

O game *Kamê Kanhru* - As tecnologias em arte digital imbricadas às culturas minoritárias

Doutoranda Kalinka Lorenci Mallmann (PPGART/UFMS)

Doutora Andreia Oliveira Machado (PPGArtes/UFMS)

Mestrando Eliseu Balduino (PPGART/UFMS)

Joceli Sirai Sales¹

Bruno Gottlieb²

Elizabeth Uzoegwu³

INTRODUÇÃO

Esse artigo aborda o uso das tecnologias digitais atreladas às práticas artísticas colaborativas em comunidade, trazendo como exemplo o game em arte digital *Kamê Kanhru*. Trata-se de um jogo desenvolvido colaborativamente em comunidade indígena kaingáng, no Brasil, em que se fez possível utilizar-se das tecnologias, como software para desenvolvimento, dentro de limites e possibilidades do outro étnico e cultural. Desse modo, problematizamos as tecnologias, distanciando-as da noção primeira de um generalismo tecnológico, o qual tende oprimir as culturas minoritárias, bem como seus modos de vida específicos. Nesse sentido abordamos o conceito de cosmotécnica, do filósofo *Yuk Hui*, o qual diz respeito tanto à diversidade cosmológica como à tecnológica implicadas em cada realidade específica, permitindo uma reflexão em torno da interação entre a arte, a tecnologia e suas demandas sociais e culturais.

O game em arte digital *Kamê Kanhru* é um desdobramento da prática artística colaborativa DNA Afetivo *Kamê Kanhru*, a qual inicia-se em 2016, com a pesquisa poética da artista multimídia Kalinka Mallmann e o professor indígena kaingang Joceli Sirai Sales, e se mantém em plena atividade. Essa prática diz respeito a ações em arte tecnologia com comunidades *kaingáng* do Rio Grande do Sul em e a equipe do LabInter UFMS⁴, coordenado pela profa. Dra. Andreia Oliveira. Esse jogo foi elaborado a partir de uma demanda das

¹ Graduado em Licenciatura em História UFMS

² Graduando Ciência da Computação UFMS

³ Graduanda Ciência da Computação UFMS

⁴ Andreia Machado Oliveira, Joceli Sirai Sales, Vicent Solar (Eliseu Balduino), Bruno Gottlieb, Elizabeth Uzoegwu, Hermes Renato Hildebrand

comunidades indígenas *kaingáng*, principalmente como material de apoio pedagógico para os professores indígenas em suas escolas. Atualmente, o jogo está sendo também implementado em escolas não indígenas da rede municipal da cidade de Santa Maria RS, e pretendemos nesse artigo relatar brevemente essa experiência.

O jogo contempla alguns objetivos principais, como a ativação do idioma *kaingáng* e da relação criança e ancião. Todos os aspectos do jogo, tanto estéticos, quanto conceituais, foram concebidos por meio das trocas entre os atores sociais dessas comunidades e a equipe do LabInter. Há uma cosmologia específica da cultura *kaingáng*, que pode ser sentida em toda narrativa do jogo, a qual evidencia o sentido *kamê kanhru*, que diz respeito às marcas que dividem a sociedade *kaingáng* em duas grandes famílias opostas, mas complementares.

A IMPLEMENTAÇÃO DO GAME *KAMÊ KANHRU* EM ESCOLAS NÃO INDÍGENAS

No dia 9 de abril de 2022, tivemos nossa primeira experiência de levar o jogo em desenvolvimento *Kame Kanhru* para uma escola não indígena⁵ (Figura 1). Até então, todas experiências anteriores, em que compartilhamos os estágios do jogo, foram em escolas indígenas da comunidade *kaingáng*⁶, colaboradoras do projeto. As produções dos jovens e crianças, seus desenhos, o ambiente de onde vivem, as marcas *Kamê e Kanhru*, os costumes, anciões e anciãs passam a ser incorporados na narrativa do jogo, contribuindo para o processo de corporificação (HINE, PARREIRA, LINS, 2020) e conexão emotiva com os(as) personagens apresentados no game. No processo do projeto DNA Afetivo *Kamê e Kanhru*, passamos a indagar como o jogo *Kame Kanhru* poderia ser experienciado pelas crianças não indígenas das escolas públicas? Que relações poderiam ser criadas a partir dessas interações? Qual a potencialidade desta proposta ao ser articulada com escolas não indígenas?

