizando-se a plataforma MIRO(à qual todos tiveram acesso e participaram da dinâmica em tempo real), envolvendo cinco participantes de diversas formações, entre os quais alguns que pertencem à Umbanda, à Umbanda Mista, também não convertidos, e um ponto muito positivo foram as características não só profissionais do grupo que realizou a dinâmica, mas as vivências sociais de cada um no mundo.

Foi utilizada a Matriz Morfológica ou Caixa Morfológica, visando listar funções, atributos, detalhes do artefato físico-digital, atividade que possibilitou a rápida elaboração de possíveis soluções para o artefato, de ideias de usabilidade de tecnologia versus usuários, para criarem-se combinações ótimas de uma oferta de valor do artefato para o usuário.

A técnica, idealizada por Fritz Zwicky (n.d. como citado em Pricken, 2009), amplia as possibilidades de combinações e recombinações que o trabalho criativo exige, propondo o cruzamento dos componentes de um dado problema com suas possíveis soluções, servindo a mescla desses elementos de inspiração para novas ideias.

O workshop foi realizado de forma remota, com duração de 2h, utilizando-se a plataforma MIRO, à qual todos tiveram acesso e participaram da dinâmica em tempo real.

4 O artefato físico-digital

Durante o workshop de ideação, partiu-se de uma caixa morfológica, contendo algumas linhas de componentes que cruzamos com possíveis soluções para o artefato físico-digital, sendo elas: religiões de matriz africana, jogo e o sagrado, pânico moral, cidades jogáveis, arte de guerrilha e intervenções urbanas, dados e informações nas cidades inteligentes, rituais, musicalidades, artefatos sagrados e Largo de São Sebastião.

Foi realizada uma apresentação com o resumo do texto da pesquisa, contextualizando e nivelando o conhecimento a respeito do objetivo da dinâmica para os participantes, sugeriu-se um frame de sugestões e ideias que partiram das linhas e dos textos da pesquisa recomendados para que os participantes contribuíssem com possíveis soluções para a usabilidade prática do artefato; após o exercício de leitura, sugestões e ideias, foram formados blocos de componentes por meio das combinações com as linhas da caixa morfológica, conforme apresentado adiante.

Em face do jogo e do sagrado, aquele pode ser visto como uma atividade voluntária, que ocorre em um espaço e tempo determinado, e o campo do jogo como um universo reservado, fechado, protegido, ou seja, um espaço puro, que faz referência ao círculo mágico de Huizinga (1938/2007) — imergir em tempo e espaço numa atividade ritualística. A instalação de um círculo mágico no Largo de São Sebastião em Manaus, pode ser o círculo que já existe no largo, formado pelas árvores que circundam o monumento de abertura dos portos.

Figura 3: Largo de São Sebastião, círculo formado pelas árvores. Fonte: fotografia de autoria própria



O artefato será físico-digital, tendo, dentro do círculo mágico das árvores do Largo, uma instalação: intervenção artística, com alguns Abebés de Oxum, objetos da religiosidade yorubá, que consistem em emblemas das lás, Oxum e Iemanjá nas religiões de matriz africana, como o

Candomblé e a Umbanda. Feitos de latão, o de Oxum costuma ser dourado e o de Iemanjá, prateado, podendo também formar um círculo. Os leques ou espelhos podem ter as duas formas; terão diversas intervenções e interações com o usuário.

Figura 4: Oxum por Carybé. Fonte: Magalhães (2019).



Figura 5: Abebé de Oxum (séc. XIX), exposição Kumbukumbu, no Museu Nacional (RJ). Fonte: Magalhães (2019).



4.1 Storyboard como proposta de protótipo de baixa fidelidade: uma intervenção artística urbana

Partindo das sugestões e ideias do workshop de ideação, através da dinâmica da caixa morfológica, elaboraram-se alguns storyboards (Figuras 6–22), como um protótipo de baixa fidelidade, com o intuito de mostrar como o usuário poderia progredir na usabilidade e interação com os abebés, e como se desempenhará cada tarefa sugerida. Os storyboards foram importantes para visualizar algumas hipóteses de interações do público com a intervenção artística, sendo os “abebés” os artefatos físicos-digitais, totens com tecnologia embarcada, como touches para transmitir através de textos, imagens e áudios, informações sobre as religiões de matriz africana e suas matrizes culturais, evidenciando uma mostra do design da informação por meio desses signos.

Figura 6: Storyboard 1. Fonte: autoria própria.

Paula Soares | Designer, Ilustradora e Pesquisadora. @soaresdelapaula

Construção do Storyboard

Itens produzidos nesta etapa:

- Praça em visão *top down* com intervenção (Largo de São Sebastião)
- Proporção humana em relação à intervenção
- Storyboard 1 – comidas
- Storyboard 2 – música
- Storyboard 3 – sincretismo
- Storyboard 4 – afrofuturismo

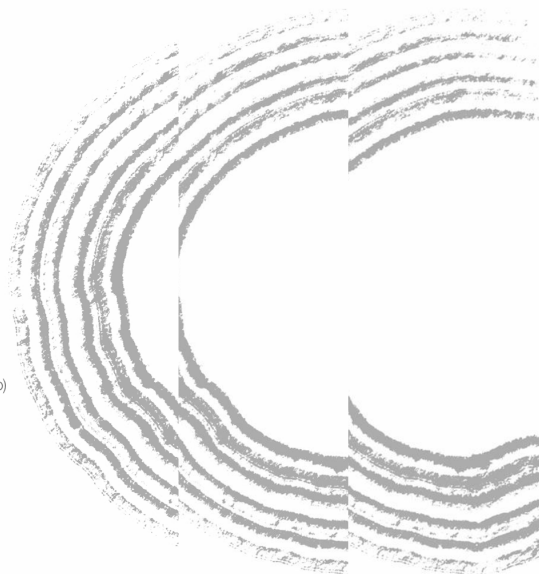


Figura 7: Storyboard 2. Fonte: autoria própria.

