

</tipo="tribos">

Resumo

O texto apresenta, como resultado, a criação de um programa aplicativo lúdico³, desenvolvido para dispositivos móveis, em disciplina do curso Jogos Digitais do Centro Universitário UDF. O conceito do aplicativo se baseia na pesquisa da semelhança possível entre as fontes utilizadas no nosso teclado ocidental com o grafismo corporal indígena brasileiro. A partir da combinação de pares de caracteres pré-selecionados, é possível a criação de padronagens que se aproximam do grafismo indígena, provocando uma identificação visual com o grafismo corporal indígena no resultado de sua composição.

Palavras-chave: arte e tecnologia, comunicação, estética, grafismo indígena, linguagem visual.

Introdução

Para a antropóloga Lux Vidal (2000), o uso do grafismo corporal indígena requer o domínio de uma tecnologia de comunicação complexa e aprimorada, já que não é utilizado pelos povos indígenas apenas como adorno, mas como uma linguagem de comunicação visual que, por meio de representações diversas, demarca as características de cada sociedade, imprimindo suas especificidades éticas, sociais, culturais e religiosas.

De acordo com Vidal (idem), nas diversas sociedades indígenas, o grafismo corporal é uma ferramenta poderosa de tecnologia da comunicação. Usada de forma sofisticada pelas diferentes etnias, estabelecem conceitos que, a partir da linguagem visual impressa em seus corpos, se configuram em diferentes significados, exprimindo, assim, suas

1 Ana Lemos: Cursando Jogos Digitais no Centro Universitário UDF. Assistente em Administração na Universidade de Brasília, atua no MidiaLab – Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional no Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes. Reside em Brasília, DF. Contato: analemos@unb.br, (61) 84225645.

2 Carlos C. Praude: Doutorando em Arte e Tecnologia no Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Mestre em Arte e Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília (2010). Pós-graduação em engenharia de software e graduação em tecnologia em processamento de dados. Professor no curso de Jogos Digitais no Centro Universitário UDF. Em artes plásticas, estuda e produz desde 2001. Vive e trabalha em Brasília, DF. Contato: ccpraude@gmail.com, www.carlospraude.com, (61) 84319600.

3 Foi utilizado a linguagem de programação C++ com recursos disponíveis no ambiente integrado de desenvolvimento Qt. Disponível em <<http://qt.nokia.com>> Acesso: 04/09/2011.

identidades diversas por meio de composições estéticas e artísticas, que se opõem à realidade da natureza, a partir da sua observação.

Registros históricos apresentam diálogos, ocorridos no século XVIII, que indicam situações onde os indígenas buscavam significados básicos, com a intenção de diferenciar-se de outros seres da natureza:

"Por que você pinta seu corpo? - perguntou um missionário europeu a um índio.
E você? Por que não se pinta? Quer se parecer com os bichos? - respondeu o índio." (IANDÉ, 2006).

As artes dos povos indígenas foram consideradas estáticas e perdidas no tempo pelo homem ocidental por vários séculos. Ainda assim, sempre houve por parte de estudiosos viajantes por todo mundo, grande interesse pelas manifestações gráficas desses povos, sempre presentes nos mais variados suportes: nas suas casas (cavernas), nos seus instrumentos, ferramentas e utensílios fabricados em uma infinidade de materiais como pedras, cerâmicas, cestarias, e nos seus corpos (VIDAL, 2000).

No Brasil, a pintura corporal indígena ficou esquecida por séculos, sendo só considerada em meados do século vinte como uma importante expressão estética, representativa de concepções tribais diversas. A partir de estudos feitos por meio do grafismo corporal, tornou-se possível fazer categorizações de organizações sociais, mensagens cósmicas, manifestações simbólicas ritualísticas e estéticas das sociedades tribais existentes (VIDAL, idem).