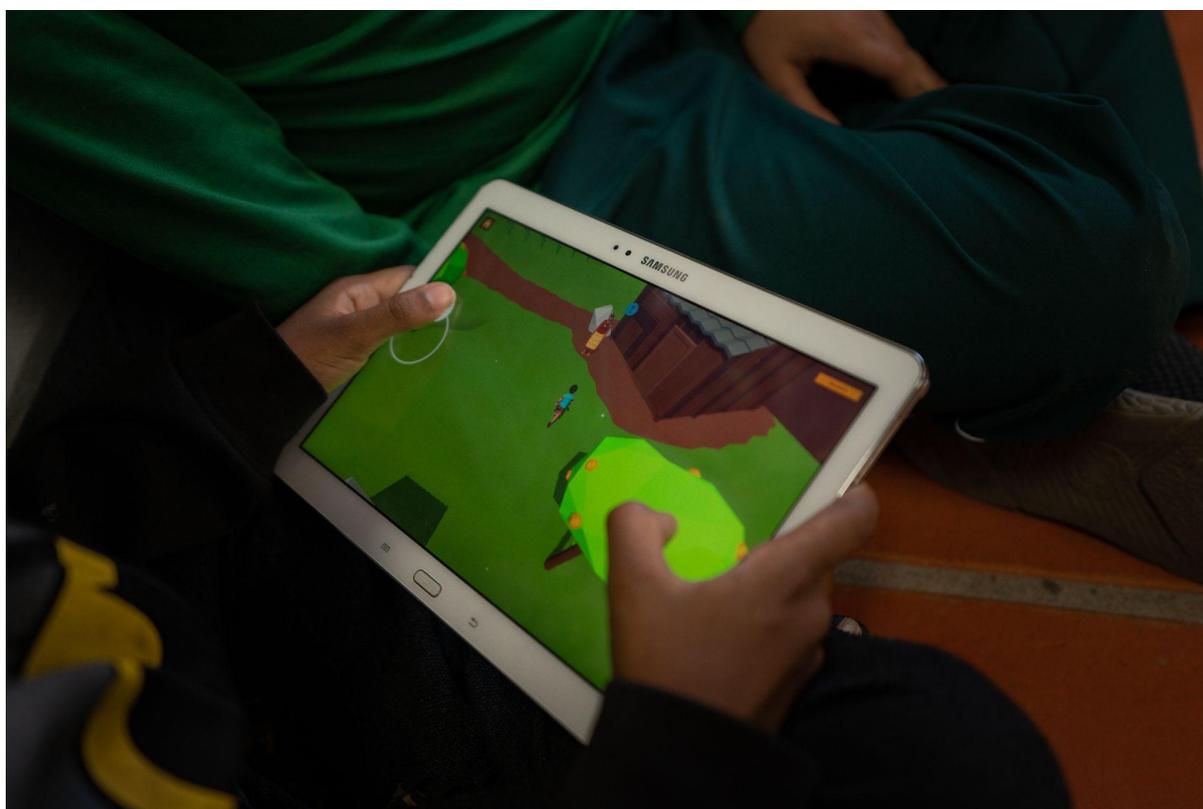
Ao interagir com um jogo, seja ele digital ou analógico, segundo McGonigal (2017), passamos a entrar em um estado de fluxo e imersão, em que ao sermos agentes ativos da ação através das mecânicas apresentadas, passamos a nos incorporar nos avatares, intensificando nossa identificação com os personagens. Partindo desse raciocínio, ao atingir esse estado de fluxo, as crianças não indígenas passam a ter a possibilidade de interagir com uma nova

⁵ Escola Municipal Dom Antônio Reis

⁶ Terra do Guarita, ao noroeste do estado do Rio Grande do Sul e na comunidade *kaingáng* de Santa Maria - RS.

realidade, agora personificados em crianças *kaingáng Kamê* e *Kanhru*. E ao imergir nesse universo lúdico, passam a estabelecer novas conexões pessoais e culturais. Visto que o jogo *Kame Kanhru* permite vivenciar um ambiente virtual tridimensional, construído a partir das vivências nas comunidades *kaingáng*.