Apêndices - Construção do storyboard

Etapa 1. Busca de referências visuais sobre materiais solicitados:

- Prça que recebe a intervenção. Imagens em perspectiva *top down* 3/4 da praça;
- Referências de *storyboards* de design que possuíssem rascunhos de arquitetura;
- Abebés, busca de imagens que possuem referências de tamanho do artefato proporções coesas.

Etapa 2. Mapeamento de estruturas físicas na praça (intervencões de abebê):

- a. Rascunho inicial da intervenção no local da praça.

Etapa 3. Roteirização dos *storyboards* de acordo com temas e texto da pesquisa:

- a. Construção de roteiros escritos sobre cada *storyboard* estilo tirinha com temas delimitados dentro da pesquisa realizada.

Etapa 4. Finalização de arte final:

- a. Finalização de arte final de praças em perspectiva com duas visualizações:
 - i. Perspectiva de praça com visão geral da intervenção;
 - ii. Perspectiva com comparação de altura com uma pessoa de estatura mediana, foco em áreas do abebé que possuem mais atenção.
- b. Finalização de arte final de *storyboards* estilo tirinhas.

Figura 8: Storyboard 3. Fonte: autoria própria.



Figura 9: Storyboard 4. Fonte: autoria própria.

Paula Soares | Designer, Ilustradora e Pesquisadora. @soaresdelapaula

Referências visuais

Strings de busca

- Largo de São Sebastião
- Largo de São Sebastião Manaus vista superior
- Abebé
- Abebé Candomblé
- Abebé de Oxum



Figura 10: Storyboard 5. Fonte: autoria própria.

Referências Visuais



Figura 11: Storyboard 6. Fonte: autoria própria.



Figura 12: Storyboard 7. Fonte: autoria própria.

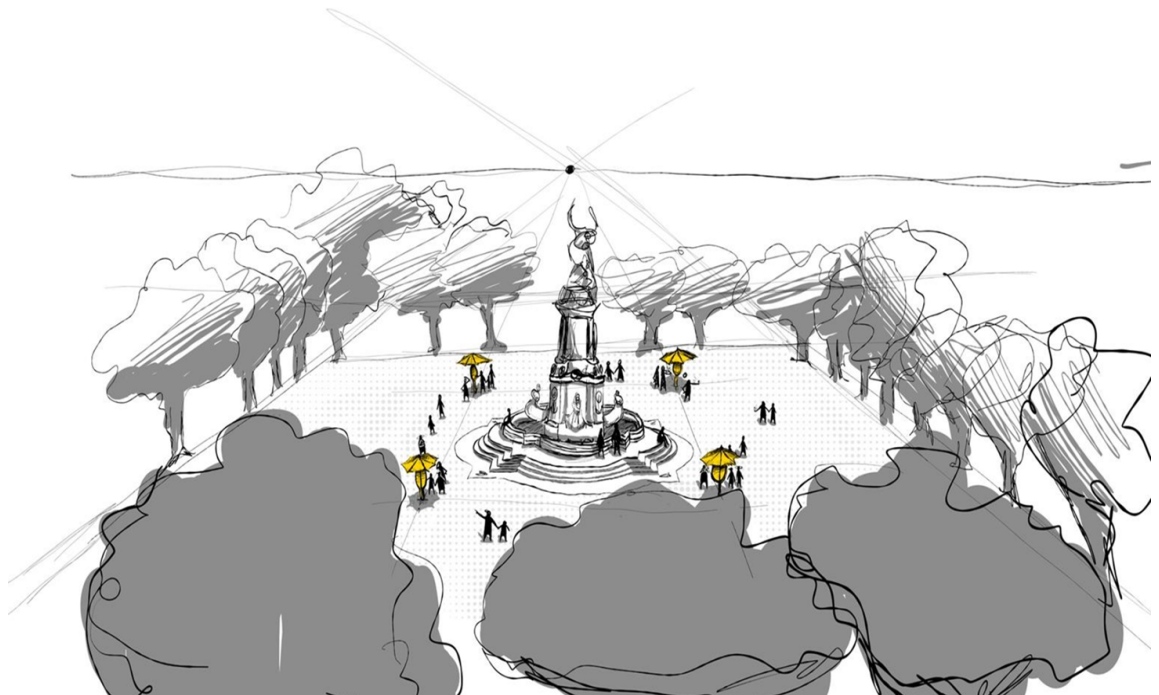


Figura 13: Storyboard 8. Fonte: autoria própria.

