

ARTE, COLABORAÇÃO E TECNOLOGIA – O PROJETO DNA AKK E A CRIAÇÃO DE CONTEXTO DE ATIVAÇÃO CULTURAL

ART, COLLABORATION AND TECHNOLOGY – THE DNA AKK PROJECT AND THE CREATION OF CULTURAL ACTIVATION CONTEXT

RESUMO

A partir de relatos sobre o projeto DNA AKK (DNA Afetivo: *Kamê e Kanhru*), uma prática artística colaborativa que atua com comunidades indígenas kaingáng no RS/Brasil, esse estudo busca compreender os processos de criação compartilhada em comunidades, apoiando-se em conceitos de teóricos como Bishop, Laddaga, Kester, dentre outros. O artigo também apresenta o jogo digital *Kamê Kanhru*, como desdobramento dessa prática colaborativa em comunidade kaingáng e o contextualiza a partir do campo da arte e tecnologia. Desse modo problematiza-se como o conhecimento artístico e tecnológico, no âmbito da arte colaborativa, geram contextos de ativação e valorização das culturas minoritárias.

PALAVRAS-CHAVE

Arte colaborativa; Arte e tecnologia; Cultura Kaingáng

ABSTRACT

Based on reports on the DNA AKK project (Affective DNA: Kamê and Kanhru), a collaborative artistic practice that works with indigenous Kaingáng communities in RS/Brazil, this study seeks to understand the processes of shared creation in communities, based on concepts of theorists such as Bishop, Laddaga, Kester, among others. The article also presents the digital game Kamê Kanhru, as an unfolding of this collaborative practice in the Kaingáng community, and contextualizes it from the field of art and technology. In this way, it is discussed how artistic and technological knowledge, in the context of collaborative art, generate contexts of activation and valorization of minority cultures.

KEYWORDS

Collaborative art; Art and technology; Kaingang culture

O projeto DNA AKK (DNA AFETIVO *KAMÊ* E *KANHRU*) no contexto da Arte Colaborativa

O projeto DNA AKK é uma prática artística colaborativa que atua com comunidades indígenas kaingáng no RS/Brasil, desenvolvida pelo LabInter da UFSM. O projeto inicia-se em 2016, através da pesquisa de mestrado da artista multimídia Kalinka Mallmann, com orientação de Andréia Machado de Oliveira e colaboração do indígena kaingáng, professor de história, Joceli Sirai Sales. Nesse artigo, destacamos, dentre as diversas propostas já trabalhadas com as comunidades, o processo de desenvolvimento de um jogo digital para as crianças kaingáng que visa ativar as marcas exôgamicas (*Kamê* e *Kanhru*) que dividem a sociedade kaingáng, por meio de ações em arte que se utilizam das tecnologias emergentes.

De modo geral, as ações artísticas colaborativas, realizadas com as comunidades e/ou grupos específicos, não se tratam de obras/objetos como um resultado final. Comportam-se como estruturas abertas em fluidez, que se formam a partir de fazeres diversos, descentralizados e compostos por distintos agentes (PAIM, 2012). Nessa perspectiva podemos dizer que são práticas processuais e não lineares, pois estão à deriva do pensamento e ação de diversos indivíduos. Sendo caracterizada como uma proposta artística socialmente engajada, o projeto DNA AKK tem sido desenvolvido dentro de uma perspectiva colaborativa que integra arte, tecnologia e comunidades.

As ações realizadas até agora consistem em laboratórios de criação audiovisual na escola “EEIEF Gormecindo Jete Tenh Ribeiro” (Terra Indígena do Guarita km10 RS) e EEIEF Augusto Opê da Silva (Santa Maria RS). Nesses laboratórios, foram produzidos desenhos digitais referentes às marcas *Kamê* e *Kanhru*, cartografias do território das comunidades. As crianças também colaboraram efetivamente com o jogo digital que está sendo desenvolvido, criando os personagens juntamente com a equipe, desenhando alguns animais, alimentos, além de ilustrar as atividades que realizavam na aldeia, como pescar e caçar. É importante destacar que a cada encontro entre a equipe do LabInter e as crianças kaingáng na comunidade, é gerado uma aura de afeto e respeito num processo mútuo de aprendizagem.

