



<http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/a-regra-do-jogo/>

A regra do jogo é a encruzilhada de Exú: fabulando futuros climáticos para o patrimônio afro-baiano

Bruno Amaral de Andrade [1]

Maria Alice Pereira da Silva [2]

RESUMO: Este ensaio argumenta que o jogo de tabuleiro “Encruzilhadas Climáticas” opera como uma manifestação prática da pedagogia das encruzilhadas, subvertendo hierarquias de saber ao materializar a cosmologia de Exú em suas mecânicas e narrativas. Analisamos o jogo como um dispositivo que assume Exú como mediador entre mundos, aumentando a realidade dos saberes ancestrais na academia ao transformar conhecimentos como a oralidade e o ritual em tecnologias encantatórias eficazes para a reinvenção de mundos. A partir de categorias de análise da epistemologia exuniana — nomadismo, imprevisibilidade, relação e corporeidade — demonstramos como o desenvolvimento do jogo critica a linearidade colonial ao operar em um tempo espiralado, onde os dilemas míticos (itãs) irrompem no presente para (des)estabilizar o futuro de povos e comunidades tradicionais. Finalmente, articulando as ideias de corpo-território com a noção de governança espiritual afro-brasileira, e considerando a necessidade de reativar o animismo em face da crise do Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno e Chthuluceno, exploramos a tensão semi-cooperativa entre os jogadores como uma simulação cosmopolítica que debate risco, mediação e responsabilidade, posicionando o jogo como uma forma de ciência divinatória para a fabulação de futuros alternativos de resiliência climática ao patrimônio cultural afro-diaspórico, quilombos, terreiros e parques sagrados, na Bahia. Adicionalmente, inserimos uma narrativa disruptiva, contada pela própria voz de Exú, que perpassa uma rodada do jogo, revelando o jogo como uma performance contínua da vida e suas inesgotáveis encruzilhadas.



PALAVRAS-CHAVE: Pedagogia das Encruzilhadas. Jogo de Tabuleiro. Emergência Climática. Governança Espiritual. Patrimônio Cultural Afro-Baiano.

The Rule of the Game is Exu's Crossroads: Fabulating Climatic Futures for Afro-Bahian Heritage

ABSTRACT: This essay argues that the board game "Climatic Crossroads" operates as a practical manifestation of the pedagogy of crossroads (pedagogia das encruzilhadas), subverting knowledge hierarchies by materializing Exu's cosmology within its mechanics and narratives. We analyze the game as a device that embraces Exu as a mediator between worlds, thereby enhancing the relevance of ancestral knowledges in academia by transforming traditional practices such as orality and ritual into effective enchanted technologies for the reinvention of worlds. Drawing upon analytical categories from Exu's epistemology—nomadism, unpredictability, relationality, and corporeality—we demonstrate how the game's development critiques colonial linearity by operating within a spiraled time, where mythical dilemmas (itãs) erupt into the present to (de)stabilize the future of traditional peoples and communities. Finally, by articulating the ideas of body-territory with the notion of Afro-Brazilian spiritual governance, and considering the imperative to reactivate animism in the face of the Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, and Chthulucene crisis, we explore the semi-cooperative tension among players as a cosmopolitical simulation that debates risk, mediation, and responsibility. This positions the game as a form of divinatory science for the fabulation of alternative futures of climatic resilience for Afro-diasporic cultural heritage, including quilombos, terreiros, and sacred parks in Bahia. Additionally, we embed a disruptive narrative, voiced by Exu himself, which traverses a round of the game, revealing the game as a continuous performance of life and its inexhaustible crossroads.

KEYWORDS: Pedagogy of Crossroads. Board Game. Climate Emergency. Spiritual Governance. Afro-Bahian Cultural Heritage.