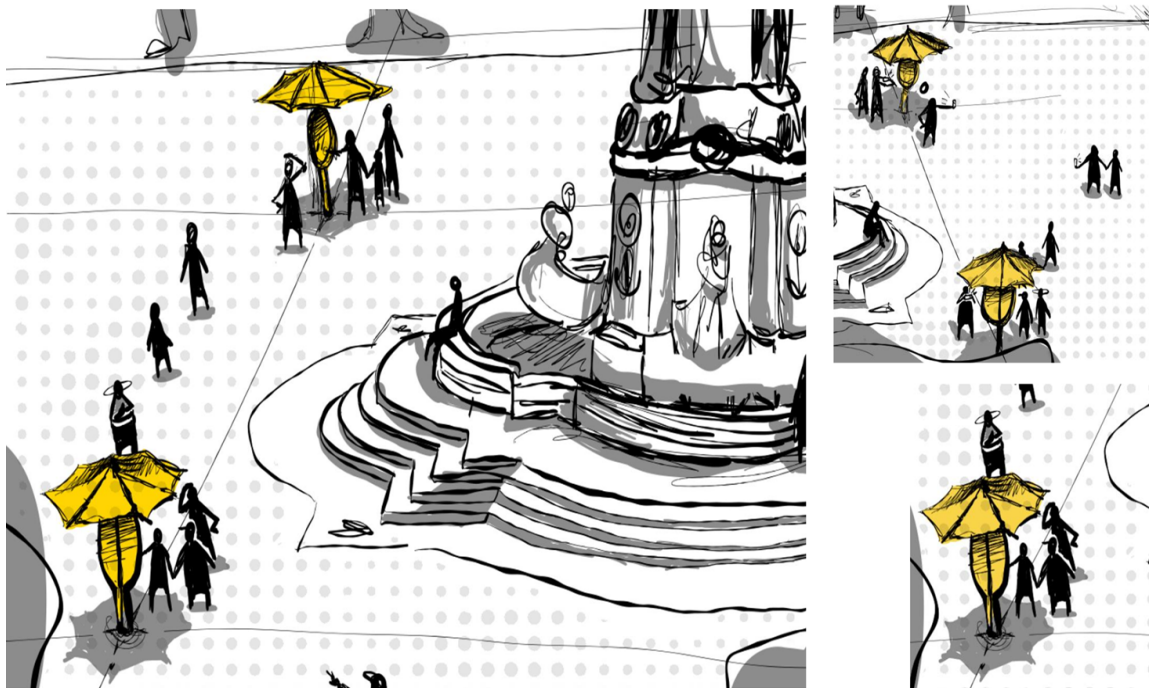


Figura 14: Storyboard 9. Fonte: autoria própria.

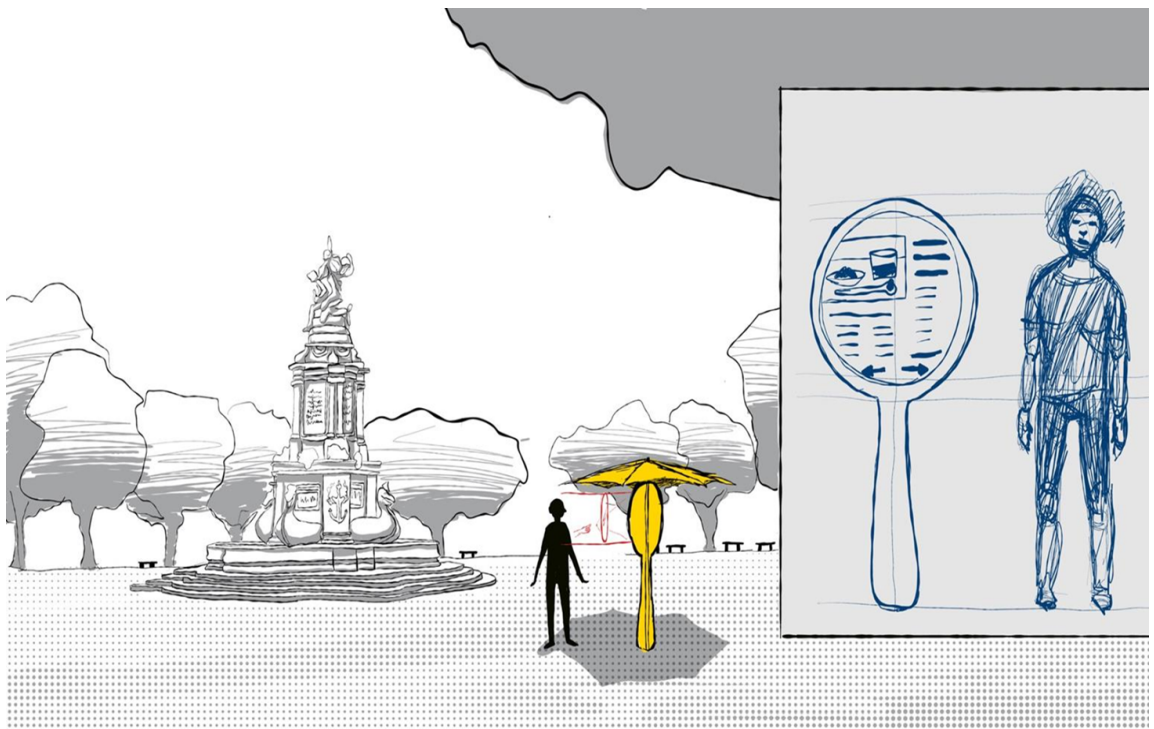


Figura 15: Storyboard 10. Fonte: autoria própria.