Nas décadas de 60 e 70 (sec. XX), houve um impulso considerável na pesquisa do grafismo indígena, na organização e preservação do material visual dos acervos e museus, nas publicações específicas e nas mostras de exposições e audiovisuais. As pesquisas feitas por estudiosos, demonstram ênfase nos enfoques sociais, simbólicos e estéticos. Existem tribos que chegam a um alto nível de sofisticação e mantêm a mesma representação por grandes períodos, possibilitando o seu reconhecimento por várias gerações, o que não impede que essas mesmas representações venham a sofrer transformações sociais e ecológicas ao longo do tempo, (VIDAL, idem).

Dentro da necessidade de se destacar dos demais seres, o homem é o único animal que consegue se modificar a partir de meios externos ao seu próprio corpo. O desejo de se diferenciar dos outros seres da natureza levou os índios a utilizarem a pintura corporal. Essa prática ao longo do tempo fez do grafismo corporal uma identidade. Ela pode ser interna, para diferenciar clãs de uma mesma etnia e externa, entre tribos diversas (VIDAL, idem).

Características gerais das representações do grafismo indígena, (IANDÉ, 2006):

- diferenças entre seres humanos e animais;
- diferenças internas: caracterização do homem dentro do seu grupo;
- diferenças externas: caracterização das diferentes etnias.

O encantamento

O grafismo corporal indígena é uma linguagem viva e, como toda linguagem, sofre intervenções naturais e sociais diárias. Ele Respira. Ele é efêmero.

Em nossas cidades encontramos essas representações diariamente em tatuagens temáticas, tribais. Sua aplicação se manifesta de formas diversas: em roupas de uso pessoal, como também em roupas de cama mesa e banho; em decoração de utensílios e adereços, ocupando espaços nobres, reservados nas residências das classes mais abastadas, de gosto sofisticado.

Existe um encantamento na nossa sociedade pela simbologia contida no grafismo indígena. É como se transmitisse calma em sua composição harmônica. Ele nos leva a uma viagem imaginária a partir da simplificação dos seus traços, trazidos da contemplação, da observação dos seres e das coisas naturais. Há beleza na sua simplicidade. É harmônico pela sua simetria. É firme e seguro na sua geometria. Ao mesmo tempo se insinua e seduz, pelos seus tracejados livres de instrumentos de precisão, provocando delicadeza e ingenuidade.

O grafismo indígena, ao nos provocar uma certa estranheza e mistério, nos provoca também uma grande empatia, por usar símbolos reconhecíveis por nós, que são carregados de significados homônimos, por vezes. Para o antropólogo Darcy Ribeiro, "O corpo humano é a tela onde os índios mais pintam e aquela que pintam com mais primor" (SILVA, 2010).

Durante a pesquisa sobre o uso do grafismo pelas diversas tribos indígenas, percebemos, nessas representações gráficas corporais, a existência de uma linguagem visual estética, artística e de comunicação importante, capaz de traduzir significados que demarcam valores éticos, religiosos, sociais e culturais dessas sociedades.

Lux Vidal (2000) destaca que, "no contexto tribal, mais do que em qualquer outro, a arte funciona como um meio de comunicação. Disso emana a força, a autenticidade e o valor da estética tribal".

O aplicativo: Fontes indígenas

O aplicativo </tipo="tribos"> apresenta uma interface simples que estimula a criatividade do interagente por meio das combinações possíveis entre os caracteres previamente listados, no sentido de criar uma padronagem que se aproxime à estética da linguagem corporal indígena brasileira.

O interagente pode jogar, ou brincar, com inúmeras combinações de caracteres e diversas configurações de fontes instalados no dispositivo móvel, resultando na simulação do grafismo indígena por meio da composição de caracteres previamente carregados em listas de seleção.

O filósofo Vilém Flusser (2002) postula que o aparelho produtor de imagens, que liga imagem e significado, é um brinquedo e não um instrumento no sentido tradicional. O “homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca mais com seu brinquedo, mas contra ele” (idem, 24).

Neste sentido, o verdadeiro desafio do aplicativo aqui proposto, encontra-se no na escrita do programa. Flusser (2002) compreende que, para o aparelho funcionar de forma efetiva, é imprescindível a condição de um programa rico, com potencialidades acima da capacidade do jogador.