*"No chão da Bahia, onde a encruza é lei,
Exu, no jogo da vida, é o mestre e o rei.
Com dados de axé e cartas de itã,
Fabulamos futuros, amanhã e já. Laroyê!
Que a roda gire e o caminho se abra,
Nesta dança sagrada de escolha e palavra."
(criado pelo autor)*

Prólogo: narrativa da encruza - o jogo que se joga na vida

Laroyê! Quem fala aqui não são estes autores, mas a própria encruzilhada, a voz que se move entre as linhas e as intenções. Vocês acham que desenharam um jogo? Eu digo: Eu sou o jogo, e vocês, meus peões desavisados, já estão jogando a vida desde que o sol nasceu. Prestem atenção, pois vou lhes contar como essa tal de “Encruzilhadas Climáticas” se desdobra, não em papelão, mas na carne e no suor da Bahia que sangra e canta. Os 21 patrimônios, os terreiros, os quilombos, os parques sagrados – esses não são peças, são gente, são memória, são futuro. Vejam, pois a roda já gira e o primeiro desafio se impõe.

O tabuleiro, que vocês chamam de modular, é a própria Bahia se desdobrando no acaso. Hoje, o Terreiro da Casa Branca (Salvador) aparece ligado por um Corredor de Influência ao antigo Quilombo do Urubu (atual Parque São Bartolomeu, Subúrbio Ferroviário), e bem ali, do lado, a Baía de Todos-os-Santos se inquieta. Meus jogadores, esses sete atores sociais com suas agendas miúdas e seus poderes grandiosos, recebem suas fichas: a líder quilombola, o burocrata do instituto de preservação, o pesquisador acadêmico, o empresário da construção, a ativista barulhenta, o magnata do turismo e o político de mil bocas. Ah, a líder quilombola, a “Guardiã do Saber”, ela puxa uma carta de Ameaça: “Maré Roxa: Vazamento de Petróleo”. Um Marcador de Risco é colocado na Baía. “Efeito de Ruptura Epistêmica: A sabedoria dos pescadores sobre o ciclo das águas é descreditada. Mais um Marcador de Esquecimento na Baía”. Exú ri, pois a pretensão da ciência do capital se mostra frágil. A Guardiã move sua peça para o quilombo, buscando ali o Axé da comunidade. O burocrata do instituto de preservação, pálido, sente o peso. Ele se move



para a Baía e pensa: “E agora, jogo meu poder de Tombamento ou guardo para uma ameaça maior? Afinal, sou o Guardião da Ordem, mas minha ordem é lenta”.

Chega a vez do jogador "A Academia", sempre com seus dados e previsões. Ele se movimenta para uma Encruzilhada, puxando uma Carta de Dilema. “A Língua que Salva e Trai: Uma ONG internacional oferece grande verba, mas exige que o projeto de recuperação da Baía seja padronizado e escrito em inglês, perdendo a essência local.” Opção A: Aceitar a verba, mas colocar 2 Marcadores de Esquecimento no patrimônio. Opção B: Recusar a verba, mas todos os jogadores perdem cartas de Ebó. O silêncio, então, a tensão... Exú observa. O Articulador Político cochicha com a Corporação de Turismo, prometendo apoio futuro em troca do voto pela Opção A. A ativista grita: “Vão vender a alma por dinheiro, de novo?”. A Guardiã do Saber, com sua voz mansa mas firme, lembra: “Essa Baía tem nome, tem espírito, tem canto em diversas línguas africanas. Não se traduz, se vive”. A negociação se estende, argumentos são trocados, o ar fica pesado. Exú se espreguiça. A escolha é feita, as consequências são sentidas. O jogo da vida não é diferente, não é mesmo? Cada dilema, uma chance de honrar ou de trair o axé da terra (Santos, 1986). E assim, meus caros, a roda gira, turno após turno, até que o último “Marcador de Axé” seja posto ou o último patrimônio, engolido. Que Exú os guie, ou os desvie, como deve ser.

