

A REPRESENTAÇÃO DA PARTILHA DA ÁFRICA EM *CIVILIZATION V*

Camila Augusta Pires de Figueiredo¹

Cecília Nazaré de Lima²

Thaís Flores Nogueira Diniz³

Resumo: O episódio da Partilha da África permanece no imaginário da humanidade de forma muito marcante ao se expressar de diferentes pontos de vista e de muitas maneiras, seja em obras visuais como pinturas e instalações, seja na forma de poemas, jogos de computador e música. No presente estudo destacamos as intenções implícitas nas estratégias e nas disputas que, no jogo *Civilization V*, evocam a ofensiva europeia na conquista do continente, além de lançarmos semelhante olhar para a trilha musical composta para esse video game. Observamos que, apesar de buscar destacar características que fazem parte da condição africana, fica evidente em ambos, dinâmica do jogo e trilha musical, a preponderância de características europeias na representação do referido evento, com posições muito definidas entre os “dois” lados envolvidos, de ataque e de defesa, de expansão e de resistência, de opressão e de sobrevivência, respectivamente atribuídas aos europeus e aos africanos.

Palavras-chave: Partilha da África; Pós-colonialismo; video game; música africana.

¹Doutora em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com mobilidade na Technische Universität Braunschweig, Alemanha. Mestre em Literaturas de Expressão Inglesa, bacharel e licenciada em Letras/Inglês. Atualmente é Vice-Diretora da Editora UFMG, atuando na gestão e área de projetos editoriais. É coorganizadora de *Intermedialidade: cinema e adaptação – palavra e imagem – transmidialidade* (2024). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0750019205710872>

²Doutora pela Escola de Belas Artes da UFMG e mestre pelo Instituto de Artes/UNICAMP. Bacharel em Composição pela UFMG e em Piano pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Professora Associada da Escola de Música da UFMG, onde também atua no Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG. Membro dos grupos de pesquisa Resgate da Canção Brasileira e Intermídia: estudos em intermedialidade. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0691329903728467>

³Doutora em Literatura Comparada pela UFMG e pela Indiana University at Bloomington, com pós-doutorado na Queen Mary College, da Universidade de Londres. É professora colaboradora do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da UFMG e coordenadora do grupo de pesquisa Intermídia. É autora de *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem* (2005) e *Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural* (2003), entre outras publicações. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2891259327805135>

THE REPRESENTATION OF SCRAMBLE FOR AFRICA IN *CIVILIZATION V*

Abstract: The episode “Scramble for Africa” remains in the imagination of humanity in a very striking way to express itself from different points of view and in many ways, whether in visual works such as paintings and installations, or in the form of poems, computer games and music. The present study highlights strategies of dispute of the video game *Civilization V* that, in a way, reproduce the European offensive in conquering the continent, also considering the music written by Geoff Knorr for this video game. We have observed that, despite the game dynamics and musical soundtrack highlight features that are part of African condition, the preponderance of European characteristics in the representation of the event in question becomes evident, with very defined positions between the “two” sides involved, of attack and defense, of expansion and resistance, of oppression and survival, respectively attributed to Europeans and Africans.

Keywords: Scramble for Africa; Post-colonialism; Video Game; African Music.

A industrialização do continente europeu no século XIX foi responsável por uma nova modalidade de exploração advinda da necessidade de se buscar fontes de matéria-prima e, principalmente, consumidores para os produtos industrializados. Para atender a essa demanda, o continente africano tornou-se objeto de interesse para as potências europeias e, com a consequente finalidade de atender a esses interesses, foi realizado um encontro com a presença das nações interessadas. O evento, denominado Conferência de Berlim, mascarava uma missão civilizatória e se baseava na crença de que a Europa era o continente mais desenvolvido entre as sociedades humanas. Embora essa “missão” tenha se iniciado muito antes, foi nessa Conferência que o debate sobre a ocupação da África e a delimitação das regras dos acordos que viessem a regular sua dominação aconteceram. Realizado entre novembro de 1884 e fevereiro de 1885, com a presença das 14 potências interessadas, teve como objetivo principal a ocupação e a divisão, entre as nações europeias, dos territórios africanos. Representou, porém, um enorme surto neocolonialista tendo, como consequência, o que chamamos de Partilha da África [*Scramble for Africa*].

Os interesses afirmados arbitrariamente pelos dirigentes europeus, que romperam fronteiras do continente africano e agrupamentos étnicos tradicionalmente estabelecidos, acarretaram muita resistência, não apenas durante o referido evento (1880-1914), mas também no período pós-colonial, motivando o surgimento de figuras importantes cujas ideias, nos campos da política e das artes, ainda ecoam em defesa da cultura, da história, da conscientização e do empoderamento da cultura africana. Nesse contexto, mostrou-se crucial a figura de Franz Fanon (1925-1961), político, filósofo e psiquiatra nascido na colônia francesa da Martinica, preocupado com os efeitos psicológicos da colonização e as consequências da descolonização, e, ainda, defensor do pan-africanismo, como forma de fortalecer a presença do continente africano no contexto internacional. Também nascido em Fort de France, capital da Martinica, destacou-se Aimé Césaire (1913-2008), político, ensaísta e poeta cofundador do movimento literário Négritude, que, inicialmente, congregou escritores negros de países colonizados pela França. Outro nome importante foi o senegalês Léopold Sédar Senghor (1906-2001), que foi presidente do Senegal (de 1960 a 1980) e também participou do movimento Négritude, cujo objetivo principal era a valorização da cultura negra nos

países africanos ou com população de afrodescendentes expressiva como vítimas do colonialismo. Em 1920, nos Estados Unidos, ocorria o movimento cultural Renascimento do Harlem, que, apesar de iniciar no bairro do Harlem constituído essencialmente de afro-americanos, espalhou-se por áreas urbanas de todo o país e deixou marcas importantes no campo das artes, da música e dos direitos civis; e em 1930, em Paris, surgia um processo de mobilização, iniciado por estudantes negros oriundos dos países colonizados. A história penosa e longa das relações inter-raciais e a luta anticolonialista que perdura até hoje, mesmo após a independência de muitas dessas colônias, ajudaram e ainda ajudam a dar forma a várias criações artísticas, e, nesse contexto, o episódio da Partilha da África é frequentemente evocado.

