



Aldeia Digital: Uma Análise do Projeto *Índios On Line*¹

Júnior PINHEIRO²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-PB.

Resumo

O presente artigo refere-se a um estudo de caso do Projeto *Índios On Line* e sua colaboração no processo de interação entre comunidades indígenas do Nordeste brasileiro. Demonstra como o acesso à informação e às tecnologias digitais facilitou o processo de registro e valorização das tradições destes povos, bem como o ativismo em prol dos direitos das aldeias por meio da produção e difusão de conteúdos étnico-culturais. Para alcançar o objetivo proposto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, de base qualitativa, alicerçada basicamente em textos de Muniz Sodré, André Lemos e Célio Turino.

Palavras-chave: Inclusão Digital; Indígenas; Ponto de Cultura; Cibercultura.

Introdução

Alheias ao poder político e econômico, as nações indígenas enfrentam problemas muito maiores que só a questão da terra – em litígio permanente com latifundiários. Estes povos lutam também pela regulamentação e cumprimento dos seus direitos, por habitação, saúde e educação de qualidade. Em tempos recentes, contudo, outras demandas parecem preocupá-los: a ausência de espaço positivo na mídia e a carência de acesso às tecnologias digitais de produção cultural e de informação.

Na grande imprensa, as comunidades indígenas raramente figuram entre os assuntos mais relevantes e até mesmo o pouco espaço que lhes é concedido, geralmente trata de notícias pitorescas, atreladas à falta de civilidade, devido ao seu modo de vida peculiar, ou à participação em protestos frente ao governo ou latifundiários.

Isoladas umas das outras, as comunidades indígenas, mesmo as de uma só nação – padecem de dificuldades para se articularem em prol da valorização das suas culturas. Contudo, algumas iniciativas adotadas nos últimos anos por organizações não governamentais, universidades e associações culturais minimizam estas agruras.

¹ Trabalho apresentado na DT 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Coordenador de Programação da TV UFPB. Aluno Especial do Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas (UFPB). Sócio da Intercom e da Rede FolkCom. Email: juniorpinheiro@ymail.com



Criada em 2001, a ONG *Thydewás* reuniu, no ato de sua fundação, sete grupos indígenas de diferentes estados do Nordeste brasileiro a fim de facilitar a mobilização, a troca de informações e a produção de conteúdo específico de forma colaborativa. Assim nasceu o projeto *Índios On Line*, um canal de diálogo permanentemente aberto entre aldeias, que utiliza as ferramentas da cultura digital para facilitar este contato.

O projeto promove cursos e oficinas constantes, a fim de capacitar os envolvidos para uma melhor fruição dos recursos e criação de conteúdo cultural e comunicacional; permitindo a produção de sua própria versão dos fatos noticiados. Um meio de comunicação alternativo e acessível ao vários grupos étnicos.

Por meio de parceria com o Ministério da Cultura, em 2005, o *Índios On Line* se tornou um Ponto de Cultura, o que permitiu, entre outras vantagens, a aquisição de equipamentos tecnológicos voltados ao acesso e à produção de informação, promovendo aumento da auto-estima destes povos. Hoje, por meio do diálogo e da interatividade, estes se mobilizam com muito mais freqüência, no movimento pela luta e manutenção dos seus direitos.

1. O índio e a mídia no Brasil

Há uma história na mitologia do povo Pataxó que se refere à formação e estabelecimento das aldeias indígenas, quando tribos nômades firmaram assentamento. Segunda a narrativa, os índios andavam de um lado ao outro, ora na praia, ora na mata. Contudo, certo dia, um índio escalou o Monte Pascoal e atirou uma flecha para cima, que subiu, tocou o céu e caiu próximo ao mar. Todos os índios seguiram a direção da flecha, agrupando-se em torno dela, formando a aldeia mãe, que originaria outras povoações futuras (BIERBAUM, 2008).

Em tempos atuais, as flechas enfrentam sérias questões para alcançar o céu. Isolados social e culturalmente, estes povos sofrem pela falta de políticas que incentivem o respeito pelas suas tradições, sua cultura e sua língua, que vem se perdendo graças à imposição da educação formal ou contato turístico.

Os relatos históricos acerca dos povos indígenas tratam-lhes como selvagens, em lastimável estado de miséria, bárbaros, dados ao ócio e arruaceiros, que precisam ser domesticados, catequizados e amansados, a fim de ter uma convivência pacífica com o homem civilizado (CARVALHO, 2008 e CAETANO DA SILVA, 2008).