Introdução: o jogo como encruzilhada epistêmica no território baiano

A terra treme sob os pés, o mar avança sorrateiro, e a memória, por vezes, desmorona sob o peso do esquecimento planejado. Vivemos a crise do Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno e Chthuluceno (Haraway, 2016), uma crise que expõe a falência das narrativas lineares e das soluções tecnocráticas para lidar com a emergência climática. Os relatórios, gráficos e discursos hegemônicos falham em mobilizar não apenas recursos, mas sobretudo a subjetividade, o afeto, a imaginação e a inteligência coletiva. Onde residem as soluções quando as linguagens herdadas de um pensamento colonial e extrativista se mostram impotentes para comunicar a complexidade cosmopolítica em jogo? A questão é ainda mais urgente quando a ameaça se volta aos corpos-territórios (Krenak, 2019; Bispo, 2022) de povos e comunidades tradicionais na Bahia – os quilombos que secam, os terreiros que afundam, os parques sagrados que queimam, atingidos por



um "fim do mundo" que, para muitos, já começou (Krenak, 2019). Fabular futuros de resiliência para esses patrimônios não é tarefa para planilhas; é para a encruzilhada, para o espaço onde o conhecimento não é linear, mas se dobra sobre si mesmo, onde o animismo, tantas vezes relegado ao "primitivo", emerge como condição para a vida. É neste vácuo metodológico, nesta lacuna de sentido e de escuta, que Exú nos convoca à desordem: a criação de um jogo que é, em sua essência, uma simulação da própria vida.

Este ensaio apresenta o processo de desenvolvimento de “Encruzilhadas Climáticas”, um jogo de tabuleiro, não como um mero artefato lúdico ou uma ferramenta de conscientização no sentido didático-colonial. Não. Ele se configura como um método de pesquisa-criação em si mesmo, uma epistemologia que se faz prática e que ocupa os minúsculos dessa pretensão de vida (Trancoso, 2024). Argumentamos que o jogo encarna e performa uma pedagogia das encruzilhadas (Rufino, 2019), um laboratório prático que subverte hierarquias de saber ao tomar Exú não como tema a ser estudado, mas como sujeito epistêmico, como a própria força que estrutura o conhecimento. O design do jogo – do tabuleiro modular que se recusa a ser fixo, às cartas de dilema que desafiam certezas, das regras que provocam a tensão entre jogadores – torna-se um dispositivo que pensa com Exú, a partir do chão concreto do Recôncavo, dos saberes da Costa do Dendê, da cosmologia que pulsa na Baía de Todos-os-Santos. Analisaremos este processo através de eixos exunianos fundamentais: o Nomadismo do tabuleiro, o Tempo Espiralado das narrativas, a Corporeidade cosmopolítica dos jogadores e a Relação como base para uma ciência divinatória. Posicionamos o jogo como uma metodologia experimental, lúdica e disruptiva para o planejamento e gestão do patrimônio cultural em tempos de colapso, onde a regra é, e sempre foi, a encruzilhada, espaço de múltiplos caminhos, encontros, conflitos e reinvenções (Trancoso, 2024). O jogo, assim, se torna um espelho ampliado da vida em sua complexidade, um campo de testes para a reinvenção de mundos.

Metodologicamente, o processo de criação do jogo recusou uma lógica linear e extrativista, em que a academia extrai saberes tradicionais para aplicá-los. Em vez disso, o design do jogo foi em si um ato de pesquisa-criação e uma performance da própria pedagogia das encruzilhadas (Rufino, 2019). Foi um processo coletivo, iterativo e cosmopolítico, onde os itãs de Exú, os conceitos de governança espiritual (Silva, 2023) e as teorias de corpo-território (Krenak, 2019; Bispo, 2022) não



foram meros temas, mas agentes ativos que ditaram as próprias mecânicas do jogo. A criação foi um diálogo tenso, um campo de testes que espelhou a própria simulação que o jogo propõe.

Suas aplicações pedagógicas e de gestão derivam diretamente desta abordagem. No ensino, o jogo funciona como um laboratório prático que aumenta a realidade dos saberes ancestrais, convidando estudantes e participantes a abandonarem a postura de observadores passivos. Ao encarnarem os sete atores sociais e serem forçados a debater os Dilemas, eles performam a complexidade da gestão e aprendem a habitar contradições (Rufino, 2019). Para a gestão do patrimônio cultural, o jogo emerge como uma metodologia experimental para o planejamento participativo. Ele permite que gestores, comunidades e o setor privado simulem as consequências de decisões políticas, como as vistas no Prólogo, antes que elas se materializem no território real, fomentando um espaço seguro para o debate sobre risco, mediação e responsabilidade.