A literatura, principalmente em forma de poesia, é uma das formas de evocação e uma grande aliada da resistência contra a opressão colonialista. Um dos mais expressivos poetas africanos é Niyi Osundare, catedrático da Universidade de New Orleans⁴, nascido na Nigéria em 1947 e reconhecido pelo seu talento. Seus poemas foram traduzidos para diversos idiomas (francês, italiano, japonês, alemão, entre outros) e premiados, não apenas pela criatividade literária, mas também pelas significativas contribuições para os direitos humanos na África. Seu poema “Berlin 1884-5” trata da ferida causada pela Partilha da África:

Berlim 1884-5	Berlim 1884-5
I looked round for vendors of my own past, For that Hall where, many seasons ago, My Continent was sliced up like a juicy mango To quell the quarrel of alien siblings I looked for the knife which exacted the rift How many kingdoms held its handle The bravado of its blade The wisdom of potentates who put The map before the man The cruel arrogance of empire,	Procurei a minha volta pelos vendedores do meu passado Por aquele lugar onde, há muito tempo, Meu continente foi fatiado como manga suculenta Pra amainar a disputa entre irmãos estrangeiros Procurei pela faca que desferiu o golpe. Quantos reinos seguraram o cabo A ameaça de sua lâmina A sabedoria dos poderosos que plantaram O mapa antes do homem; A arrogância cruel do Império, Dos reis/rainhas que se apoderaram de rios e montanhas

⁴ <https://www.uno.edu/academic-affairs/endowed-chairs/niyi-osundare>.

<p>Of kings/queens who laid claim to rivers, to mountains, To other peoples and other gods and other histories And they who went to bed under one conqueror's flag, Waking up the next beneath the shadows of another Their ears twisted to the syllable of alien tongues Gunboats Territories of terror... Oh that map, that knife, those contending emperors These bleeding scars in a Continent's soul, Insisting on a millennium of healing</p>	<p>De outros povos, outros deuses e outras histórias. E aqueles que dormiram sob a bandeira de um colonizador Acordando no dia seguinte à sombra de outra Tiveram os ouvidos adaptados ao som das línguas estrangeiras Canhoneiras Territórios de terror... Oh! Aquele mapa, aquela faca, aqueles monarcas rivais Essas cicatrizes sangrentas na alma de um continente Insistindo em um milênio de cura.</p> <p style="text-align: right;">(tradução das autoras)</p>
---	---

O “mapa antes do homem” bem define o acontecido, já que nenhum africano estava presente à Conferência de Berlim e o povo sequer foi ouvido.

Além da literatura, que se constitui como forte elemento de crítica e denúncia ao Colonialismo, muitas vezes expressando, como o poema acima citado, um desafio e um lamento, também as artes servem para lembrar o episódio. É o caso da instalação do artista britânico Yinka Shonibare (1962), cujas práticas interdisciplinares, aliando história, arte e literatura, visam questionar “a validade das identidades culturais e nacionais contemporâneas no contexto da globalização”.⁵ Entre suas inúmeras obras, destacamos uma que denuncia explicitamente a Partilha da África. Trata-se da *Scramble for Africa*, de 2003, que representa a Conferência de Berlim.⁶

A instalação é composta de 14 manequins acéfalos em tamanho natural, que representam os 14 poderes presentes na conferência. As figuras estão em volta de uma mesa em cuja superfície está desenhado um mapa da África. Seus gestos e posturas indicam uma discussão acalorada. Os costumes, em estilo vitoriano, são confeccionados

⁵ His interdisciplinary practice uses citations of Western art history and literature to question the validity of contemporary cultural and national identities within the context of globalisation. Tradução das autoras. Trecho extraído do site oficial do artista, disponível em <https://yinkashonibare.com/biography/>, acesso em 28/08/2024.

⁶ Disponível em: <https://yinkashonibare.com/artwork/scramble-for-africa-2003/>. Acesso em: 21/06/2024.

em *dutch wax*, tecido que parece ser africano, mas tem origem no *batik* da Indonésia, tendo sido comercializado pelos holandeses até chegar à África e dali para o mercado de Brixton. As mãos das figuras têm uma cor neutra, para não fazer alusão a uma determinada raça. Toda a escultura serve para romper com a construção europeia de uma identidade africana fixa, porque suas raízes representam ciclos globalizados de apropriação, recuperação, dominação e colonização, indicando que as noções de identidade e cultura são constitutivas e estão em constante comunicação com momentos históricos. Ao nomear a representação visual do evento, essa escultura sugere que o colonialismo seja uma estrutura em curso e não um evento. É uma obra que postula um caminho artístico para reformular a paisagem conceitual da história da África.

Assim como o poema e a instalação artística mencionados, outras produções contemporâneas, com seus diferentes alcances, materialidades e modos de percepção, expressão e comunicação, têm abordado a Partilha da África, normalmente enfatizando a violência do episódio e as consequências para os povos africanos. Neste artigo analisaremos a representação da Partilha no jogo eletrônico *Civilization V*, lançado em setembro de 2010 nos Estados Unidos e Alemanha, e em outubro de 2010 na Rússia,⁷ e que alcançou expressivo sucesso de público e de vendas. No nosso estudo, buscaremos revelar intenções implícitas nas estratégias e nas disputas que, no jogo, evocam o evento da Partilha da África, além de lançarmos semelhante olhar para a trilha musical composta para esse vídeo game. Observamos que, em ambos, dinâmica do jogo e trilha musical, fica evidente uma reprodução similar ao que de fato ocorreu durante o referido evento, com posições muito definidas entre os “dois” lados envolvidos, de ataque e de defesa, de expansão e de resistência, de opressão e de sobrevivência, respectivamente atribuídas aos europeus e aos africanos.

O video game *Civilization V*

Civilization V é um jogo eletrônico de estratégia do gênero 4X (*exploit, expand, explore, exterminate*), criado em 2010, no qual o jogador tem o controle de um povo e o lidera através de um determinado período de tempo, num mapa baseado em hexágonos. Cada jogador representa um líder de uma certa nação ou civilização, e precisa tomar decisões e guiar o crescimento desta ao longo do tempo, conjugando certas habilidades como força militar, expansão populacional, diplomacia e economia, a fim de alcançar a vitória. Não há ações narrativas pré-definidas ou fases que precisam ser vencidas. O vencedor é a civilização com maior número de pontos depois de cem turnos de jogadas.