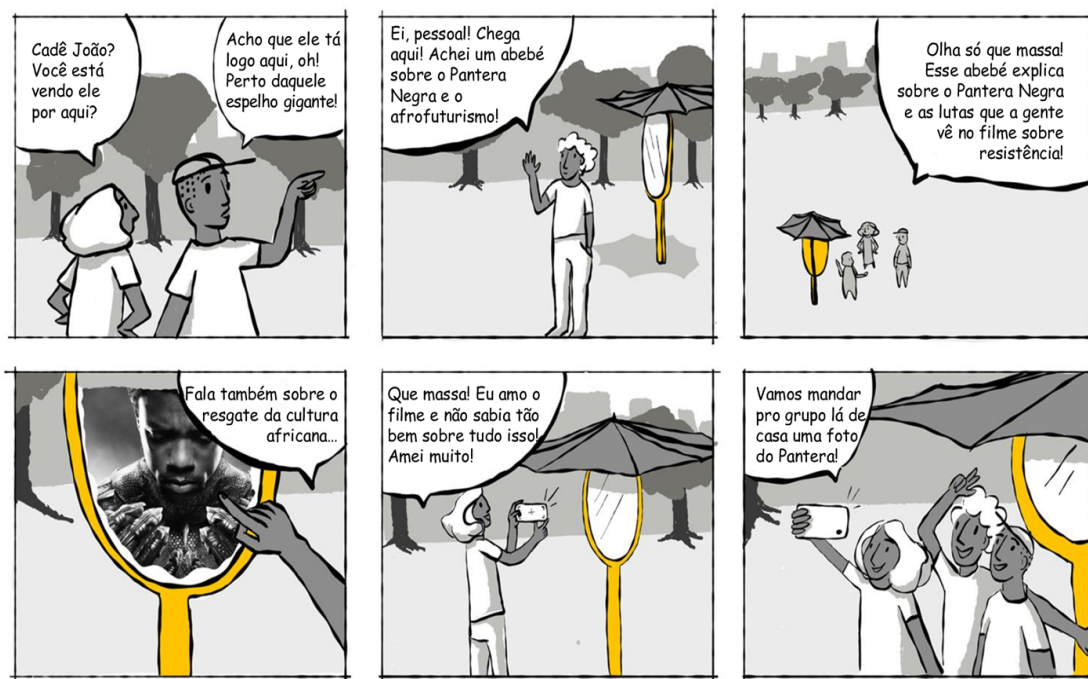


Figura 16: Storyboard 11. Fonte: autoria própria.

- Em outra situação, jovens e adolescentes entram no círculo e se deparam com o Abebé do Afroturismo, impressionados com a informação de que seus heróis, como o Pantera Negra, vêm das raízes africanas e de que povos negros têm que lutar para manter e resgatar suas matrizes e cultura.

<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: duas pessoas chegando na praça para encontrarem um amigo</p> <p>legenda das pessoas: Pessoa 1: Cadê João? Tão vendo ele? Pessoa 2: Acho que ele deve estar logo ali, ó!</p>	<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: O amigo está junto a um abebé interagindo e avista os amigos, chamando eles para perto da intervenção</p> <p>Legenda das pessoas: Pessoa 3: Ei, pessoal! Chega aqui!</p>	<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: O amigo apresenta o abebé e a informação que recebeu sobre comidas de santo</p> <p>Características: as duas pessoas parecem curiosas</p> <p>Legenda das pessoas: Pessoa 3: Olha que massa o que tem aqui, é como se fosse um jogo sobre heróis negros! Tipo o Pantera Negra!</p>
<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: Close no abebé interativo mostrando informações</p> <p>Características: existem duas mãos na tela, uma apontando algo e outra interagindo</p> <p>Legenda das pessoas: Pessoa 1: Eita, que massa, sabia não que comida x tinha ingrediente x. Pessoa 3: Né?! Eu também não sabia até agora!</p>	<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: Uma das três pessoas tira uma foto do abebé para mandar num grupo de amigos</p> <p>Legenda das pessoas: Pessoa 2: Vou mandar uma foto no grupo da turma, pro pessoal vir aqui mais tarde ver todos esses abebés!</p>	<p>Exemplo de roteiro por cena Cenário: As três pessoas tiram uma <i>selfie</i> com o abebé junto a eles, para também mandar no grupo.</p> <p>Legenda das pessoas: Pessoa 3: Aproveita e manda uma <i>selfie</i> nossa pra chamar o pessoal pra gente se encontrar mais tarde!</p>

Figura 17: Storyboard 12. Fonte: autoria própria.