A grande mídia não trata os povos indígenas de forma muito diferente. Antes, os mostra em situações desfavoráveis, que colaboram para a criação de um estereótipo que só os afastam ainda mais das populações urbanas. É a lógica do lucro, à qual os meios de comunicação estão submetidos, que imprime à notícia um caráter de produto industrializado. Assim, a informação, que deveria circular livremente, se concentra nas mãos de um pequeno grupo econômico que Ignácio Ramonet (2007) chama de “novos senhores do mundo”, cujo poder está acima dos governos e dos Estados – um poderio cunhado pelo capital e mantido por meio da mídia.

A mídia é o intelectual coletivo desse poderio, que se empenha em consolidar o velho entendimento de povo como “público”, sem comprometer-se com causas verdadeiramente públicas, nem com a afirmação da diversidade da população brasileira. (SODRÉ, 1999, p.244)

Os pontos de vista que circulam em torno dos índios, veiculados pela imprensa, acabam criando uma série de estereótipos que são reverberados em conversas e discussões populares. Estes aspectos encontram eco também na ficção televisiva, que representa povos indígenas de maneira distorcida.

Numa televisão massificante, cujo interesse é o lucro advindo da comercialização de espaços publicitários, minorias étnicas e culturais como as nações indígenas encontram pouco ou nenhum espaço legitimado destinado a elas. Num processo de construção identitário, a televisão se apresenta como espelho da sociedade, na busca por uma identificação pessoal com o telespectador, utilizando modelos difundidos como ideais. Assim como a imagem do espelho não é real, mas virtual, a televisão também é um simulacro, cuja imagem se apresenta distorcida e seu conteúdo não leva em conta as alteridades.

Segundo Muniz Sodré (1994), este fato gera um sentimento de não representatividade pela mídia. Para se referir ao fenômeno, o autor utiliza o personagem criado por Bram Stoker, o Drácula. Do mesmo modo que este não possui reflexo, comunidades étnicas e tradicionais não se vêem no espelho da mídia, pois semelhantemente aos vampiros, são anti-sujeitos, fora dos padrões sociais apresentados, que violam os protocolos burgueses de conduta.

2. Uma nova flecha digital

Motivados pela ausência de espaços afirmativos e a fim de suprir a necessidade intrínseca ao ser humano de se comunicar, de se fazer ouvir, algumas comunidades indígenas,



com o apoio de ONGs e universidades, começaram a buscar meios alternativos de divulgar sua cultura e exprimir sua versão dos fatos – uma vez que, ao seu modo, estes povos já produzem informação, faltando-lhes apenas os meios tecnológicos que permitam a difusão. Osvaldo Trigueiro (2008) afirma que mesmo sem possuir representação na grande mídia,

Esses grupos possuem alternativas próprias de emissão e criação na elaboração dos seus produtos culturais, emitem opiniões, fazem críticas, tomam posição e se apropriam de interesses que vão além dos planejados pela produção e emissão da mídia hegemônica. (TRIGUEIRO, 2008, p.22)

Uma dessas alternativas é o portal *Índios On Line*, que busca outras formas de produção que permitam às aldeias indígenas trocar conhecimento, divulgar sua cultura e história.

Em 2001, a ONG *Thydêwás*, nome que significa *esperança da terra*, surgiu com intuito de facilitar o intercâmbio entre os povos nativos do Brasil, promovendo sua interação por meio da troca de conhecimentos histórico-culturais e coletando informações acerca da atual situação político-social de cada aldeia. Além disso, visava servir como canal para denúncias de possíveis violações dos direitos indígenas.

Para facilitar as relações entre as distantes comunidades indígenas, a ONG criou o portal *Índios On Line*, um *site* na Internet que reúne e divulga dados e notícias sobre estes povos. Na época de sua fundação, sete nações se reuniram em torno desta nova flecha que tocou o céu (agora por meio de satélites), indicando o que seria um novo local de reunião indígena: uma aldeia digital. Quatro povos da Bahia – Tupinambá de Olivença e Pataxó Hãhãhãe, na região Sul, Tumbalalá e Kirirí, do Norte do estado; além dos Xucurú-Karirí e Karirí-Xocó de Alagoas, e Pankararú em Pernambuco foram os primeiros a chegar ao ponto indicado pela seta. Hoje, mais de dez povos integram a rede.