O jogo alcançou repercussão bastante positiva entre os jogadores (mais de 80 mil críticas positivas no site da plataforma Steam) e críticos, com uma média de pontuação de 90/100, segundo o site Metacritic.⁸ Tal reconhecimento se refletiu também em números: *Civilization V* foi um dos 10 jogos mais jogados dessa plataforma, nos anos de 2015 e 2016, em número de jogadores por hora.⁹

Em um site de resenhas de jogos eletrônicos, *Civilization V* é visto como uma ferramenta de grande valor educacional, na medida em que “os jogadores absorvem conhecimento duradouro sobre a história do mundo a partir do ponto de vista de um governante poderoso”. Pais de jogadores consideram que seus filhos “ficarão mais espertos em História” por meio desse jogo que fala “sobre a história do mundo [e por meio do qual se] aprende como as pessoas viveram e prosperaram”.¹⁰ O jogo foi indicado para jogadores acima de 10 anos de idade, segundo a classificação da Entertainment Software Rating Board (ESRB).

O *Scramble for Africa* é um mapa do segundo pacote de expansão do jogo, lançado em 2013, inspirado pela Partilha da África, com 12 civilizações representadas por seus respectivos líderes – Bélgica: Leopold II (1835-1909); Os Boers: Paul Kruger

⁸ Informação disponível em: <https://www.metacritic.com/game/sid-meiers-civilization-v/>. Acesso em: 23/06/2024.

⁹ De acordo com o site GameSpot: <https://bit.ly/2CaThxd>. Acesso em: 23/06/2024.

¹⁰ “Players absorb lasting knowledge about the history of the world from the role of an empowered ruler.”; “(...) can get smarter in history”; “(...) about the history of the world. You learn how the people lived and prospered.” Tradução das autoras. Disponível em: <https://www.common sense media.org/game-reviews/sid-meiers-civilization-v>. Acesso em: 23/06/2024.

(1825-1904); Inglaterra: Victoria (1819-1901); Egito: Ismail Pasha (1830-1895); Etiópia: Menelik II (1844-1913); França: Jules Grévy (1807-1891); Alemanha: Otto von Bismarck (1815-1898); Itália: Giuseppe Garibaldi (1807-1882); Marrocos: Hassan I (1873-1894); Os Otomanos: Abdul Hamid II (1842-1918); Portugal: Maria Pia (1847-1911); Os Zulus: Cetshwayo (1826-1884).

A mecânica do jogo apresenta certos recursos que são determinantes para o desenrolar da ação. As nações, por exemplo, são divididas em três grupos, e a maneira como elas adquirem pontos também varia: enquanto as civilizações europeias recebem pontos extras se conseguirem adquirir artefatos e se descobrirem maravilhas naturais (fonte do Nilo, as minas do Rei Salomão, monte Kilimanjaro) ou construírem uma longa estrada de ferro, as civilizações do norte da África ganham pontos se tiverem ouro e se controlarem o canal de Suez. As nações subsaarianas, por sua vez, têm vantagem se conseguirem gerar cultura e também se controlarem Suez. Ao contrário dos outros grupos, nenhuma civilização subsaariana possui cidades fundadas desde o início do jogo, uma desvantagem inicial.

Ainda no âmbito da mecânica do jogo, as ferramentas criadas para os avatares também exercem um papel fundamental. O avatar, de acordo com Britta Neitzel, possui uma dupla funcionalidade: trata-se de uma representação do jogador, mas também uma figura ficcional do mundo do jogo. Ou seja, como uma figura ficcional, ele permite ao jogador exercer um papel (2015, p. 590-591). Em *Civilization V*, no entanto, o avatar não é apenas uma representação de uma figura ficcional, mas também de uma figura histórica relevante. A pesquisa observou que a caracterização do perfil dos líderes dessas nações também é decisiva para a experiência do jogador: cada um dos líderes que o jogador pode escolher tem uma personalidade única, determinada por uma combinação de “temperamentos” numa escala de um a dez. Existem 25 temperamentos, agrupados em categorias que incluem crescimento, expansão, ampla estratégia, preferências militares, reconhecimento, reconhecimento naval, entre outros. Além das diferentes combinações de temperamentos possíveis, há também um nível de dificuldade para cada líder no jogo. Assim, pode-se jogar, por exemplo, com Otto von Bismarck no nível “Príncipe”, “Rei”, “Imperador” etc.

Fig. 1: Otto von Bismarck, em *Civilization V*, Scramble for Africa.

Fonte: Disponível em: [https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_\(Civ5\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_(Civ5)). CC-BY-SA.
Acesso em: 23/06/24.

Examinando com mais atenção as regras impostas pelos desenvolvedores do jogo, percebe-se que, para vencê-lo, são necessárias diferentes estratégias dependendo de cada grupo escolhido pelo jogador. Por exemplo, caso a civilização escolhida tenha sido a europeia, uma das táticas mais eficazes para terminar em primeiro lugar é a de fazer alianças, expandir territorial e militarmente e derrotar os inimigos mais fortes do outro grupo no menor tempo possível. Essa tática possibilita a descoberta de recursos naturais (que fornece pontos extras) e a expansão territorial, por meio da exterminação dos povos mais fracos. Em outras palavras, o jogador, enquanto representante da civilização europeia, tem mais facilidade de enfrentar os povos africanos por meio de estratégias militares. Por outro lado, é mais difícil lidar com as outras nações europeias, já que elas também possuem um bom poderio militar.

Ao contrário da estratégia para os europeus, a tática mais viável para as civilizações africanas do norte do continente não é expandir seus territórios, nem aumentar seu exército para enfrentar outros países, mas buscar manter a paz e a manutenção das estruturas de defesa para proteger as maravilhas naturais em seu território. Fazer alianças de comércio e estabelecer embaixadas em todos os países, europeus e africanos, também são ações fundamentais para tentar sobreviver. As melhores chances de vitória, portanto, estarão na estratégia que conseguir desenvolver as seguintes ações combinadas: a defesa de seu território, a proteção de suas maravilhas naturais e a produção de bens como ouro e algodão para troca.