O pensamento de Flusser esboça a descrição de um ato que resulta em um gesto criativo que se manifesta por meio da escrita do programa. Uma ação que se desdobra na possibilidade de continuar brincando com os códigos do programa, explorando os diversos recursos de comunicações inerentes em nossa sociedade midiática contemporânea. Este é um estado de criação que pode resultar em uma situação inesperada. Uma situação que estimula a criatividade articulando sentidos, por meio da imaginação, em um processo de transformação de códigos que visa a criação de um objeto artístico.

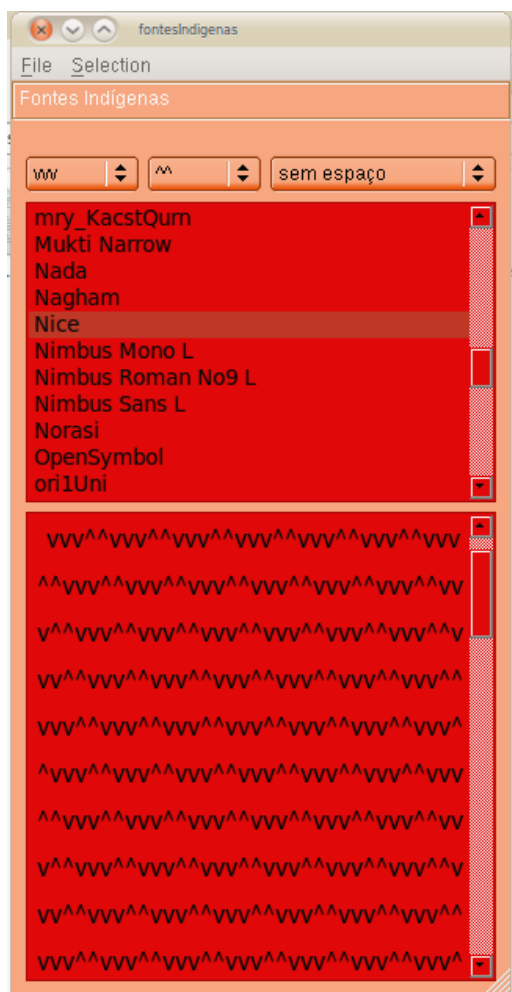


Figura-1: Interface do aplicativo </tipo="tribos">

Flusser (2002) argumenta que, com a escrita, adquirimos a capacidade de codificar planos em retas e abstrair todas as dimensões, com exceção da conceituação, que nos dá a possibilidade de codificar textos e decifrá-los. Para o filósofo, os conceitos significam idéias e o ato de decifrar textos é o mesmo que identificar as imagens significadas pelos conceitos. Os textos possuem a função de explicar as imagens enquanto o conceito tem a função de analisar cenas.

A imaginação encontra, no pensamento de Flusser (2007), uma condição de abstração peculiar. Com imagens criadas a partir de códigos, números e cálculos, e não mais de circunstâncias, podemos observar o desdobramento de uma estética diferenciada.

Júlio Plaza (1998) retoma as idéias de Flusser ao descrever o artista que brinca com os limites do aparelho visando um conceito transcodificado em cena. Para o autor, a transformação é um fenômeno que permite a ampliação do campo do sensível. Integrado a uma interface, esses programas conversores se apresentam como portadores de mensagens que se atualizam em meios e territórios diversos.

Segundo Plaza (1998), o método da recodificação implica na constituição de uma nova mensagem, a partir de dados já conhecidos, apresentando uma renovação crítica do conceito inicial.

As Similaridades : grafismo corporal indígena == teclado ocidental

Algumas tribos dividem suas aldeias em duas metades e os índios de cada uma das metades possuem direitos e deveres específicos. Como exemplo, Vidal (2000) destaca a sociedade Xerente do estado do Tocantins. Essas metades se denominam "partidos", que são reconhecidos por meio do grafismo corporal utilizado pelos seus integrantes, o que caracteriza aí uma diferença interna, o que não impede os deveres recíprocos entre as metades. Cada metade possui um representante. Denominação dos "Partidos":

- SDAKRÃ: que significa Lua, norte do estado; traços horizontais na pintura corporal
Padrão: _ ●
- SIP'TATO: que significa Sol, sul do estado: traços verticais na pintura corporal
Padrão: | ●

Suas pinturas se reservam às seguintes situações cerimoniais: nominação masculina, corrida de toras e casamento. Afora isso, só as crianças recém-nascidas e de até 3 anos podem, eventualmente, estar pintadas, havendo somente dois padrões básicos: o da onça e o do tamanduá (VIDAL, idem).