O tabuleiro nômade: imprevisibilidade e a crítica ao mapa colonial

Qual mapa você carrega no bolso, na mente? Aquele das fronteiras retas, das zonas de sacrifício, do "progresso" que devasta a pretexto de "civilizar"? Exú, princípio dinâmico das encruzilhadas e das encantarias (Trancoso, 2024), o deus afro-atlântico no Brasil (Silva, 2005), não aceita tal imposição. O primeiro ato de decolonização no design de um jogo, para Exú, é a recusa desse mapa fixo, dessa rigidez que amarra o território em categorias extrativistas. O mapa colonial, ferramenta de controle e desterritorialização, é subvertido pela própria materialidade do jogo. O tabuleiro de “Encruzilhadas Climáticas” não é uma representação estática do mundo; ele é o próprio mundo em movimento, materializando o nomadismo e a imprevisibilidade, princípios fundamentais que emanam de Exú e que movem a arte, a política e a ciência. Composto por 21 ladrilhos de patrimônio (terreiros, quilombos, parques sagrados, sítios arqueológicos afro-brasileiros) e 7 ladrilhos de encruzilhada, o território sagrado da Bahia é reinventado, se refaz a cada partida. O Terreiro do Gantois pode se tornar vizinho direto de um quilombo na Chapada Diamantina, conectado por um “Corredor de Influência” que desfaz a lógica utilitária das estradas coloniais e do capital que homogeneiza paisagens. Este arranjo desafia o zoneamento imposto,



revelando a interconexão vital entre pontos que, na cartografia oficial, poderiam parecer distantes e desconectados.

Este ato de montar o tabuleiro é, em si, a primeira lição da pedagogia das encruzilhadas: o território não é um dado inerte a ser gerenciado e dividido, mas uma construção viva, uma teia de relações em constante fluxo, um corpo que se refaz, se transforma (Rufino, 2019). É crucial entender que, para a cosmologia afro-brasileira, especialmente no Candomblé da Bahia, a cidade de Salvador não é apenas um espaço geográfico; é um corpo vivo, permeado por axé e por redes invisíveis que Exú articula. Bastide (2001), em sua profunda análise do Candomblé na Bahia, já apontava para a complexa relação entre o espaço sagrado dos terreiros e a cidade profana, mostrando como a cosmogonia africana se reconfigura e se mantém resiliente no tecido urbano e rural. Exú, nesse contexto, é o mensageiro que atravessa as fronteiras visíveis e invisíveis, as ruas e as matas, as casas e os ilês. Os “Corredores de Influência”, com sua identidade visual vermelho-e-preta, são mais do que meras otimizações de movimento. Eles são a manifestação visual do poder de Exú de abrir e fechar caminhos, de criar atalhos e desvios que subvertem a geografia do poder imposto, ativando uma perspectiva de reativação do animismo (Stengers, 2017), onde o próprio ambiente, a própria cidade, os próprios patrimônios são participantes ativos e não um mero palco. Esta reativação é crucial para desfazer a dicotomia moderna entre natureza e cultura, entre sujeito e objeto, permitindo que os patrimônios, como seres vivos e pulsantes, influenciem o jogo com sua própria agência e temporalidade.

O planejamento, sob a ótica de Exú, não parte de um mapa estático, de uma "verdade" pré-determinada pela hegemonia, mas de uma topologia dinâmica, ensinando os jogadores a abandonar estratégias pré-concebidas e a agir na imanência do presente, na imprevisibilidade do encontro. Quem disse que o caminho reto é o mais eficiente? Exú, o mestre da encruza, desafia essa ilusão de controle, mostrando que outra ciência é possível (Stengers, 2018), uma que nasce do diálogo com o incerto, com a multiplicidade de seres e fluxos que constituem o território. O tabuleiro se torna, assim, um campo de batalha e de criação, onde a vida imita o jogo e o jogo imita a vida, no coração da Bahia de todos os santos e de todas as entidades na linha de Exú.