Por sua vez, quando começa como uma civilização africana subsaariana, o jogador automaticamente deve lidar com a animosidade das civilizações europeias. Não há tratados, trocas amigáveis, relações diplomáticas. Pelo contrário, sobram atitudes hostis por parte dos líderes de outras nações, que ameaçam: “Se você continuar a expandir o seu império em terras que eu sinto que são minhas, isso só acabará com a possibilidade de amizade entre nós.” Ou ainda, categoricamente: “Suas terras pertencem a mim.” As melhores chances de vitória estão em produzir cultura – por meio da instalação de museus, teatros etc. – e, por meio dela, sobreviver, já que é difícil conquistar territórios e construir um forte poder militar como nação africana subsaariana.

Fig. 2: Detalhe da tela do jogo *Civilization V*, Scramble for Africa.



Fonte: Disponível em: [https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_\(Civ5\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_(Civ5)). CC-BY-SA.
Acesso em: 23/06/24.

Como se nota, a escolha de uma ou outra nação é determinante para a história que será escrita ao longo do jogo. Isso significa que a narrativa a ser construída pelo jogador será resultado não apenas de suas decisões como líder, mas também das qualidades e configurações técnicas próprias de cada nação. Assim, é possível estabelecer um paralelo entre os papéis dessas nações no jogo e no episódio da Partilha da África. Ou seja, pode-se dizer que é a própria mecânica do jogo, com as permissões e restrições impostas por seus desenvolvedores a cada civilização, que acaba por reproduzir características próprias das nações envolvidas no episódio histórico da Partilha da África, a partir de um ponto de vista europeu.

Se por um lado, portanto, fugir dos papéis preestabelecidos das nações não é uma opção, por outro, o jogador possui total liberdade para planejar suas ações de combate, defesa e desenvolvimento. Como uma simulação, a cada vez que é jogado, *Civilization V* conta uma história diferente da partilha da África.

Não há uma história única, a não ser aquela que o próprio jogador, personificando um avatar, constrói, de acordo com certos limites nas condições de possibilidade. A história é, portanto, reescrita a cada jogada, com a chance, inclusive, de que um país africano derrote os seus inimigos africanos e europeus. Porém, mesmo havendo uma vitória de uma nação africana, ela é limitada em suas agências e condições de atingir tal feito.

Nesse sentido, observa-se que a referência a uma determinada narrativa deste evento fica implícita ao longo do jogo, circunscrita particularmente à sua mecânica, com vantagens e ganhos mais direcionados para o lado do explorador.

A trilha musical do video game *Civilization V*

A música “Scramble for Africa Scenario - Ujuba na takaburi” foi composta para o video game *Civilization V* por Geoff Knorr, premiado compositor americano de música para mídia e a sala de concertos e professor do curso introdutório de som e música para video games no Peabody Institute, em Baltimore, com trabalhos para vários títulos de video games (Firaxis Games e Stardock Corporation), incluindo, entre outros, *Civilization V*, *Civilization: Beyond Earth*, *Galactic Civilizations III*, *Civilization VI*.

Na análise da música do video game,¹¹ pretendemos identificar as estratégias utilizadas pelo compositor para trazer traços da música africana para a sua peça, e, ao mesmo tempo, apresentar outros que se contrapõem a essas escolhas, visando denotar a diversidade musical existente no continente africano. Por outro lado, apontaremos elementos da música erudita ocidental que predominam na música de Geoff Knorr, notadamente a instrumentação, uma orquestra tradicional com os quatro naipes,

¹¹ A análise se baseia na audição da peça e nas informações oferecidas pelo compositor no seu site oficial.

cordas, madeiras, metais e percussão, e o pensamento tonal que orienta a condução melódico/harmônica, a estrutura formal e a afinação exata dos sons da peça. Tais preferências são coerentes com a formação e os hábitos culturais do público alvo do video game, sobretudo o europeu, assim como são referências musicais, especialmente o tonalismo¹², que acompanharam a “missão de civilização ostensiva da Europa na África de 1840 em diante [...], desempenhado um papel na rede de trocas e imposições que definiram o colonialismo europeu na África” e influenciando os costumes e padrões dos africanos (Agawo, 2021, p. 2-3).

O *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* (Sadie, 1900) apresenta duas grandes divisões para o estudo da música africana: 1. o norte da África (*Afrique blanche*), área setentrional ou saariana que corresponde a 30% da população africana com povos de origem caucasoide e árabe, religião muçulmana e padrão de vida baixo, mas superior à maioria dos povos africanos; 2. a parte subsaariana (*Afrique noire*), que engloba a maior parte da população africana caracterizada pela heterogeneidade e variedade de etnias e pelos baixos indicadores sociais.

De acordo com Sadie (1900), a música da região subsaariana, que claramente inspirou a música de Knorr, se subdivide em áreas de distintas características musicais. A primeira delas corresponde à África Oeste, subdividida em três subáreas: 1. Oeste do golfo da Guiné, desde a Libéria até as regiões costeiras da Costa do Marfim, com o destaque para o uso de intervalo de terças na música vocal e instrumental; 2. Baía de Benin (regiões costeiras de Gana, Togo, Nigéria, Benin, Camarões, Guiné Equatorial, Gabão), com canções com temas sagrados em textura homofônica com longas e elaboradas melodias; 3. as áreas restantes, que abrangem as regiões negras, não só da África do Sul, mas da Nigéria, Camarões, Gabão, República do Congo e Angola, com a evidência de padrões mais gerais da música negra, como estruturas em escala pentatônica, maneira espontânea de se fazer música e emissão vocal mais natural. A segunda grande subdivisão da música subsaariana corresponde ao leste e sul da África, cuja principal característica é a exaltação da posição social concedida aos tambores,

¹² Agawo (2021, p. 2-3) define o tonalismo como “sistema hierarquicamente organizado de relações entre as alturas” e acrescenta: “o tonalismo continua sendo o sistema mais influente de organização de alturas na Europa Ocidental, desde o início do século XVIII”.

particularmente à variedade de tambores do leste da África. Além dessas duas divisões, há a música dos povos Khoisan e Pigmeus da África central, que possui em comum, principalmente, a textura polifônica do seu canto, com partes distintas pelo timbre e alcance relativamente amplo da voz (Sadie, 1900, p. 148).