- Em uma situação de "pânico moral", dois amigos entram na praça e um deles não concorda em ir para o círculo mágico de abebés, pois é católico e os totens são de "macumba" – e isso é contra a religião dele... O amigo insiste e eles vão para o totem de sincretismos, aí o católico fica instigado que os Santos Católicos são "linkados" aos orixás e por que os negros tiveram que fazer essa ligação, por não poderem cultuar os seus santos das religiões de matriz africana. Dai esse católico sai do círculo intrigado e a porosidade do círculo o faz levar essa informação como aprendizado e ele fica reflexivo.

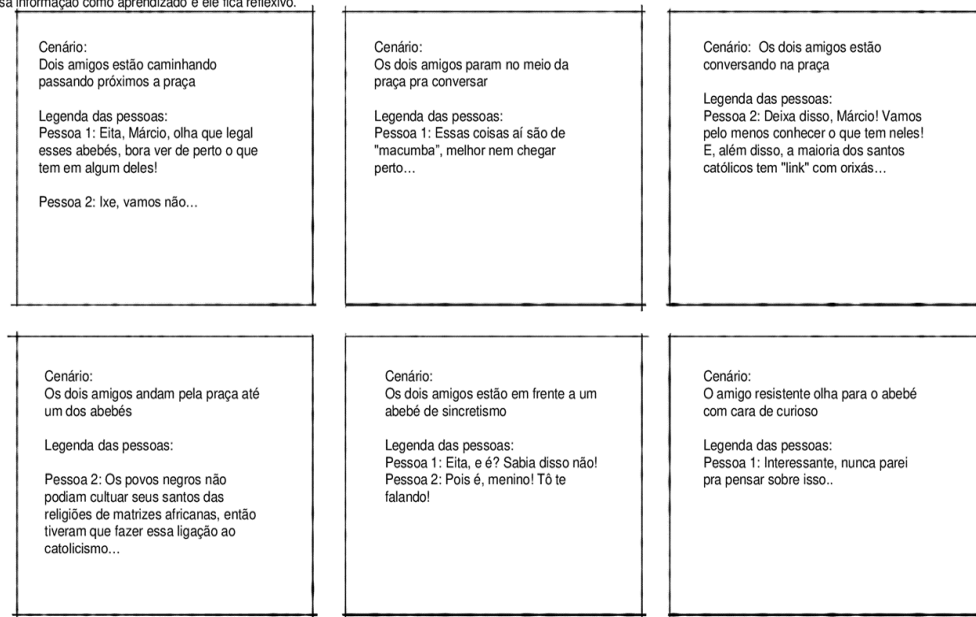


Figura 18: Storyboard 13. Fonte: autoria própria.

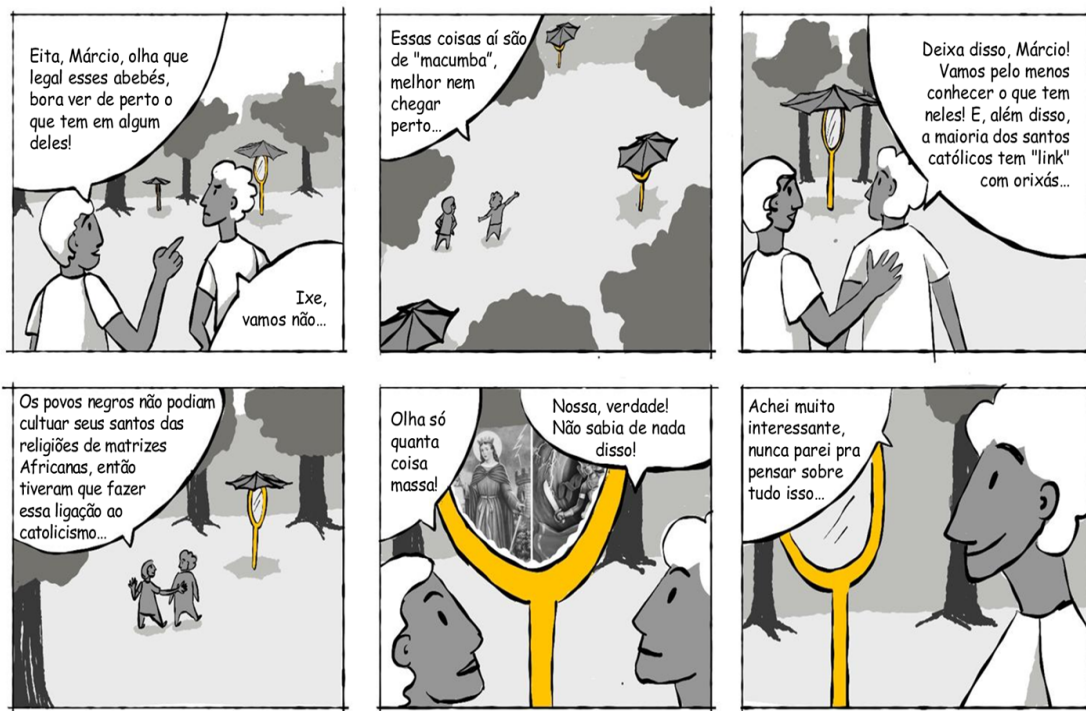


Figura 19: Storyboard 14. Fonte: autoria própria.

- Em outro abebé, outra situação de Pânico Moral, senhoras que foram comer acarajé na praça entram no círculo, interagem com o totem da "gastronomia de santo" e descobrem que o acarajé é comida de santo; assustadas, saem da praça e não comem mais o acarajé.