As práticas artísticas colaborativas revelam um conjunto de especificidades comuns, tais como: trocas efetivas com a comunidade e/ou grupos, engajamento com questões sociais locais, entrelaçamento com outras áreas do conhecimento e autoria

coletiva (MALLMANN, 2018). Nas últimas décadas, identificamos uma postura contemporânea generalizada que via na criatividade da ação coletiva e nas ideias compartilhadas, uma forma de apropriação do poder pelos artistas, produzindo um empoderamento social (BISHOP, 2012).

Mais importante que estes apontamentos, além de serem proposições processuais sociais destacadas de um objeto estético resultante, a troca relacional torna-se a própria práxis criativa (KESTER, 2006). Com o tempo, mais e mais metodologias ganharam legitimidade que permitiram que os artistas pudessem trabalhar em parceria com uma variedade de modalidades colaborativas em projetos artísticos - como coletivos de vídeo, laboratórios de criação, oficinas, encontros, etc. - que numa geração anterior teria sido descartada como arte comunitária (KESTER, 2011, p.9). Nesse sentido, podemos pensar em modos colaborativos que acontecem em meio ao protagonismo dos grupos sociais ao reivindicarem suas urgências.

Reinaldo Laddaga (2006, p. 21) discorre que “a arte de hoje está contaminada de processos abertos, intensificados pela conversação, dilatando o tempo e o espaço das experiências entre os sujeitos”. Tais metodologias trazem em si um processo recíproco entre todos os agentes participantes, ao compartilharem saberes, desejos, hábitos, olhares, gestos, experiências que atravessam e se encarnam no corpo, uma agregação com o coletivo, um agenciamento coletivo a ser ativado e cartografado.

O projeto DNA AKK no contexto da Arte e Tecnologia

As ações do projeto DNA AKK utilizam as tecnologias emergentes atreladas à criação em arte, com narrativas digitais (fotografias, vídeos, desenhos digitais, etc), a linguagem do jogo (jogo digital *Kamê Kanhru*) e o uso da rede online (jogo do Tigre e do Cachorro). Em suma, podemos pensar na arte e tecnologia como um campo inter e transdisciplinar decorrente da dissolução de fronteiras entre disciplinas específicas, tanto em relação aos procedimentos e conceitos operacionais, quanto em relação as produções colaborativas (ASCOTT, 2003; COUCHOT, 2003). Além disso, o campo múltiplo da arte e tecnologia promove outras concepções espaço-temporais e distintas formas de ver, sentir, pensar, agir e se relacionar, em processos éticos e estéticos colaborativos. Assim, não se trata de hierarquia e separação, mas sim de empoderamento pelo respeito às diferenças e pelas potências dos coletivos (OLIVEIRA, 2017).

O jogo digital *Kamê Kanhru* é um dos desdobramentos da prática artística DNA AKK. A produção do jogo teve início em 2016, atualmente, o jogo encontra-se em fase de conclusão. Ele, assim como todo o projeto, foi desenvolvido a partir da cosmologia kaingáng *Kamê* e *Kanhru*, que divide a sociedade kaingáng em duas metades opostas e complementares. Cada metade clânica possui uma marca/sinal: a dos Kamê (é téj), dois traços paralelos e compridos, a dos Kanhru (ror), um círculo curto e preenchido. Sendo que as pessoas da mesma marca são consideradas irmãs e irmãos, e os que possuem marcas diferentes, cunhados e cunhadas.



Imagem 01 – Página Inicial do Jogo com as cosmologias Kaingáng *Kamê* e *Kanhru*

Para os kaingáng essas marcas são muito importantes para compreender a concepção cultural, social e cosmológica do povo kaingáng e como eles se relacionam com o mundo. Segundo Jacobsen (2013), essa dualidade diz respeito a uma percepção do universo que reflete a presença e influência do Sol e da Lua.