A inclusão dos “muito tambores” foi fundamental para a concepção da ambiência africana na referida música de Knorr. Além desses, ele utilizou outros instrumentos de percussão, cujas qualidades tímbricas e melódicas reforçam a sonoridade africana da peça. A instrumentação é a seguinte: Naípe das madeiras: 2 Flautas, 2 Oboés, 2 Clarinetas, 2 Fagotes; Naípe dos metais: 4 Trompas, 2 Trompetes, 2 Trombones, Tuba; Naípe da Percussão: Tímpano, Prato suspenso, Tambor, Tam-tam, Pratos, 5 Kalimbas, Marimba Africana, Marimba, Djembe, Djembe Ensemble, Congas, Batas, Axatse, 5 Chocalhos; Naípe das cordas: Violinos, Violas, Violoncelos e Contrabaixos; e Coral.¹³ Portanto, é uma grande orquestra sinfônica acrescida de instrumentos de percussão africanos.

Entre os tambores, o *djembê* é um dos mais tradicionais instrumentos de percussão da África Ocidental. Em forma de taça, ele é esculpido a partir de uma única peça de madeira coberta com uma pele de animal para receber o toque percussivo. *Batá* é um tambor horizontal, formado por uma caixa de ressonância, geralmente um cilindro de madeira, coberta com couro nas duas extremidades, sendo um dos lados maior que o outro. *Conga* é semelhante ao atabaque, porém de casco cônico ovalado usado em par ou trio, podendo ser sustentado por suportes. O *xequerê*, como é predominantemente conhecido na Nigéria, está presente ao longo de todo o continente africano com outros diferentes nomes, (*abê, agbê, lilolo, axatse*), e consiste de uma cabaça seca cortada em uma das extremidades e envolta por uma rede de contas.

Entre os instrumentos de percussão de altura definida, Knorr escolheu a *Kalimba* ou *mbirra*, pertencente à família dos lamelofones dedilhados, que surgiu em região próxima ao atual Zimbábue e se espalhou pela África. Eles podem variar pelo número de teclas, pelo material de que são construídos dentro ou sobre o corpo (cabaça, madeira, bambu, coco), pela presença de furos e sua localização, ou ainda se

¹³ A audição da peça está disponível em <http://www.geoffknorr.com/scramble-for-africa-scenario>. Acesso em: 23/06/2024.

são utilizados materiais acoplados às teclas para alterar o som. Já a marimba africana, *balafon* ou *dimba* (*Kimbundu* – língua angolana), também do grupo de percussão de altura definida, tem origem angolana e é comum na África subsaariana. Possui um número reduzido de teclas de madeira que produzem som ao serem percutidas com baquetas (normalmente 2 a 4) ou com as mãos, e utiliza uma solução de cabaças para os ressonadores, o que exige um formato curvo e amarrações em couro e cordas.

Além dos instrumentos de percussão inseridos na música de Geoff Knorr, as sociedades africanas se expressam musicalmente por meio de outros, das famílias das cordas e dos sopros, que tornam sua música mais rica e diversificada.

Entre os instrumentos de cordas, o arco musical (*musical bow*)¹⁴, parecido com o nosso berimbau, porém de pequena dimensão e tocado com a boca, é o mais difundido. O *masinko*¹⁵, ou violino de uma corda (Etiópia), é precursor dos instrumentos de cordas friccionadas (violino, viola, etc) e aparece em outras formas e nomes, como *riti* (Senegal), *goge* ou *gonge* (Níger, Gana e Nigéria), *zese* ou *sese* (República Democrática do Congo, Kenya e Tanzânia) e *endingigi* (Uganda), e, ainda, o *korá*,¹⁶ uma espécie de cítara com 21 ou mais cordas. Entre os de sopro, encontram-se flautas, trompas e trompetes, construídos a partir de materiais diversos, como chifres de animais e presas de elefante, pedaços inteiros ou compostos de cabaças, pedaços de bambu com um sino feito de cabaça anexado, ou entalhados em madeira.

Além dos instrumentos, Geoff Knorr utiliza um coral vocal para a melodia principal da peça. A respeito das características melódicas da música africana, Nketia destaca as flexibilizações nas afinações das notas, que contrastam com a nossa tradição ocidental:

o uso da escala na música vocal, tendo de quatro a sete graus, não é diferente daquele utilizado pela música instrumental. Para qualquer grau da escala, no entanto, nem sempre é possível encontrar correspondência absoluta entre os tons vocais e as afinações instrumentais. Na prática musical africana, as áreas de tolerância da

¹⁴ Assista em https://www.youtube.com/watch?v=bTnVb_JVIWc o arco de boca tocado por um músico Aka. Acesso em: 23/06/2024.

¹⁵ Assista em https://www.youtube.com/watch?v=VZsrHSPrc_I um músico africano tocando masinko. Acesso em: 23/06/2024.

¹⁶ As informações foram extraídas de <https://www.youtube.com/watch?v=UEL5Y7vFZmw>, entrevista de José Galissa, mestre do Korá. Acesso em: 23/06/2024.

variação de altura para determinadas notas da escala são muito maiores do que as das tradições que baseiam sua música em uma altura fixa de 440 vibrações por segundo para a nota Lá. (Nketia, 1974, p. 147)

Ou seja, na prática musical dos africanos a afinação comporta sutis oscilações, distinções e variações das frequências das notas, diferentemente da tradição europeia que, a partir da referência de 440 vibrações por segundo estabelecida para a nota Lá3-diapásão, prima pelo rigor da afinação entre os integrantes de um grupo cantante, de um conjunto instrumental ou da mescla dos dois, como é o caso da música de Knorr.