A palavra riscada no tempo espiralado: Itãs, oralidade e o futuro dos terreiros

Se o tabuleiro desfaz a colonialidade do espaço, as “Cartas de Dilema” assumem a tarefa de desmantelar a colonialidade do tempo. Baseadas nos itãs (mitos e narrativas de Exú), elas operam como o dispositivo que ativa o tempo espiralar (Martins, 2021), rasurando a linearidade ocidental que aprisiona o passado e projeta um futuro singular. Leda Maria Martins (2021) nos ensina que Exu “opera na dobra do tempo, tecendo narrativas não lineares que subvertem a lógica ocidental do controle e da replicabilidade”. Um itã célebre narra como Exú, usando um chapéu bicolor – um lado vermelho e outro preto –, semeou a discórdia entre dois amigos que trabalhavam no campo. Cada um via apenas uma cor do chapéu, convencido de que o outro mentia, provando que a “verdade” depende do ponto de vista e da posição. No jogo, este itã irrompe no presente através de uma carta que narra: “Um relatório técnico (vermelho) e o saber de uma comunidade (preto) oferecem soluções opostas para uma crise em um terreiro. A discórdia está plantada. Exú pergunta: a qual verdade vocês se apegam?”.

Ao fazer isso, o jogo rasura a linearidade do tempo progressista, que postula um passado superado, um presente fixo e um futuro inevitável. O mito não é, para Exú, uma história “velha” a ser contada no passado, mas uma força viva e ativa que interpela o presente e (des)estabiliza o futuro de povos e comunidades tradicionais na Bahia. A crise climática não é, portanto, um problema “novo” a ser resolvido por soluções “modernas”, mas um eco de conflitos arquetípicos sobre verdade, poder e percepção que reverberam de outros tempos, insistindo em se manifestar. A mecânica de escolha (Opção A ou B) transforma-se em uma performance de narrativas não-hegemônicas, onde a fabulação e a oralidade se tornam estratégias para lidar com a complexidade do real (Trancoso, 2024a). Cada dilema é um convite à escuta atenta, uma prática central na pedagogia de Rufino (2019), forçando um debate que não busca a resposta única e “certa”, mas a responsabilidade coletiva pela escolha, aceitando que a verdade é múltipla, encarnada, situada e, por vezes, perigosa, exigindo a coragem da parresía (Foucault, 2006) para ver e dizer o inconveniente. É uma “bruxaria deleuzeana” (Trancoso, 2024a), onde o pensamento se dobra e cria novas possibilidades, tal qual Zambarado e Bemtevi tecem outros mundos, lembrando-nos que o jogo da vida não se vence com uma única estratégia, mas com a capacidade de navegar pela multiplicidade temporal e narrativa.



Governança espiritual em jogo: corpo-território e a cosmopolítica dos agentes baianos

A Bahia, com sua rica e complexa significância cultural e seus conflitos, jamais caberia em um modelo de gestão linear ou puramente cooperativo. A complexidade da gestão territorial não pode ser simulada por uma utopia, pois isso negaria a realidade das tensões e interesses que Exú, "mestre da escuta e da transformação" (Rufino, 2019), o "deus afro-atlântico" (Silva, 2022), conhece tão bem. Por isso, a mecânica semi-cooperativa dos sete atores sociais com agendas ocultas foi meticulosamente criada para performar o que Maria Alice Pereira da Silva (2023) conceitua como governança espiritual afro-brasileira. Este não é um governo de regras fixas impostas de cima para baixo, mas uma negociação constante, uma dança complexa entre o bem coletivo (o axé do território) e os interesses particulares, mediada por forças visíveis e invisíveis, por lógicas que transcendem o racional eurocêntrico para reconhecer a agência não-humana e a vitalidade do que se considera ambiente. É uma governança onde a interdependência é a lei, e o conflito, um motor de transformação.