Figura 01 - Oficina do Jogo Kame Kanhru na escola EMEF Dom Antônio Reis
Santa Maria - RS – 2022



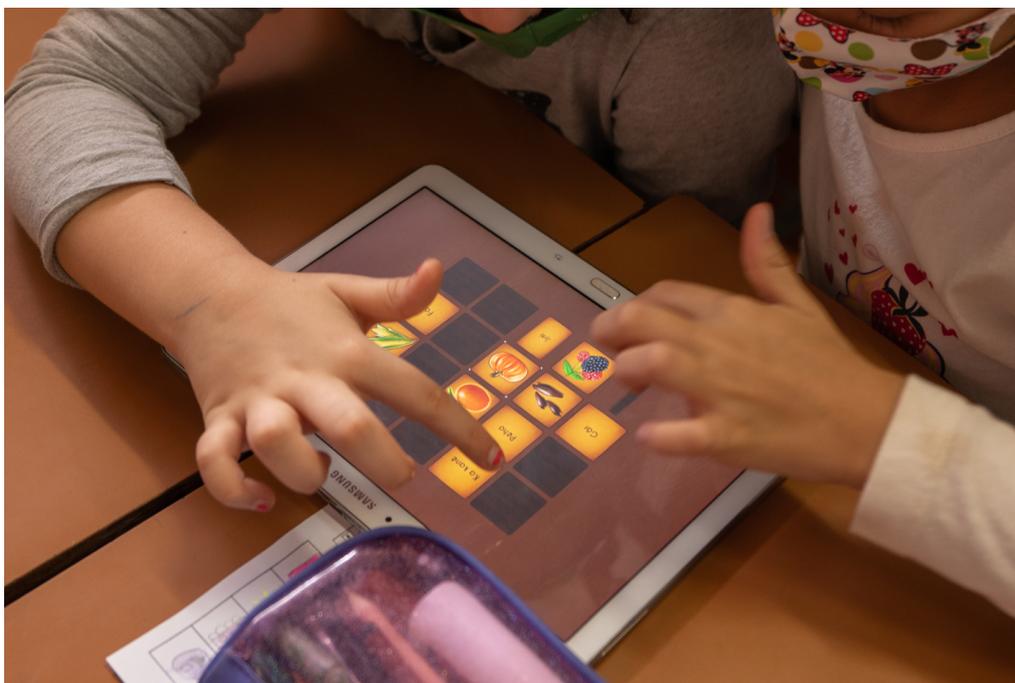
Fonte: Acervo projeto DNA Afetivo - Jogo Kame Kanhru - fotógrafo: Vicent Solar

Logo ao iniciar o jogo, a criança escolhe seu personagem, e a marca a qual ele ou ela pertence: elegendo as marcas *kamê* ou *kanhru*. E embora a criança não indígena não se identifique com a cosmologia apresentada, durante as oficinas nas escolas não indígenas, o professor indígena Joceli Sirai Sales atua como mediador dessa jogabilidade, proporcionando aos estudantes uma imersão na cultura *kaingáng*.

Ao interagir com os NPCs⁷ no mundo 3d do jogo, que estão representados nas imagens dos anciões, anciãs, professores, artesãs, pescadores e outros personagens da comunidade, as crianças não indígenas são guiadas pela narrativa e passam a conhecer as vivências de uma outra cultura. Sendo assim, desmistificando o imaginário popular do indígena, enquanto ser selvagem, e os aproximando da cultura *kaingáng*, a qual é presente na cidade onde residem.

Dentro da narrativa do mundo aberto, também estão presentes os mini-jogos 2d, que foram desenvolvidos para auxiliar as questões pedagógicas relacionadas ao idioma, a escrita *kaingáng*, e outras atividades lúdicas que podem ser incorporadas em sala de aula. Como por exemplo, o jogo da memória (Figura 02), que relaciona os desenhos dos alimentos presentes na dieta e colheita *kaingáng*, com a forma de suas escritas no idioma nativo. Esse mini-jogo, dentre outras possibilidades, criam uma aproximação intertextual, de como a cultura indígena está imersa na construção de nossa língua. E auxiliam a criar correlações entre o português e a origem e valorização da raiz do idioma indígena em muitas das palavras presentes em nosso cotidiano.