De acordo com Simha Arom (2004), a escala musical mais difundida na África é a pentatônica, sendo inclusive a base da afinação da maioria dos instrumentos cuja afinação não pode ser variada, como marimbas e *kalimbas*. A escala é constituída de cinco sons estabelecidos pelos intervalos ascendentes de 5as justas, por exemplo, Fá - Do - Sol - Ré - Lá, dispostos em ordem escalar, como, no caso, Fá - Sol - La - Do - Ré. A ausência de semitons dessa escala, segundo Arom (2004, p. 24), “provavelmente indica um limiar mais amplo de percepção intervalar do que o das músicas europeias”.

A escala pentatônica é um elemento importante da música de Knorr para o cenário da África, presente de maneira mais estrita no acompanhamento realizado pelos instrumentos africanos marimba e *kalimba* (Fig. 3), que tradicionalmente já recebem essa afinação.

Fig. 3: Melodia pentatônica do acompanhamento instrumental da música *Ujuba na takaburi*. A numeração corresponde à ordem das notas na escala pentatônica a partir da nota fá



Fonte: Excerto musical elaborado pelas autoras.

Já o texto da melodia do coral é um poema africano de 1900, em idioma Swahili, escrito por M. M. Mulokozi e intitulado *Ujuba na takaburi*. Segundo Knorr, ele foi escrito para os governantes árabes que precederam os colonizadores europeus: “Curiosamente, quando os europeus tomaram o poder na África Oriental, os indígenas

sentiram-se mais livres em expressar seu ódio ao domínio árabe que precedeu o domínio europeu.” (Knorr, 2017)

O continente africano é multilinguístico com mais de 2000, que corresponde a 30% dos idiomas de todo o planeta. Conhecem-se mais de 1000 línguas africanas divididas em seis grandes famílias: afro-asiáticas, nilo-saarianas, nigero-congolesas, banto, khoisan, austronésias.

As línguas estão repletas de música. Pois estas são línguas tonais, em que cada sílaba tem seu próprio tom, intensidade e duração, e na qual cada palavra pode receber uma notação musical. A palavra e a música estão intimamente ligadas e não admitem dissociação ou expressão separada. (...) Na África Negra, é a música que realiza a fala e a transforma em Palavra, aquela maior expressão do homem que o transforma em um criador.¹⁷ (Senghor *apud* Arom, 2004, p. 11)

Swahili é uma língua banto com maior número de falantes. É uma das línguas de trabalho da União africana (UA) e uma das línguas oficiais do Quênia, Uganda Tanzânia e parte da República Democrática do Congo, embora os povos *swahili* se encontrem nas regiões costeiras do Oceano Índico.

Segundo Geoff Knorr (2017), o poema de Melanda Busolo selecionado por ele é escrito em um antigo dialeto *swahili*, bastante difícil de ser traduzido, mas para o qual ele apresenta uma paráfrase.

Ujuba na takaburi, uli kwenu walikuwa ya kufanyiza jeuri, ya kupiga na kuua Leo hapana shauri, kuuza wala kununua illa ni kufilisiwa, hadi ni kuza sahani.	Da tua terra tu vieste para cá (África) com tirania e orgulho arrogantes, tua vinda foi marcada por violência e derramamento de sangue ... Não somos mais capazes de negociar e ganhar a vida como antes ... Somos tão pobres que temos de vender nossos pratos ...
Ati wale wakisema, Unguja tutanunua, Kulla penyi rumba njema, mwenyewe tutamtoa	Se tu vens aqui pensando que simplesmente vai subornar e comprar Zanzibar de nós,

¹⁷ The languages are themselves pregnant with music. For these are tonal languages, in which each syllable has its own pitch, intensity and duration, and in which each word may be given a musical notation. Word and music are intimately linked and will not tolerate dissociation or separate expression. (...) In Black Africa, it is music which accomplishes speech and transforms it into Word, that higher utterance of man which turns him into a demiurge. Tradução das autoras.

<p>Leo kanda la mtama, nyumbani lawasumbua illa ni kufilisiwa, hadi ni kuza sahani.</p>	<p>vamos cortar tuas festividades e dançar, e mandar-te pra casa pra comer como os pobres, então tu serás pobre a ponto de vender teus pratos...¹⁸</p> <p style="text-align: right;">(tradução das autoras)</p>
---	--

O compositor faz sua opção com relação à maneira em que o texto será apresentado pelo coro. Sua escolha passa pelo “fascinante canto polifônico dos Aka Pigmeus”, mas se acomoda na textura de “acordes em bloco das partes do coro que lembra o canto tradicional sul-africano, que a maioria dos ouvidos ocidentais ouve como distintamente africano” (Knorr, 2017). A textura homofônica, característica dos corais sul-africanos,¹⁹ certamente foi a mais adequada aos propósitos do compositor e do video game, já que a outra opção traçada por ele, a música polifônica do *Aka*, é bastante distinta ao ouvido ocidental.

Os *Aka* são uma das etnias dos Pigmeus, que, por sua vez, é a denominação para as diversas etnias com muitos idiomas distintos e que se localizam na região central da África, linha do equador, na fronteira da República Central Africana e República do Congo, cujas características comuns são a cor da pele e a baixa estatura.

De acordo com o pesquisador Guilherme Davino (2017), o *iaka* ou *aka* é uma língua tonal de dois tons, o que significa que, dependendo da entonação, uma palavra pode mudar de significado. Sua música e sua dança estão associadas aos cultos religiosos e às situações cotidianas, e o conhecimento musical é transmitido pela observação e imitação. Como são povos nômades, eles utilizam instrumentos pequenos como flautas, lâminas de ferro e arcos de uma ou duas cordas.

A característica peculiar da música *aka* é a sua textura polifônica, com recorrência de padrões melódicos e ostinatos em ciclos de 8, 12 e 16 tempos, e a escala

¹⁸ You came here (Africa) from your land in arrogant tyranny and overbearing pride, your coming was marked with violence and bloodshed...we are not able to trade and make a living as we used to before...We are so poor that we have to sell our plates...If you come here thinking that you will simply bribe and buy zanzibar from us, we will cut short your festivities and dance, and send you home to eat like poor men do, then you will be poor to the point of selling your plates... Tradução das autoras.