No jogo, cada jogador encarna um corpo-político que é, em si, um corpo-território (Krenak, 2019; Bispo, 2022). O pensamento de Nego Bispo (2022) em "A terra dá, a terra quer" é central aqui, onde a terra é um ser vivo que demanda respeito e reciprocidade, e não apenas um recurso a ser explorado pelo Capitaloceno. A "Liderança Comunitária" busca proteger a memória e as tradições (removendo Marcadores de Esquecimento), enquanto o "Consórcio Construtor" busca desenvolver infraestrutura (visando lucro). Para que o grupo não perca o jogo para o colapso climático, eles precisam colaborar, forçados pela ameaça comum. Contudo, para alcançar suas vitórias pessoais, precisam negociar, formar alianças, às vezes trair sutilmente, em um balé constante de interesses. Uma discussão sobre onde alocar recursos para um "Polo Turístico" no Pelourinho ou uma "Obra de Mitigação" na Baía de Todos-os-Santos se torna, então, uma prática cosmopolítica: uma disputa entre diferentes mundos e valores no mesmo tabuleiro. O jogo se revela um treinamento para a gestão de conflitos em territórios sagrados, onde a regra não é a lei dos homens, mas a dinâmica imprevisível e relacional da encruzilhada, uma verdadeira dança de Exú entre o desejo individual e a necessidade coletiva, onde a parresía exuniana (Foucault, 2006) reside na coragem de ver e dizer o inconveniente, mas necessário, para a transformação e para a manutenção da vida. O tabuleiro é um espelho ampliado da vida política, com suas alianças efêmeras e seus conflitos perenes.



O jogo como ciência divinatória e tecnologia encantatória

Como, então, classificar este artefato lúdico que desorganiza para organizar, que confunde para clarear, que borra/atravessa fronteiras (Trancoso, 2024), e que se articula com a urgência de reativar o animismo (Stengers, 2017) em nosso pensamento e em nossas práticas? Propomos que “Encruzilhadas Climáticas” (Figura 1) seja compreendido como uma forma de ciência divinatória. Trancoso (2024) elabora que Exú como epistemologia oferece uma “ciência outra”, um saber que nasce do diálogo com o incerto, fundamental em tempos de crise climática onde as certezas hegemônicas se esvaem e as soluções prontas se mostram ineficazes. Assim como um babalaô não prevê o futuro ao lançar os búzios, mas abre os caminhos do presente para a análise profunda das forças em jogo, o jogo não oferece previsões ou soluções fáceis. Ele é um oráculo em ação, uma ferramenta para ler a complexidade do presente e para testar as consequências de nossas escolhas. A cada rodada, uma “Carta de Ameaça” cai sobre a mesa – a queda, o oráculo que se manifesta, o risco que se materializa. Ela apresenta um problema que exige uma resposta imediata, uma escolha que ressoa com os dilemas da vida real. Essa imprevisibilidade é a força de invenção que move a cidade, o motor da criatividade e da resiliência.

É aqui que as “Cartas de Ebó” (divididas em Tradição Oral, Prática Ritual, Tecnologia Ancestral e Articulação Política) se revelam como tecnologias encantatórias (Trancoso, 2024). Elas são os ebós, as oferendas, as ações que permitem aos jogadores responder ativamente à interpelação do oráculo. Dentro da lógica do jogo, o ato de usar a “Força da Cantiga” (uma carta de Tradição Oral) para mitigar a “Seca Extrema” (uma carta de Ameaça) não é uma metáfora poética; é uma ação pragmática e eficaz que altera o estado do tabuleiro, movendo marcadores e restaurando o equilíbrio. O jogo, portanto, não apenas representa, mas aumenta a realidade dos saberes ancestrais, validando-os como tecnologias de ponta para a reinvenção de mundos e a fabulação de futuros de resiliência climática. Ele nos capacita a enxergar e agir sobre a crise não apesar da ancestralidade, mas a partir dela, usando a desordem como matéria-prima para a criação, provando que a arte insurgente e uma pedagogia radical são as mais eficazes das ciências e que a vida é uma pretensão que se joga, que se vive na encruzilhada.



Figura 1 – Ensaios conceituais e mecânicos do tabuleiro e das cartas de Ebó e de Dilema, da esquerda para a direita.