A proposta do jogo digital *Kamê Kanhru* visa a valorização da língua kaingáng. Sendo assim, o jogo *Kamê Kanhru* foi desenvolvido de forma bilíngue (kaingáng e português), para que se possa jogar nas escolas e comunidades kaingáng e na comunidade não-indígena em geral. A criação do jogo conta com três objetivos principais: a ativação do princípio *Kamê Kanhru* e da língua nativa kaingáng, e a valorização das relações entre os anciãos e as crianças. Para o povo kaingáng, a interação entre os velhos (Kofá) e os jovens é de suma importância. Nessas comunidades, as crianças e os adultos ocupam os mesmos espaços para aprender,

o que resulta em crianças mais autônomas. O processo de aprendizagem está baseado no ouvir, observar e experimentar (FERREIRA, 2019). Nessa relação, entre criança e ancião, a criança kaingáng é parte legítima da comunidade e no dia a dia ela compartilha as tarefas com as demais pessoas não importando a idade. Os kaingáng desenvolvem o senso de coletividade e reconhecem a importância na perpetuação de seus saberes e costumes. O jogo *Kamê Kanhrú* acontece em um ambiente 3D e 2D, por meio de missões que os jogadores devem completar para que os vários níveis disponíveis sejam desbloqueados.



Imagem 02 – Kujá - Anciã Kaingáng. Imagem 3D.



Imagem 03 – Kuian – Pagé Kaingáng. Imagem 2D.

A figura do cacique, bem como a do kuian (pagé) e kujá (anciã) aparecerão com frequência no mundo 3D e 2D. Os anciãos orientam o personagem principal a seguir suas metas com a sabedoria advinda da cultura kaingáng. Assim, almeja-se fortalecer o valor e o respeito das lideranças dentro da comunidade. Todos esses artifícios aqui descritos, foram pensados e elaborados para que o jogo possa proporcionar uma imersão cultural e efetiva para o jogador. Tendo em vista que esses jogos servirão também de apoio pedagógico para professores das escolas indígenas, para que tratem das questões culturais de forma lúdica e atualizada. Visando a interação entre indivíduos kaingáng das marcas Kamê e Kanhru e o sentido ancestral de complementaridade, um modo multiplayer foi adicionado ao jogo, o qual exige cooperação e interação entre jogadores distintos. Trata-se do jogo dos Tigres e dos Cachorros (Figura 04) - Integra o jogo digital Kamê Kanhru), o qual é um jogo tradicional da cultura kaingáng, jogado em um tabuleiro.