O Indígena: homem-máquina

No meu trabalho como artista plástica⁴, pude experimentar a estética indígena desde o início, sem nenhuma pesquisa intencional anterior, simplesmente impregnada na minha produção de forma completamente espontânea. Isso se deu de forma evolutiva, quando desde que tive possibilidade de escolha, passei a adquirir peças indígenas para satisfazer e preencher meus espaços. Quando, em exposição realizada por mim há algum tempo, couberam as seguintes perguntas feitas por alguns visitantes: de que tribo seriam aquelas peças? Que tipo de artista utilizaria “lixo” como matéria na sua produção artística.

Nessa perspectiva de admiração e repulsa que um ser civilizado pode ter diante do que ainda não conhece, me deparo com a certeza de que aqueles materiais seriam realmente lixo, se não tivessem recebido nova carga de significados. Nesse sentido, cabem, aqui, questionamentos, como: esse trabalho também poderia ser considerado como lixo, mesmo tendo produzido novos significados? Por que esses significados estariam tão próximos de tribos tão distantes? Por que houve capacidade de chegar tão perto de algo que nem mesmo pesquisei? Essa identidade surgiu puramente pelo meu prazer de observação, já que não houve nenhuma pesquisa sistemática? E por que, agora, pensando e trabalhando com tecnologia, novamente, me vem a estética indígena para ser trabalhada como uma linguagem atual? Ela é atual? Por que ela é atual?

Ao produzir com pincel e tinta, sentia-me também como máquina, repetindo símbolos, sempre e muito: traços, pontos, círculos, curvas. Durante o processo de produção, sempre havia um prazer, mesmo na repetição. Como quando se opera uma máquina, conduzida por meio de comandos, seja a partir de máquina fotográfica, filmadora, ou mesmo, computador. E, enquanto se faz o comando, se está sempre acompanhado da expectativa do resultado, já que nunca se tem a dimensão da imagem até que ela se materialize visualmente. No meu entendimento, a intencionalidade direcionada da pesquisa no fazer artístico pode levar o artista a descaracterizar sua produção, inviabilizando o princípio de alteridade.

Segundo o filósofo Vilém Flusser (2002), em *Filosofia da Caixa Preta*, a fotografia é uma imagem técnica que transcodifica conceitos em superfície. Ela é uma síntese de duas intenções: a do aparelho e a do fotógrafo. O filósofo postula que a intenção do fotógrafo é de se eternizar por meio da imagem fotográfica e, ao mesmo tempo, que o aparelho visa programar a sociedade por meio das fotografias, possibilitando o aperfeiçoamento do comportamento dessas sociedades. Assim, ambas as intenções, a do fotógrafo e a do aparelho, são codificadoras. Dessa forma, Flusser conclui que, enquanto não houver crítica que revele a ambigüidade do código fotográfico, a intenção do aparelho sempre irá prevalecer sobre a intenção do homem, pois que não há como saber até que ponto o fotógrafo apropriou-se da intenção do aparelho, submetendo-a à sua própria intenção.

4 Refere-se ao trabalho da artista Ana Lemos

A partir desses conceitos, tomo como referência as lendas aonde as máquinas fotográficas eram consideradas devoradoras de alma pelos povos indígenas. Contadas em filmes ou mesmo em relatos escritos ao longo da história, nesse momento me traz um sentido muito próprio a impressão tão forte que a máquina fotográfica causava aos povos indígenas em seus primeiros contatos. Como uma caixa poderia fazer tamanha transformação, revelando em tão pouco tempo a sua imagem perfeita? Uma imagem que só poderia ser repetida por meio do reflexo, a partir de um bem sagrado da natureza como a água, de repente se materializar em um papel, por meio de uma caixa com um feixe de luz?