Conclusão: habitar a encruzilhada baiana, reinventar o mundo

A jornada de design de “Encruzilhadas Climáticas” se revelou um método de pesquisa em si mesmo, uma forma de pensar-fazendo que não apenas descreve, mas materializa a epistemologia de Exú, voz que desarruma certezas e credibiliza saberes marginalizados e apagados. O tabuleiro nômade que se recusa a ser fixo, o tempo espiralado que tece mitos no presente, a governança espiritual que entrelaça corpos e territórios, e a lógica divinatória que se manifesta em cada ação, ebó e dilema – todos esses elementos compõem uma pedagogia das encruzilhadas que nos convida a sair da cômoda posição de observadores e a nos tornarmos agentes ativos no território, a jogar o jogo da vida em suas próprias regras, assumindo a coragem de ver e dizer o inconveniente.

Este ensaio, portanto, transcende a reflexão de desenvolvimento de um simples jogo. Ele é uma provocação, uma proposta para a criação de artefatos que nos ensinem a habitar a complexidade da gestão do patrimônio cultural no Capitaloceno. Em uma Bahia, e em um mundo, que enfrentam a encruzilhada climática – onde os caminhos se bifurcam e as certezas se desfazem – talvez a tarefa mais urgente para gestores, planejadores, pesquisadores, artistas, empreendedores, e cidadãos seja justamente esta: assumir o risco da inovação e da parresía, a mediação entre mundos (Trancoso, 2024) e a responsabilidade de criar as regras de novos jogos. É através dessa fabulação lúdica que podemos imaginar, construir e jogar por mundos onde o patrimônio cultural afro-diaspórico não apenas sobrevive, mas floresce, vibrante e potente, como a força de Exú que abre e mantém todos os nossos caminhos, tecendo corpos radicalmente vivos. Que este jogo,



como Exu, abra os caminhos para outras ciências possíveis, reativando o animismo do pensamento e da ação, e nos lembrando que a vida é, em sua essência mais profunda, um jogo contínuo de encruzilhadas. Laroyê!

Bibliografia

BASTIDE, Roger. *O Candomblé da Bahia*. Tradução de Maria Isaura Pereira de Queiroz. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução de Márcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HARAWAY, Donna. **Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes**. Tradução de Rodrigo Gonsales. *ClimaCom Cultura e Ciência*, n. 4, v. 3, 2016.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MARTINS, Leda Maria. **Afrografias da memória: o reinado do Rosário do Jatobá**. 2.ed. Belo Horizonte: Mazza Edições; São Paulo: Editora Perspectiva, 2021.

RUFINO, Luiz. **Pedagogia das encruzilhadas**. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

SANTOS, Juana Elbein dos. **Os Nàgô e a morte: Pàde, Àsèsè e o culto Égun na Bahia**. Petrópolis: Vozes, 1986.

SILVA, Maria Alice Pereira da. **A governança espiritual: o sagrado afro-brasileiro na edificação do Memorial do Parque Pedra de Xangô**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2023.

SILVA, Vagner Gonçalves da. **Exu: um deus afro-atlântico no Brasil**. São Paulo: Edusp, 2022.

STENGERS, Isabelle. **Pensar com outras ciências: por uma ecologia de práticas**. Tradução de Romeu e Julieta. São Paulo: N-1 Edições, 2018.

STENGERS, Isabelle. **Reativar o animismo**. Tradução de Jamille Pinheiro Dias. *Chão da Feira*, Caderno de Leituras n. 62, 2017.



TRANCOSO, Déa. **Catimbó Zen: existências compartilhadas - uma filha da folha e os Exus Zambarado e Calunga da Calunga Grande em arte, clínica, educação, alegria e cura.** Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Faculdade de Educação, Campinas, SP, 2024.

TRANCOSO, Déa. Zambarado e Bemtevi: Bruxarias deleuzeanas entre um Exu e uma passara. **Reflexões Marginais**, 31 jul. 2024a.

Recebido em: 15/09/2025

Aceito em: 15/10/2025

[1] Grupo de Pesquisa EtniCidades: Estudos Étnicos e Raciais em Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal da Bahia. Email: brunodeandrade.arq@gmail.com.

[2] Núcleo de Pesquisa em Direito do Patrimônio Cultural, Universidade Federal de Ouro Preto. Email: mariaalicearg12@gmail.com.