Figura 02 - Oficina do Jogo Kame Kanhru na escola EMEF Dom Antônio Reis
Santa Maria - RS – 2022



Fonte: Acervo projeto DNA Afetivo - Jogo Kame Kanhru - fotógrafo: Vicent Solar

⁷ Non-players Characters - Personagens não jogáveis presentes nas narrativas de jogos digitais.

Outras relações que valem destacar são como os mini-jogos e a própria narrativa do jogo, como um todo, incentivam o modo de viver em colaboração. O mini-jogo do Tigre e os Cachorros, por exemplo, um jogo tradicional *kaingang*, fomenta a construção de um pensamento coletivista, em que somente por meio da colaboração, os cachorros podem vencer os tigres. Não pela luta baseada em ataques diretos, mas sim, pela movimentação e organização social, representada pela jogabilidade na mecânica deste jogo. É um jogo o qual costumeiramente é jogado entre dois jogadores, onde um faz o papel do Tigre, que pode ser interpretado como todas ameaças e adversidades, e o outro, controla um grupo de cachorros, que precisa se safar dos tigres, tentando imobilizar os movimentos dos tigres, através de estratégias de ações coletivas.

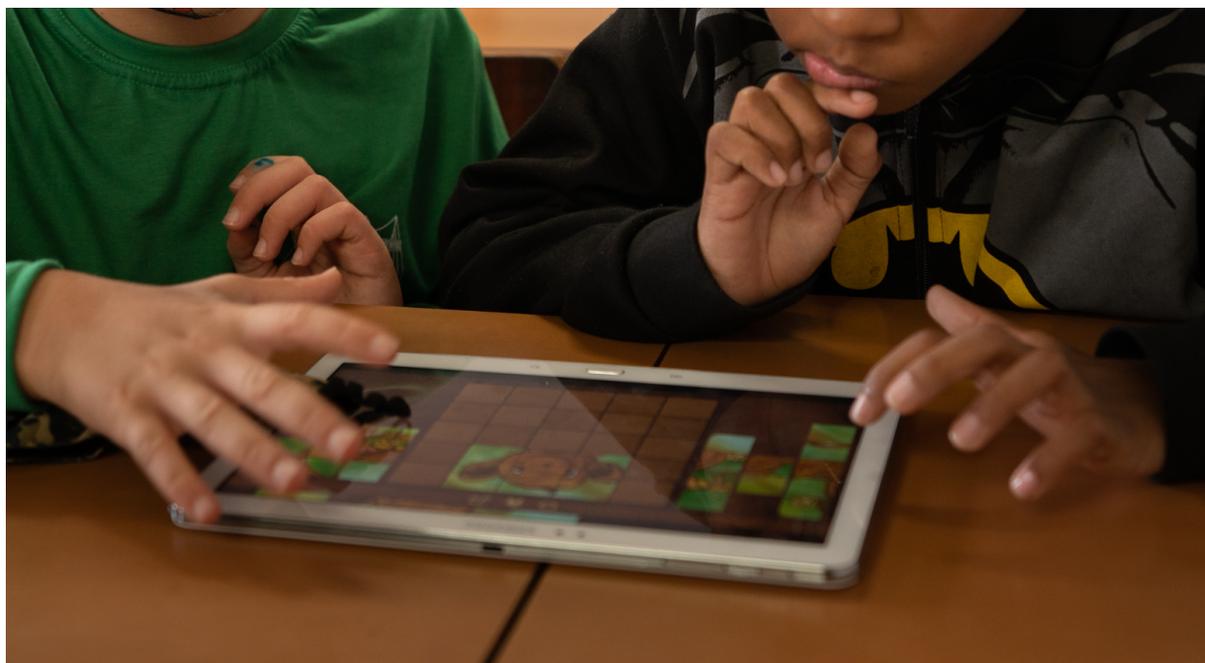
Além dos mini-jogos citados, também estão presentes o jogo da cestaria (Figura 03), que representa as artesanias *kaingang*, possibilitando que o jogador crie as marcas cosmológicas *kamê* e/ou *kahnru* nas cestas. Também há o jogo das palavras e dos numerais, que respectivamente abordam um pouco da escrita e do idioma *kaingang*. No mini-jogo da pescaria, que unido com a narrativa da coleta no mundo 3d, explana sobre as fases de coleta, pesquisa, plantio e caça e suas respectivas correlações. Assim como o game dos quebra-cabeças (Figura 04), onde os desenhos das crianças e jovens das comunidades que participam do projeto estão presentes, trazendo a representatividade direta do processo colaborativo.