¹⁹ Coral Sulafricano Ladysmith Black Mambazo e Coral da Nelson Mandela University, respectivamente em <https://www.youtube.com/watch?v=FclwRECHoWc> e <http://choir.mandela.ac.za/>. Acesso em: 23/06/2024.

pentatônica é a referência melódica, mas sem altura absoluta das notas que são relativizadas. Ela é essencialmente vocal e utiliza, como uma de suas características, o yodel, técnica de canto que se caracteriza pela passagem rápida entre voz de cabeça e de peito, aguda e grave. Ainda segundo Davino, as partes da polifonia, geralmente a 4 vozes, vão se alternando entre os cantores e cada uma tem função específica: *Mòtángòlé* (aquele que conta) é a voz principal, única que emite palavras e que conta uma história, geralmente cantada por homens; *Ngúé wà lémbò* – (a mãe da música) voz do baixo emitida, geralmente, por homens, possui variedade rítmica; *Òsésé* – (abaixo) – emitida abaixo da *mòtángòlé* e, geralmente, cantada pelas mulheres, possui pouca movimentação rítmica e melódica; *Díyèí* – (yodel) – voz mais aguda emitida, geralmente, por mulheres e crianças, apresenta intervalos melódicos ampliados.

Apesar de utilizar escala musical, poesia e idioma africanos na composição da música do video game, as características musicais que nela predominam, tais como a simetria e regularidade das frases melódicas e da rítmica, as pontuações cadenciais reconfortantes, a condução para um ponto culminante entoado por um grupo coral de quatro vozes que seguem o padrão ocidental de afinação das notas musicais são exemplos do pensamento tonal utilizado pelos colonizadores.

De acordo com Agawo, a música religiosa, os hinos corais e a música para dança e entretenimento, todas elas tonais, são exemplos desse tipo de pensamento tonal exportado à África: “melodias de hinos são convenientemente compostas dentro dos registros normais de vozes masculinas e femininas para que possam ser facilmente aprendidas e lembradas pelas congregações” (Agawo, 2021, p. 3). Segundo o autor, a prática coletiva dessas canções construídas com melodias de fácil assimilação, em um idioma tonal “limitado e limitante”, com cadências reconfortantes, desempenhava um importante papel de poder e controle do colonizador, já que por meio deles os nativos aprendiam uma nova linguagem que não fazia parte de sua prática e que não dominavam. Tais práticas serviram também aos colonizados, por meio das quais eles tinham a oportunidade de “falar” uma nova língua: “Uma língua, aliás, introduzida por europeus que se autodeclaravam iluminados e que prometia acesso a alguns apetrechos preciosos da modernidade – além de, eventualmente, um lugar no paraíso.” No entanto,

Agawo chama atenção para os impactos negativos dessa imposição colonizadora na África:

Deixando de lado a mensagem religiosa, essas características frequentemente acarretam uma série de retrocessos da expressão indígena africana, tanto musical, quanto linguística. Os hinos introduzidos pelos missionários protestantes no século XIX geralmente vinham em uma textura padronizada em quatro partes – soprano, contralto, tenor e baixo – que nenhum grupo africano jamais havia usado antes. Eles vinham revestidos com uma prosódia que poucos africanos teriam reconhecido [...] Tudo isso corresponde a uma violência musical de altíssimo nível. Uma violência cujos impactos psíquicos e psicológicos ainda precisam ser devidamente explorados.” (Agawo, 2021, p. 4)

Embora apresente características marcadamente africanas, a música de Geoff Knorr escrita para o video game, peça artística, orquestral, autoral, notada e com o propósito comercial que lhe é intrínseco, se opõe às seguintes conclusões de Arom (2004, p. 16) sobre as características musicais comuns e predominantes nas sociedades africanas: música **popular**: termo utilizado em oposição à “música artística”, pois não requer conhecimento formal; música **oral**: não possui notação, é transmitida de geração em geração apenas por palavras que saem da boca e da memória; música **anônima e não datada**: não se pode dizer quem compôs, nem quando foi realizada pela primeira vez; música **coletiva**: toda comunidade, no sentido completo de uma entidade cultural, é responsável pela sua preservação e subsequente transmissão; música **para uso interno**: importante meio de comunicação e expressão produzido pelos e para os próprios membros da sociedade.

Geoff Knorr buscou suas fontes inspiradoras na música tradicional africana, entretanto, a diversidade cultural do continente africano é dinâmica, como exemplifica a produção de alguns de seus artistas da atualidade.

Berço de ritmos como o *afrobeat*, *kuduro* e do *kriolo* de Cabo Verde, o continente africano lançou dois expoentes desta variação rítmica – Fela Kuti e Miriam Makeba, e segue produzindo músicos talentosos. Artistas africanos da atualidade²⁰

²⁰ O site <https://www.geledes.org.br/os-10-artistas-africanos-mais-interessantes-do-momento/> elege 10 artistas contemporâneos da África. Acesso em: 23/06/2024.

expressam seu interesse em criar músicas abertas para novas influências sem abandonar as tradições africanas. Richard Bona, nascido em uma pequena vila em Camarões, por exemplo, já se apresentou algumas vezes no Brasil e gravou com artistas como Djavan, e Salif Keita, nascido em Djoliba, no Mali, é um dos principais nomes do cenário musical do continente. Apelidado de “a voz de ouro da África”, sua sonoridade condensa elementos tradicionais do Oeste africano com influências europeias e norte-americanas. Entre as mulheres, Dobet Gnahoré, nascida na Costa do Marfim, é um dos nomes mais aclamados na África atualmente e sua música se caracteriza por beber na fonte do *afrobeat* e condensá-lo com elementos do pop africano.

A parceria entre músicos e pesquisadores também tem gerado resultados importantes para o repertório contemporâneo da música africana. São exemplos os trabalhos dos artistas Nii Otoo Annan e Nii Noi Nortey com o etnomusicólogo americano Steven Feld, também antropólogo e linguista que trabalhou por muitos anos com o povo Kaluli de Papua Nova Guiné. Juntos eles improvisam, utilizam instrumentos tradicionais, pesquisam sonoridades, exploram a linguagem musical do jazz e criam uma música nova, experimental e atual.²¹ Steven Feld foi o responsável por colocar em evidência o grupo *Por Por: Honk Horn*, formado por motoristas de micro-ônibus ganenses. A União dos motoristas – *La Drivers Union*, que existe desde 1968, ficou conhecida fora de Gana a partir dos anos 2000, quando o musicólogo os inseriu em três faixas de seu disco *The Time of Bells*, vol. 3 (VoxLox, 2005). Dois anos depois, o *La Drivers Union* lançou seu primeiro longa-metragem no *Smithsonian Folkways*, o apropriadamente intitulado *Por Por: Honk Horn Music of Ghana*.