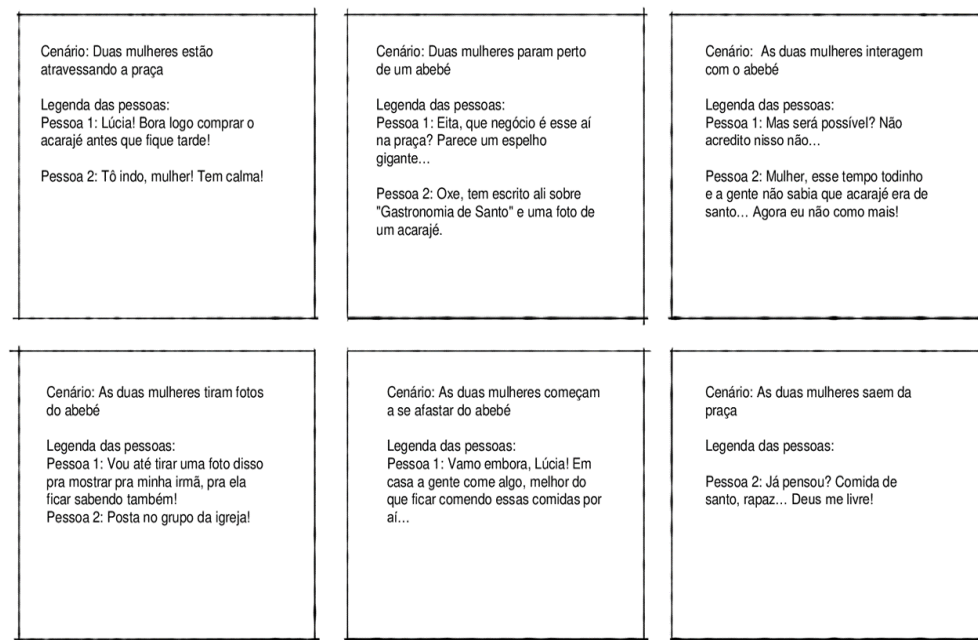


Figura 20: Storyboard 15. Fonte: autoria própria.

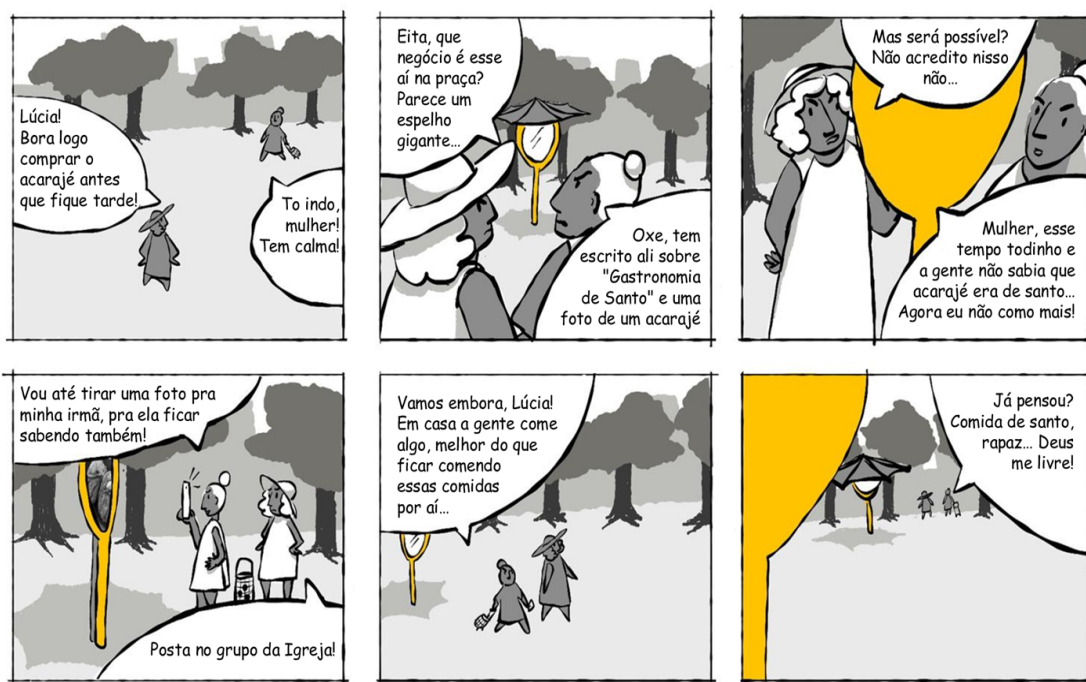


Figura 21: Storyboard 16. Fonte: autoria própria.

- Uma família de negros, com crianças, entram no círculo e vão em todos os abebés, eles são do santo, ficam encantados e com sentimentos de pertencimento, mandam nos grupos, para as comunidades de terreiro e muitos divulgam de forma positiva em redes aquilo que leva a verdade e a história sobre as religiões de matriz africana e sua cultura.