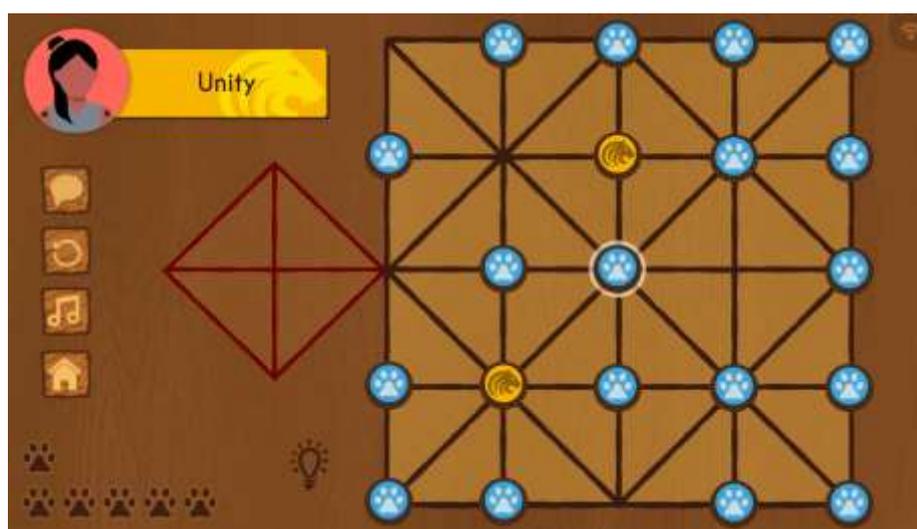


Figura 03 – Jogo dos Tigres e dos Cachorros

Por meio desse jogo são fomentados valores como o espírito de equipe e a importância da cooperação mútua. Em sua versão digital, desenvolvida pela equipe do projeto DNA AKK, é possível que jogadores de diferentes comunidades do Brasil possam interagir juntos através da rede de internet, multiplicando o sentido de coletividade e de colaboração entre os indivíduos.

Sabe-se que as famílias das comunidades em que o projeto atua, muitas vezes, possuem recursos limitados de acesso à informação pelo meio digital. A partir dessa prerrogativa, foi construído um sistema em que até quatro pessoas poderão jogar no mesmo dispositivo. Outra estratégia considerada foi a criação de um jogo que

pudesse ser compatibilidade com diferentes plataformas. O jogo funciona em computadores, para ser utilizado nas salas de informática das escolas ou mesmo por um computador portátil e também pode ser acessado em dispositivos móveis, como celulares e *tablets*.

Como a cultura kaingáng é o elemento motivador e orientador de todas as ações da proposta do projeto DNA AKK, é relevante atentar que os modos de criação colaborativos sugeridos nessa prática, proporcionam que a cultura indígena deixa de ser apenas tema artístico, tornando-se contexto e conteúdo por meio das diversas experiências proporcionadas em comunidade. Nesse sentido, a prática artística DNA AKK permite que os povos indígenas sejam os contadores de suas próprias histórias e sabedorias, resistindo aos processos hegemônicos contemporâneos ao potencializar seus modos culturais a partir das tecnologias emergentes em arte.

Referências

ASCOTT, Roy. **Telematic Embrace: visionary theories of Art, Technology, and Consciousness**. London: Iniversity of Califórnia Press, 2003.

BISHOP, Claire. **The social turn: collaboration and its discontents**. New York: Artforum, February pp.179-185, 2006. Disponível em: <https://makinginvisibleart.wordpress.com/tag/artforum/>. Acesso em: 18 Julho 2019.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte, da fotografia a realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

FERREIRA, Bruno. **As crianças Kaingang: educação escolar e os processos próprios de aprendizagem**. In: R@U Revista de Antropologia da UFSCAR, 11(01) 83 – 100, 2019.

JACODSEN, Joziléia Daniza Jagso Inácio. **A importância do grafismo para a preservação e valorização da cultura kaingáng**. In: Susana Fakój Kaingáng. *Eg Rá nossas marcas*.13-44. São Paulo: DM Projetos Especiais, 2013.

KESTER, Grant H. **The one and the many, Contemporary Collaborative Art in a Global Context**. Durham, NC: Duke University Press, 2011.

KESTER, Grant H. **Colaboração, arte e subculturas**. Associação Cultural Videobrasil - Caderno Brasil Arte Sustentabilidade. 2,(2) 11-35. São Paulo: Videobrasil, 2006.

LADDAGA, Reinaldo. **Estética de la emergencia: la formación de otra cultura de las artes**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

MALLMANN, Kalinka Lorenci. **DNA Afetivo Kamê e Kanhru – Prática artística colaborativa em comunidade kaingáng**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Programa de Pós Graduação em Artes Visuais (PPGART), Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Santa Maria, RS, 2018.

OLIVEIRA, Andreia Machado. **Arte e comunidade: Práticas de colaboração implicadas no comum**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. 7(14), 2017.

PAIM, Cláudia. **Táticas de Artistas na América Latina: Coletivos, iniciativas coletivas e espaços autogestionados**. Porto Alegre: Panorama Crítico, 2012.