Por meio do portal, estes agrupamentos indígenas estão interagindo com a informação e o conhecimento. Hoje, o *site* é um canal de expressão, cidadania e reivindicação, onde se pode divulgar conteúdos, manter contato com outras nações indígenas, ONGs e universidades, exercer o direito democrático do acesso à informação como alternativa à alienação.

Vivemos cada vez mais em uma sociedade na qual a informação é sinônimo de poder. Romper com a alienação e o embrutecimento imposto a milhões de pessoas é, efetivamente, desenvolver uma política democrática, de conquista da cidadania, e isso significa prever uma ampla e pluralista oferta de produtos culturais. (TURINO, 2010, p.126)



No início do projeto, por meio de parcerias e patrocínios de empresas particulares, a *Thydêwás* conseguiu disponibilizar a cada aldeia um computador e uma câmera fotográfica digital, além de capacitar as lideranças e alguns moradores das localidades no uso dos equipamentos para produzir conteúdo. Hoje, esses índios atuam como monitores e multiplicadores dos saberes técnicos, qualificando outros para uso das tecnologias da informação disponíveis. Em 2005, o projeto foi conveniado ao Programa Cultura Viva – do Ministério da Cultura – tornando-se um Ponto de Cultura (PC).

3. O novo ponto onde a flecha caiu

O Programa Pontos de Cultura é uma ação do MinC, ligada ao Programa Cultura Viva – Cultura, Educação e Cidadania, que foi instituído em julho de 2004 como parte de uma política governamental de difusão e democratização cultural, adotada pela gestão do então presidente Luiz Inácio Lula da Silva (2002 a 2010). Estabelecidos por meio de convênio entre o poder público e instituições civis idôneas, os Pontos são unidades locais voltadas à ampliação dos meios de formação, criação, difusão e fruição de cultura e acesso aos cidadãos em situação de risco ou exclusão social (BRASIL, 2010a).

Os PCs não são destinados a criar novos aspectos culturais. Sua meta é ampliar as ações já existentes no seio de cada comunidade. Por isso, é possível encontrar unidades vinculadas aos mais diversos fazeres, pois “o conceito de Ponto de Cultura é o que eles já praticam: trabalho compartilhado e o desenvolvimento de atividades culturais respeitando a autonomia e o protagonismo das comunidades”. (TURINO, 2010, p.17)

Como Ponto de Cultura, o *Índios On Line* recebeu o recurso de 180 mil reais. Por orientação do Programa Cultura Digital, também do MinC, deste valor, 50 mil reais devem ser investidos na aquisição de equipamentos digitais, tais como câmeras fotográficas, filmadoras, projetores multimídia e computadores equipados com *softwares* livres, com o propósito de facilitar a produção de conteúdos. A Internet gratuita, que também faz parte do projeto, é fornecida pelo Programa GESAC (Governo Eletrônico – Serviço de Atendimento ao Cidadão) do Ministério das Comunicações. Todo este pacote tecnológico visa garantir aos Pontos uma estrutura capaz de permitir a produção dos mais variados formatos, nos quais o ato de fazer, por sua característica inclusiva e colaborativa, torna-se mais importante que o produto final, pois os próprios indígenas assumem o papel de produtores.



O empoderamento social nos Pontos de Cultura pode provocar transformações que vão muito além da cultura em um sentido estrito e desencadear mudanças nos campos social, econômico, de poder e valores. Ao concentrar sua atuação nos grupos historicamente aliados das políticas públicas (seja por recorte socioeconômico ou no campo da pesquisa e experimentação estética), o Ponto de Cultura potencializa iniciativas já em andamento, criando condições para um desenvolvimento alternativo e autônomo, de modo a garantir sustentabilidade na produção da cultura. É a cultura entendida como processo e não mais como produto. (TURINO, 2010, p.37)

Hoje, além do portal, o *Índios On Line* conta com duas rádios comunitárias em territórios indígenas e edita livros com as experiências vivenciadas durante as atividades. No *site*, além de uma série de informações sobre a cultura e as tradições das nações envolvidas, há um *chat* para facilitar diálogos e produções coletivas feitas pelos próprios índios, como conteúdos audiovisuais, que se utilizam das potencialidades existentes graças à incorporação das tecnologias do vídeo a vários dispositivos digitais. Assim, é possível assistir material desenvolvido com câmeras, máquinas fotográficas, celulares e *webcams*. Todo este material fica hospedado em *sites* portadores como o *Youtube* e o *Vimeo*, por exemplo.