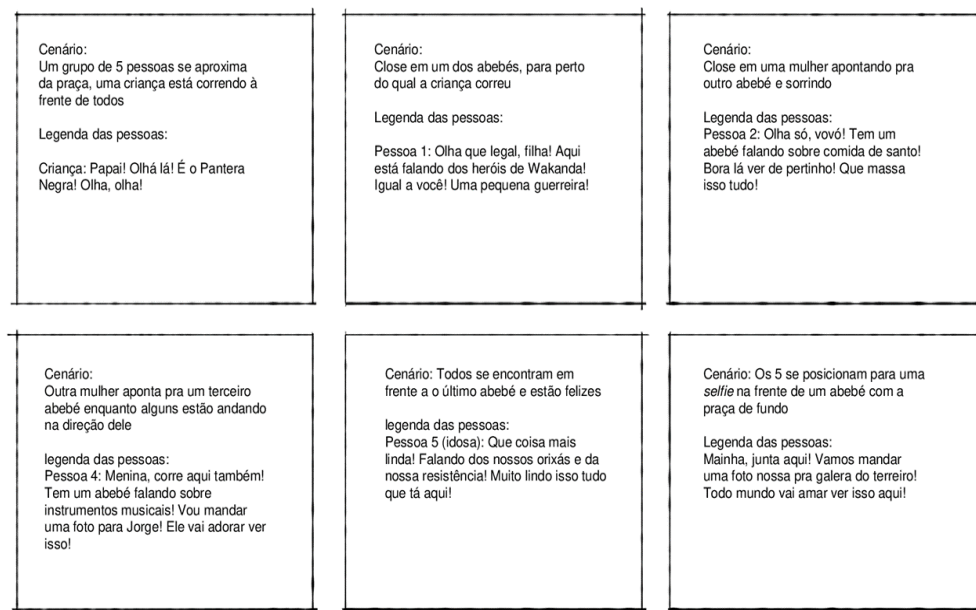
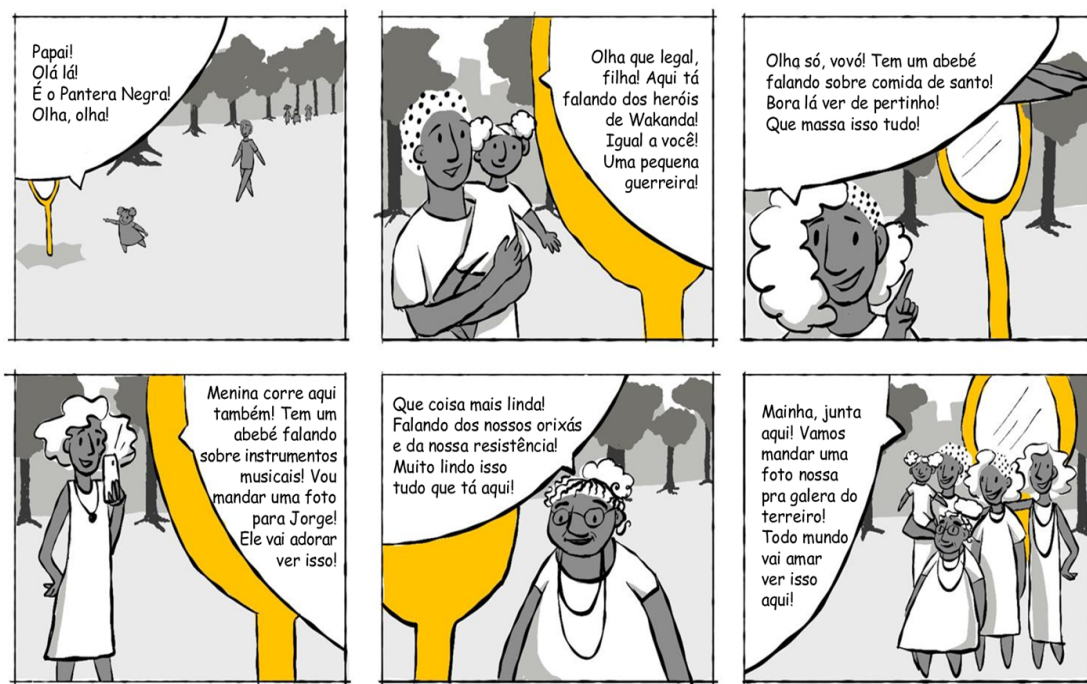


Figura 22: Storyboard 17. Fonte: autoria própria.



5 Considerações finais

Neste artigo, imergiu-se em um problema sociocultural que transpassa séculos de História, objetivando dar continuidade à pesquisa no sentido de desenvolver um artefato físico-digital para expor, comunicar e interagir com as pessoas, a fim de que estas possam se relacionar e interagir em um tempo e espaço definido, retroagindo após o fim do jogo versus experiência proposta.

Vislumbra-se que os indivíduos possam retroagir a essa linguagem comunicacional, ante os códigos passados, se relacionando, pensando e criando uma realidade atual, limpa de preconceitos e julgamentos, isto é, interajam com o objeto evocativo digital, na expectativa de que, durante essa ação, e por ser uma relação através da tecnologia, torne-se atraente e visível para mais indivíduos, além dos que já se relacionam com o tema.

