

Desdobramentos e continuidades do Projeto DNA Afetivo Kamê Kanhru: por cosmotécnicas indígenas *kaingáng*.¹

Kalinka Lorenci Mallmann²

Mariana Colomby Ribeiro³

Gustavo dos Santos Miranda⁴

Luis Eduardo Lopes Santana⁵

Clarice Knebel Goulart⁶

Palavras-chave: arte e tecnologia; colaboração; cosmotécnica *kaingáng*;

Esse trabalho trata-se de uma escrita descritiva e reflexiva sobre atividades que aconteceram no ano de 2025 através de uma prática artística colaborativa intitulada DNA afetivo *kamê kanhru*, a qual é realizada no contexto acadêmico e comunitário há cerca de 10 anos. As propostas do projeto DNA afetivo *kamê e kanhru* buscam reforçar o senso de identidade e de pertencimento, bem como reduzir a pressão social que incita os *kaingáng* a assimilarem exclusivamente a cultura caucasiana dominante (MALLMANN, OLIVEIRA, PEREIRA, 2019). O estudo tem por objetivo afirmar que os projetos artísticos que se efetivam em outros territórios através de metodologias colaborativas e socialmente engajadas em arte, tendo como exemplo os desdobramentos da prática em questão, poderão fomentar e ativar as cosmologias locais em meio às tecnologias emergentes. Desse modo, trazemos para o discurso o conceito de cosmotécnica do filósofo chinês Yuk Hui para compreendermos as ações em arte proporcionadas pelo projeto DNA Afetivo *kamê kanhru* enquanto uma prática horizontal e tecnodiversa. Yuk Hui (2020) sugere pensarmos uma tecnologia plural e inclusiva, desprendida da hegemonia europeia.

¹ Trabalho apresentado no (*Cosmovisões indígenas, povos tradicionais e apropriação tecnológica*) do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cásper Líbero - FCL, realizado nos dias 11 a 13 de novembro de 2025.

² Doutora em Artes visuais. Professora do curso de Artes Visuais da UFSM. kalinkamallmann@gmail.com

³ Graduanda em Artes Visuais. UFSM. mariana.ribeiro@acad.ufsm.br

⁴ Graduando em Desenho Industrial. UFSM. gustavo.miranda@acad.ufsm.br

⁵ Graduando em Artes Visuais. UFSM. luis.lopes@acad.ufsm.br

⁶ Graduanda em Artes Visuais. UFSM. clarice.goulart@acad.ufsm.br

Também atenta para o caráter excludente da globalização, a qual prioriza certos conhecimentos, em detrimento de levar outros saberes ao esquecimento. Nesse sentido, as tradições e as especificidades de cada cultura requerem particularidades e necessitam de uma tecnologia manipulável aos seus modos de existência.

O grupo LabInter, da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil, vem propondo projetos artísticos atrelados a comunidades indígenas, tanto da etnia *kaingáng*, quanto da etnia *Guarani Mbya*. São práticas instauradas por meio de poéticas artísticas colaborativas e gerenciadas através de projetos de pesquisa, ensino e extensão. Dentre esses trabalhos, destacamos o projeto DNA Afetivo *kamê kanhru*, ativo desde 2016, idealizado pela artista e pesquisadora Dra. Kalinka Mallmann e o professor de história, indígena *kaingáng*, Joceli Sirai Sales. O projeto vem se desdobrando em diversas ações que envolvem arte e tecnologia e acontecem de modo colaborativo com aldeias do Rio Grande do Sul (BR) e respectivas escolas (Comunidade Terra Indígena do Guarita - Km10 e Gomercindo Jete Tehn Ribeiro, em Tenente Portela (RS, BR) e Comunidade Três Soitas e escola Augusto Opê da Silva, em Santa Maria (RS, BR).

Um dos diversos desdobramentos das propostas artísticas trabalhadas com as comunidades *kaingáng*, e das demandas que emergiram dessas próprias comunidades, é a criação coletiva do jogo digital *kamê kanhru*, o qual se inicia em 2016 e atualmente está sendo atualizado pelos integrantes do projeto, devido à obsolescência dos meios utilizados inicialmente. O jogo digital *kamê kanhru* evoca pensar como as ações passadas e presentes se amplificam em ações futuras através de um senso de responsabilidade com o outro e da valorização da cultura indígena *kaingáng*. Além disso, questiona-se como que os aspectos culturais dos povos originários podem contribuir com valores baseados em fazeres e saberes ancestrais a serem absorvidos significativamente em suas formas coletivas e colaborativas (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021).

O processo de criação do jogo *kamê kanhru* está atrelado às narrativas dos indivíduos das comunidades. O jogo agregou a imagem visual e sonora a essas oralidades, além das estratégias de gamificação e as dinâmicas de interação lúdica, como outras possibilidades de se contar sobre os mesmos mitos, tradições e costumes. O modo cultural de perpetuar a sabedoria dos mais

velhos aos mais novos, assim como em outras culturas ameríndias, se faz presente no processo de criação e nos objetivos do jogo digital. “A construção do jogo digital *kame kahnru* não se direciona apenas para a comunidade *kaingáng*, mas também para comunidades com distintas culturas ao propiciar uma prática tecnológica diversificada a partir de sua própria cosmologia.” (OLIVEIRA, 2023, p. 15).