O conteúdo dos vídeos varia de mensagens de apoio a líderes presos em circunstâncias de protestos e ocupações de territórios indígenas sob litígio judicial, até reivindicações sociais e versões para notícias veiculadas pela imprensa. Há ainda outro conteúdo muito comum: o registro de atividades tradicionais e de histórias contadas pelos mais velhos. Formas de registrar as tradições, para que não se percam, e para que outros povos possam conhecê-las.

O projeto tem incentivado os jovens indígenas a dialogar com os guardiões da memória de seus povos, ao mesmo tempo em que usam modernas ferramentas de comunicação e tecnologia para divulgar seus patrimônios pertencentes, também, a toda humanidade (BRASIL, 2010b, p.74)

4. A flecha é virtual, o arco é digital

Com intuito de realizar uma capacitação contínua com os integrantes das aldeias; universidades e outros Pontos de Cultura realizam constantes cursos com temáticas que vão desde a produção audiovisual à formação social cidadã. Para sistematizar estas capacitações, a *Thydewás* criou o Arco Digital, uma rede voltada ao ensino à distância e à produção coletiva de conteúdo educativo em plataformas digitais. A ideia é utilizar a tradição de transmissão e manutenção de conhecimento, já existente nas aldeias, para capacitar os indígenas e incentivá-



los à criação de conteúdo. Assim, eles aprendem a utilizar as ferramentas como quem aprendia utilizar um arco, ou anzol e se organizam como quem se prepara para uma grande pesca ou caçada. Só que agora se trata de uma caçada digital, onde as caças são as suas raízes, suas tradições, as quais eles lutam para resgatar e manter vivas (KARIRI-XOCÓ; GRAMACHO & GERLIC, 2007).

De posse das tecnologias e possuindo acesso à técnica, as comunidades indígenas apropriam-se da linguagem dos meios de comunicação e dão a ela uma ressignificação própria. A produção coletiva do portal possibilita aos índios uma experiência única, quando os sujeitos tornam-se protagonistas no processo comunicacional, deixando de ser apenas objetos da pesquisa alheia e tornam-se, eles mesmos, os pesquisadores, os fotógrafos e os cineastas e podem mostrar sua realidade e cobrar dos poderes públicos ações voltadas à melhoria das condições de vida e à valorização de suas tradições.

Ao analisar uma ação anterior, porém semelhante ao *Índios On Line* – a saber, o projeto *Vídeo nas Aldeias* – Ivana Bentes (2004) denomina a possibilidade de contar sua própria versão da história de *autoetnografia*. Para ela,

Ao descolar a câmera da mão dos antropólogos e cineastas profissionais e formar realizadores indígenas, a primeira questão que podemos sublinhar é a do deslocamento de poder e uma reflexão decisiva sobre a produção do saber. Quem tem a câmera tem o comando e a simples posse pelos índios desse instrumento de observação, intervenção e comunicação pode produzir um outro pensamento ou dar visibilidade a uma outra lógica visual e mental. (BENTES, 2004, p.01)

Quem tem a câmera nas mãos, detém o poder, o comando das informações. Contudo, o simples fato de produzir um filme já é, por si só, um processo de formação cidadã. A capacitação técnica, nestes casos, estimula o despertar do olhar crítico acerca da sociedade, da mídia e de suas mensagens, afinal, “se uma comunidade passa pela experiência de fazer alguns filmes, seguramente os membros dessa comunidade vão passar a ser expectadores mais exigentes (...) vão passar a ver o cinema e a televisão de um outro modo”. (AVELLAR, 2010, p.17)

5. Aldeia digital, tribo *cyberpunk*

Assumir o controle da produção de bens culturais, se apropriar dos meios, reinterpretar e ressignificar as mensagens disponíveis a fim de construir, pelas próprias mãos, informações anteriormente concentradas por corporações midiáticas, não são propostas



recentes. Na década de 1970, o movimento *punk*, buscou reinventar a lógica de produção a fim de democratizá-la, aproveitando o barateamento de alguns equipamentos.