Em relação ao jogo e o sagrado, verifica-se o grande potencial interativo com a proposta de artefato, o qual possibilita o despertar espontâneo através da imersão no problema por meio de tecnologias, levando à informação, ativando a curiosidade, a diversão e o entretenimento, com o conteúdo sobre a riqueza histórica e cultural das religiões de matriz africana.

Quanto ao ritual, tem-se o círculo mágico de Huizinga (1938/2007) como um desenho extraordinário para vislumbrar a implementação da instalação do artefato físico-digital, relacionando-o aos rituais de terreiros, por exemplo, os rituais de iniciação, pois tem-se um terceiro lugar, protegido das influências externas e dos preconceitos de uma sociedade de juízes. Isolado e limitado em tempo e espaço, o fenômeno cultural que Huizinga menciona é a sensação que o artefato físico-digital proposto cria — que essa experiência permaneça, mesmo ao fim do jogo, como uma nova criação do espírito a ser transmitida.

Essa proposta do artefato conjectura a possibilidade de uma aproximação das expressões culturais dos povos de religiões de matriz africana que se perderam ao longo do tempo, por meio da tecnologia e da interatividade, hackeando percursos e dados dentro de uma interação em tempo e espaço específicos nas cidades.

Na concepção inicial do artefato físico-digital, parte-se da ideia de cidades inteligentes, nas quais as pessoas fazem o uso de tecnologias para interagir, uma forma contemporânea de comunicação, visando realizar atividades diversas, incluindo a diversão em um terceiro lugar, indo além do lúdico, para transpor o usuário para um universo de informação sobre um conteúdo instigante e muitas vezes estereotipado de forma negativa e transmitindo pânico.

Pontua-se ainda o conceito de arte de guerrilha, segundo o qual a instalação do artefato físico-digital, como uma arte urbana, com ou sem autorização, pode transformar o espaço público em um espaço lúdico, para ser possível compartilhar a visão de mundo em que as religiões de matriz africana são expostas de forma educativa, acessível e de entendimento democrático, uma vez que artes de guerrilha são conhecidas como ativismo sociopolítico, tirando o usuário da passividade contemplativa para uma experiência educativa interativa.

Assim, evidencia-se que é possível atrelar um tema como religiões de matriz africana, seus rituais, suas crenças, sua musicalidade, seus artefatos religiosos a uma experiência interativa

com um artefato físico-digital, na cidade, através de tecnologias da cultura mainstream homogênea.

Desta forma, esta pesquisa contribui com conhecimento teórico, que alicerça o objetivo de desmistificar as religiões de matriz africana, e apresenta a informação através do design de um artefato físico-digital com o intuito de aprimorar a forma que o usuário irá receber o conteúdo infocomunicacional.

Destaca-se ainda o potencial desta pesquisa no sentido de seguir para novas etapas em teste e validação com usuários, em um primeiro momento, mediante pesquisas; posteriormente, na construção de um artefato de média fidelidade e na produção e execução da instalação artística em Manaus (AM) e em outras cidades do país.

Referências

- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Farrar, Straus and Giroux.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1985). *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento* (22 ed.). Vozes.
- Caillois, R. (1939). *Man and the sacred*. University of Illinois Press.
- Caillois, R. (1958). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Certeau, M. (1980). *A invenção do cotidiano: artes de fazer* (v. 1). Vozes.
- Cohen, S. (1972). *Folk devils and moral panics*. Routledge.
- Colares, K. G. (2022). *Proposição de artefato urbano físico-digital interativo para disseminação das religiões de matriz africana* [Dissertação de Mestrado]. Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife – CESAR School Manaus.
- Dresch, A., Lacerda, D. P., & Antunes Júnior, J. A. V. (2020). *Design Science Research: Método de Pesquisa para Avanço da Ciência e Tecnologia*. Bookman Editora. E-book.
- Foucault, M. (1966). *The order of things: an archaeology of human sciences*. Pantheon Books.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34. (Trabalho original publicado em 1938).
- Magalhães, A. M. (2019 junho 15). Abebé de Oxum. *Exporvisões*.
<https://exporvisoes.com/2019/06/15/abebe-de-oxum/>
- Murray, J. H. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Unesp.
- Pricken, M. (2009). *Publicidad creativa*. Gustavo Gili.
- Smelser, N. (1962). *Theory of collective behavior*. Free Press.
- Soares, N. V. (2016). *Jogos evocativos: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais* [Artigo, pp. 1–11]. 39º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Sobrinho, W. P. (2022, abril 18). Denúncias de intolerância religiosa triplicam em 5 anos no estado de SP. *UOL*. <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas->

noticias/2022/04/18/intolerancia-regiliosa-estado-de-sao-paulo-umbanda-candomble-evangelicos.htm

Turkle, S. (2007). *Evocative objects: things we think with*. The MIT Press

Turkle, S. (1984). *The second self: computers and the human spirit*. Simon & Schuster.

Verger, P. (1987). *Fluxo e refluxo do tráfico de escravos entre o Golfo do Benin e a Bahia de Todos os Santos: dos séculos XVII a XIX* (3. ed.). Corrupio.

Sobre os autores

Karla Garcia Colares, Me., CESAR School, Brasil <karlacolares7@gmail.com>

Nilson Valdevino Soares, Dr, Laboratório de Manufatura e Análise de Games, Brasil
<nilsonsoares@gmail.com>