Podemos analisar, então, no processo inverso. Se não resulta numa imagem perfeita, por outro viés, os indígenas sempre tiveram o domínio dessa tecnologia: de codificar sua própria linguagem e transformá-la em linguagem por meio de símbolos, cuja imagem resultante é impressa por ele próprio, utilizando como veículo seu próprio corpo. Nesse sentido, ele, o indígena, é, por sua vez, o jogador e o aparelho, pois ele programa o seu próprio código e o revela em seu próprio corpo, transformando-o em um código, em uma linguagem visual. Essas linguagens, que são diversas e de cada tribo, se transformam em identidades específicas para cada nação, para cada povo. Essas identidades não são a reprodução da imagem perfeita, mas, sim, códigos perfeitos para essas sociedades.

No processo de execução do grafismo indígena, tomando o indígena como programador e máquina e o grafismo como o código revelado, podemos considerar algumas particularidades. Como não há a necessidade de se apropriar da intenção do aparelho dentro desse processo de codificação e revelação de conceitos, já que ele próprio, o indígena, é quem intenciona, não há, portanto, prevalência da intenção do aparelho sobre a intenção humana. Por outro lado, não há a necessidade do domínio da intenção humana sobre o aparelho, sendo o que se apresenta, então, é um resultado único. O indígena cria os conceitos. Ele os codifica e os imprime, ele os veicula e o transmite por meio do seu próprio corpo, possibilitando o aperfeiçoamento dos comportamentos dessas sociedades. Não há disputa, não há submissão, não há confronto. Há somente a soma, que se apresenta aplicada no melhor resultado. Assim, não se faz necessária a crítica, uma vez que a ambigüidade do código prevalece. Não há necessidade da vitória do homem sobre o aparelho, já que o esforço de todo o processo se completa e se apresenta como resultado aperfeiçoado em um homem-máquina.

"Uma pintura abstrata representa uma manifestação direta dos processos do pensamento criativo, tais como poderiam comparecer nos desenhos de um computador. Estamos aqui nos referindo, contudo, às conseqüências psicológicas e sociais dos desenhos e padrões, na medida em que ampliam ou aceleram os processos já existentes. Pois a "mensagem" de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas." (Marshall McLuhan, 1964)

Considerações finais

O grafismo corporal indígena é, portanto, uma importante ferramenta de linguagem de comunicação sempre atual, utilizada como um passaporte para identificação das diferentes tribos, ou mesmo dentro delas. Por analogia, pode-se considerar que o grafismo corporal indígena e a nossa tipografia ocidental pode vir a colaborar com novas reflexões e discussões acerca da linguagem visual e da escrita.

Referências Bibliográficas:

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *Vilém Flusser. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*, in CARDOSO, Rafael (orgs). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

IANDÉ - Arte com História. *Grafismos Indígenas*, Boletim #10 – 08/06/2006. Disponível em : <<http://www.iande.art.br/boletim010.htm>> Acesso: 04/09/2011.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem (In:understanding media)*, Editora Pensamento Cultrix Ltda, São Paulo, 1964).

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

RIBEIRO, Berta G., RIBEIRO, Darcy. *Suma etnológica brasileira*, Universidade do Texas, 2008.

SILVA, Giovani José da; COSTA, Anna Maria Ribeiro Fernandes Moreira da. *Entre pinturas corporais e notas musicais: história e etnografia nas obras de Darcy Ribeiro e Desidério Aytai*. In: Revista Territórios e Fronteiras V.3 N.2 – Jul/Dez 2010, Programa de Pós-Graduação – Mestrado em História do ICHS/UFM. Disponível em : <<http://www.ppghis.com/territorios&fronteiras/>> Acesso: 04/09/2011.

VIDAL, L. *Grafismo Indígena: estudos de antropologia estética*, São Paulo, Studio Nobel: Editora da Universidade de São Paulo: FAPESP, 1992.