Figura 03 - Oficina do Jogo Kame Kanhru na escola EMEF Dom Antônio Reis
Santa Maria - RS – 2022



Fonte: Acervo projeto DNA Afetivo - Jogo Kame Kanhru - fotógrafo: Vicent Solar

Figura 04 - Oficina do Jogo Kame Kanhru na escola EMEF Dom Antônio Reis
Santa Maria - RS – 2022



Fonte: Acervo projeto DNA Afetivo - Jogo Kame Kanhru - fotógrafo: Vicent Solar

COSMOTÉCNICA KAIINGÁNG

Ao refletir sobre essas práticas com comunidades indígenas no Rio Grande do Sul, observamos a necessidade de repensar e reposicionar os discursos sobre o uso das tecnologias na contemporaneidade. Visto que, tanto a tecnologia, quanto a arte, são conceitos sobrecarregados de uma concepção eurocêntrica; e essa abordagem comum, de modo simplista, atua de forma verticalizada e tende a ofuscar o conhecimento advindos das culturas dominantes ocidentais. (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). Torna-se também relevante problematizar o sentido de universalização das tecnologias, compreendendo que todo processo de universalização é hierárquico e vertical, conforme as diferenças de poder. (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021).

O jogo Kamê Kanhru, enquanto uma ação de uma prática colaborativa em arte, demonstra que essas práticas artísticas com comunidades, socialmente engajadas, podem efetivar o uso dessas tecnologias de modo ético e concernente com as cosmologias de cada cultura local.

Yuk Hui (2020) atribui o conceito de cosmotécnica para relacionar as tecnologias de acordo com cada “cosmos” e “moral” específico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Implementar o jogo *Kamê Kanhru* em escolas não indígenas, promove uma transformação nas relações e nos modos de conexão entre ambas culturas, estabelecendo novos vínculos e representações do imaginário kaingáng. Ações como essas, dentre outras inúmeras possibilidades de vincular a arte, a tecnologia, a cultura e as cosmologias, devem ser cada vez mais habituais diante das culturas não dominantes. Nessa perspectiva, as culturas dos povos originários e a tecnologia atual necessitam entrelaçar-se, até que o uso dessas tecnologias seja requerido por esses grupos, e não, de certo modo, imposto por uma necessidade de adaptação desses indivíduos ao meio (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). Desse modo, acreditamos que as novas tecnologias que deveriam estar sendo apropriadas na dinâmica cultural desses povos (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021).

Além de fomentar o protagonismo e a representatividade da cultura indígena *kaingang*, o game digital *Kame Kanhru* vem a somar no contexto da produção de *games*, a qual, em grande maioria, sofre com a homogeneização de produções estrangeiras, invisibilizando nossas culturas indígenas e todas tantas outras culturas minoritárias. Nesse sentido, vislumbramos que o jogo *Kame Kanhru* possa ser um pequeno exemplo do que seria uma cosmotécnica indígena *kaingáng*.

REFERENCIAS

HINE, Christine; PARREIRAS, Carolina; LINS, Beatriz Accioly. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 29, n. 2, 2020, p. 1-42. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181370> Acesso em: 27 jun. 2022.

HUI, Yuk. 2020. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu Editora. Edição do Kindle.

LORENCI MALLMANN, Kalinka, Andreia Machado Oliveira y Joceli Sirai Sales. 2021. “**Arte e tecnodiversidade na ativação da cultura indígena kaingáng**”. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 16(2): 174-195. <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae16-2.atac>

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.

Como citar este texto:

MALLMANN, Kalinka L.; MACHADO, Andreia O.; BALDUINO, Eliseu; SALES, Joceli S.; GOTTLIEB, Bruno; UZOE GWU, Elizabeth. O game Kamê Kanhru - As tecnologias em arte digital imbricadas às culturas minoritárias. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 63-70