Considerações finais

O episódio da Partilha da África permanece no imaginário da humanidade de forma muito marcante a ponto de se expressar de várias maneiras, seja em obras visuais

²¹ No site <http://www.stevenfeld.net/audio-cd-1/jgt622lhf38urjnx1d41090w8bmf4> podem ser apreciados trechos de faixas de CDs da parceria. Acesso em: 23/06/2024.

como pinturas e instalações, seja em forma de poemas, jogos de computador ou de música. Neste estudo trouxemos para a discussão algumas dessas propostas artísticas que, de acordo com as suas especificidades mediáticas, relembram, denunciam ou fazem referência ao referido episódio ofensivo, como o poema “Berlim 1884-85” do poeta nigeriano Niyi Osundare, que reforça a resistência dos africanos à divisão injusta do seu continente, e a instalação de Yinka Shonibare, que atinge grande impacto ao obrigar o espectador a partilhar o mesmo espaço com manequins que encarnam figuras humanas e que representam simultaneamente a dor do passado. A nossa análise se concentrou, no entanto, no video game *Civilization V*, especialmente em aspectos de suas estratégias de disputa e da peça escrita para sua trilha musical.

A análise destaca a mecânica e a jogabilidade de *Scramble for Africa*, pacote de extensão do video game *Civilization V*. Embora proponha possibilidades de “reescrever a história”, dependendo das habilidades e táticas do jogador, os recursos desenvolvidos para o jogo – por exemplo, as formas específicas de atribuição de pontos a cada nação, bem como a modulação das características dos líderes – de certa forma acabam por reproduzir os papéis de cada parte envolvida na conquista do continente. Ao contrário do poema e da instalação mencionados anteriormente, que tecem uma crítica aberta de artistas africanos à Partilha, o jogo – desenvolvido por americanos – propõe novas possibilidades de batalha e de resistência, a partir, porém, do mesmo olhar colonizador.

Na trilha musical do video game *Civilization V*, a utilização de padrões musicais reconhecíveis pelo público alvo como “africanos” parece uma tentativa de equilibrar as forças que representam o evento tratado no jogo. No entanto, pudemos perceber que, assim como as estratégias e os ganhos do jogo são muito mais direcionados para o lado do explorador, na música predominam estéticas europeias, sobretudo, mas não apenas, pela escolha da tradicional instrumentação de uma grande orquestra. A visão ocidental de música erudita, datada, notada, autoral e comercial perceptíveis na referida trilha musical se opõe às características que predominam na música do continente africano, a saber, música popular, não datada, sem autoria, coletiva e voltada para o uso interno. Se por um lado a escolha de características mais marcantes da música africana para os ouvidos ocidentais, tais como “muitos tambores”, o idioma da melodia vocal e escala pentatônica, auxilia na ambientação do cenário do video game, por outro parece

reproduzir a visão dos exploradores da Partilha da África, que se utilizaram também da música como instrumento de domínio e poder, desconsiderando as características próprias do povo africano, a diversidade de etnias, religiões, línguas, culturas, expressões artísticas e musicais.

Em suma, os produtos criados para o episódio da Partilha da África não nos deixam esquecer e, em certa medida, como demonstra sobretudo a análise do video game *Civilization V*, nos obrigam a denunciar, quando as reproduzimos, as atitudes prepotentes e dominadoras que os países europeus adotaram com relação aos povos do continente africano durante aquele evento. Por outro lado, tais expressões artísticas impulsionam novas reflexões não apenas sobre o evento específico, mas nos permite ampliar o nosso olhar em direção ao reconhecimento da distinta riqueza e diversidade cultural dos povos africanos.

Referências

AGAWU, Kofi. O tonalismo como força colonizadora na África. Tradução, comentários e contextualização de José Henrique Padovani. **Revista Vórtex**, Curitiba, v. 9, n. 1, p. 1-34, 2021.

AGAWO, Koli. **Representing African Music: Postcolonial Notes, Queries, Positions**. New York, London: Routledge, 2003.

AKA. **The Polyphonic Singing of the Aka Pygmies of Central Africa**. Unesco, 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yKLxFmnYO_I. Acesso em: 23/06/2024.

AROM, Simha. **African Polyphony & Polyrhythm: Musical Structure and Methodology**. Trad. Martin Thom, Barbara Tuckett e Raymond Boyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

DAVINO, Guilherme do Nascimento. **Música vocal Aka e canto difônico**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OGVCpFPngU4>, jul. 2017. Acesso em: 23/06/2024.

KNORR, Geoff. **Geoff Knorr**. Disponível em: <http://www.geoffknorr.com/>. Acesso em: 23/06/2024.

LANGUAGES OF AFRICA. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Languages_of_Africa. Acesso em: 23/06/2024.

NEITZEL, Britta. Performing Games: Intermediality and Video Games. In: RIPPL, G. (Ed.). **Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music**. Berlin: DeGruyter, 2015. p. 584-602.

NKETIA, J. H. Kwabena. **The Music of Africa**. New York, London: W. W. Norton & Company, 1974.

OSUNDARE, Niyi. BERLIN 1884/5. "Come buy History! Come buy History". In: **Lyrikline**. Disponível em: <https://www.lyrikline.org/en/poems/berlin-18845-12576>. Acesso em: 23/06/24.

SADIE, Stanley (Ed.). **The New Grove: A Dictionary of Music and Musicians 1450-1889**. [S.l]: [S.n.], 1900.

SHONIBARE, Yinka. Scramble for Africa (2003). In: **Yinka Shonibare MBE**. Prestel Verlag, 2008.

SID Meier's Civilization V: Brave New World, Cenário Scramble for Africa, versão para Windows PC: Firaxis Games, 2013.

Recebido: 24/06/2024

Aceito: 14/11/2024