Em 2025 foi realizada uma oficina de produção de jogos, na qual os estudantes da escola Augusto Opê da Silva, na comunidade *kaingáng* Três Soitas (Santa Maria RS), em colaboração com a equipe do LabInter e os discentes do curso de Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria, idealizaram um jogo 2D de aventura, concebido a partir de sua própria cultura. Os alunos criaram a narrativa, ilustraram e participaram de todo o processo de desenvolvimento do jogo com a orientação dos colaboradores. Em segunda instância, foram realizadas atualizações que contemplaram planejamento, programação e design do jogo digital 3D, já existente, “*kamê e kahnru*”, o qual apresenta uma história ambientada a partir dos saberes da etnia indígena *kaingáng*, contada a partir de uma aventura na qual os protagonistas são crianças enfrentando desafios da vida cotidiana. Ainda, houve o desenvolvimento e atualização do jogo digital de tabuleiro “Tigre e Cachorro Minigame”, jogado por dois jogadores (peças tigre e cachorro), com o objetivo de demonstrar valores culturais de forma lúdica. Por fim, como forma de reunir e divulgar as informações do projeto, foi desenvolvido um *website*, utilizando grafismos, padrões e ilustrações que refletem, de forma gráfica, a cultura do povo *kaingáng*. Ele apresenta, ainda, aspectos do projeto como: produtos, ações, galeria de fotos, integrantes e publicações realizadas pela equipe.

Também no primeiro semestre de 2025 a equipe do projeto trabalhou na elaboração de um tabuleiro artístico e pedagógico realizado com a escola indígena. O jogo de tabuleiro desenvolvido possui um mapa fictício, baseado nas aldeias participantes do projeto. É necessário dar uma volta completa no tabuleiro, respondendo perguntas interdisciplinares de conhecimento *kaingáng*, como: a medicina, a língua, cosmologias etc. O material, além de ser distribuídos em escolas indígenas e não-indígenas estará disponível no site do projeto, para que os professores possam imprimir e utilizá-los para ensinar sobre a cultura *kaingáng* de forma lúdica.

As práticas aqui descritas, com comunidades *kaingáng*, colocam em pauta a necessidade de problematizar as tecnologias com o intuito de distanciar a noção primeira da tecnologia como um processo global, progressista e hegemônico. Pois esse generalismo tecnológico tende a apagar as culturas não ocidentais e seus modos de vida específicos (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). No sentido contrário, a ideia de tecnodiversidade propõe a ativação dos modos técnicos/tecnológicos das localidades e põe a prova a tecnologia como uma força monolítica e dominadora.

Nesse contexto, o filósofo Yuk Hui (2020) concebe o conceito de cosmotécnica partindo da cultura chinesa, contudo o autor sugere que cada cultura deverá problematizar as tecnologias hegemônicas a partir dos seus modos culturais locais, atrelados às suas tecnologias particulares, deslocando a tecnologia singular para um pensar a partir da tecnodiversidade. “O conceito de cosmotécnica nos instiga a investigar de que maneira cada cultura e época desenvolvem tecnologias particulares em suas localidades, juntamente com as tecnologias universalizadas e sincronizadas. Esses outros usos de tais tecnologias tornam-se fundamentais ao incorporarem seus valores culturais e contribuírem para a diversidade de outros saberes e práticas contemporâneas” (OLIVEIRA, 2023, p. 17).

Tanto a tecnologia, quanto a arte, são conceitos sobrecarregados de uma concepção eurocêntrica: uma abordagem comum, de modo simplista, que atua de forma verticalizada e tende a ofuscar o conhecimento advindos das culturas dominantes ocidentais (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). Nesse sentido, destacamos também que “há uma dupla construção nos agenciamentos entre tecnologia e sociedade” pois “as tecnologias constituem formas de subjetividade, determinam maneiras de pensar, agir e sentir” e que do mesmo modo os sujeitos criam essas tecnologias inerentes às suas necessidades e desejos (OLIVEIRA, 2024, p. 22).

Assim, em um primeiro momento, são as próprias cosmologias que conduzem as técnicas/tecnologias de como viver e se relacionar com o mundo. Isso pode ser constatado em dimensões distintas: na organização social, nos modos de convivência coletiva e nos fazeres relacionados às rotinas diárias das comunidades indígenas. E em um segundo momento, são as produções artísticas que evocam o fazer cosmotécnico, pois são realizadas colaborativamente a partir dessas cosmologias, tramadas com as tecnologias digitais. Se lançando, assim, ao universo

artístico como fazeres em tecnodiversidade, atrelados às suas localidades (MALLMANN, 2025). Ou seja, pensar a partir da cosmotécnica é reconhecer que cada povo desenvolve suas próprias formas de criar e se conectar com o mundo ao redor.

Referências

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

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

MALLMANN, Kalinka Lorenci. Arte colaborativa como terreno de tecnodiversidade: DNA Afetivo Kamê e Kanhrú e coletivo Jeapó. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria RS, 2025. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/34565/TES_PPGAV_2024_MALLMANN_KALINKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MALLMANN, Kalinka Lorenci; OLIVEIRA, Andreia Machado; PEREIRA, Marcelo Eugênio Soares. Prática artística em comunidade indígena Kaingang: Por uma metodologia colaborativa. PÓS :Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM. v.9, n.18: nov. 2019. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/revistapos>.

OLIVEIRA, Andreia Machado. Pensar as Tecnologias a partir de Gilbert Simondon e Yuk Hui. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 48, e120769, 2023.

OLIVEIRA, Andreia Machado. Arte, Tecnologia e Interatividade. Editora UFSM. Santa Maria RS, 2024.