Em tempos atuais, as palavras de ordem daquele movimento, o *faça você mesmo* assumem outro significado quando aliadas ao novo contexto tecnológico, cujo ponto alto é o advento de novas tecnologias, o que permitiu uma redução nos custos dos dispositivos. Cunhado pela junção das palavras *cybernetic* e *punk*, o termo *cyberpunk* originalmente se referia apenas a um gênero cinematográfico futurista-destrutivo de ficção científica, atualmente ganha um significado mais abrangente, graças ao contexto da cultura digital.

Hoje, *cyberpunk* refere-se a uma corrente artística comum à pós-modernidade, que se caracteriza por aliar a frase de ordem dos anos 1970 aos recursos tecnológicos disponíveis, na intenção de registrar, produzir, resgatar e disseminar cultura.

O que amalgama o *cyberpunk* à cultura de massa e o underground é uma atitude de desafio em relação às normas estéticas e culturais e, ao mesmo tempo, de desconfiança para com a racionalidade dos discursos e atitudes ligados à tecnologia. Por isso, as estéticas eletrônica e *punk* vão fazer com que os *cyberpunks* usem as tecnologias como armas de sobrevivência na sociedade contemporânea. (LEMOS, 2004a, p.195)

Munidos com tecnologia, *softwares* livres e de posse das ferramentas tecnológicas disponíveis na Internet, os integrantes do *Índios On Line* assumem o papel sócio-comunicacional de permitir que as comunidades indígenas se expressem, tendo acesso à informação, interpretando-a criticamente e devolvendo-a à sociedade da maneira como ela foi processada. Além disso, facilita o contato entre aldeias de diversas partes do mundo, com troca de grande quantidade de informações e conteúdos.

A lógica é multiplicativa: quanto mais interatividade, mais pessoas e instituições surgem para apoiar o projeto, que vai ficando cada vez maior e mais rico em conteúdo. Essas relações pela Internet permitem a coexistência destes índios em outro mundo além dos limites da sua comunidade. A aldeia passa a ser global, ou nas palavras de André Lemos (2004b), configura-se uma cidade digital, uma *cibercidade*, cujo intuito é “de lutar contra a exclusão social, regenerar o espaço público e promover a apropriação social das novas tecnologias”. (LEMOS, 2001, p.16)

Considerações finais

As novas ferramentas digitais voltadas à produção e difusão de conteúdo aliadas à



Internet abriu as portas do mundo para os indígenas, facilitando trocas interculturais e elaboração de conteúdo alternativo. Esta maior colaboração entre as nações fortalece, cada vez mais, o movimento da luta indígena, se assemelhando àquela primeira flecha atirada de cima do Monte Pascoal por um guerreiro Pataxó. A tecnologia é esta nova flecha, atirada pelo arco digital, que agrega os povos na formação de uma nova aldeia digital – a *ciberaldeia*.

A iniciativa ainda é pequena diante do atraso que os povos indígenas enfrentam quando o assunto é acesso à tecnologia e produção de conteúdo. A luta das nações pela terra hoje deve ser associada à luta pela inclusão digital, uma batalha contra-hegemônica (SILVEIRA e CASSINO, 2003), para que os grupos socialmente excluídos, possam se apropriar da tecnologia da informação, exercendo seu direito à livre informação, hoje ainda contida nas mãos das corporações midiáticas.

As políticas de inclusão digital devem romper com a política de aprisionamento dos megamonopólios privados. O combate à exclusão digital está intrinsecamente ligado à democratização e à desconcentração do poder econômico e político. (SILVEIRA e CASSINO, 2003, p.43)

No passado, a sobrevivência dos grupos indígenas foi sempre garantida pela variedade e pluralidade das atividades e ideias. Hoje, entretanto, segundo Bernhard Bierbaum (2008), um futuro humano para estes só parece possível, se eles se libertarem das dependências autoritárias, a fim de serem livres para exercer sua criatividade, sendo donos de seu espaço, no aspecto político, social, ideológico e tecnológico. É preciso fazer a flecha voar novamente.

Referências Bibliográficas

AVELLAR, José Carlos. **Provocador onírico**. In: Revista Vídeo Popular. São Paulo: Coletivo de Vídeo Popular, ano 01, nº 02, p.14 – 17, jan. 2010.

BENTES, Ivana. “**Câmera muy very good pra mim trabalhar**”. Disponível em: <http://www.videonasaldeias.org.br/2009/biblioteca> Acesso: 12 de abril de 2011.

BIERBAUM, Bernhard F. Fazer a flecha chegar ao céu novamente: os Pataxó no extremo sul da Bahia. In: AGOSTINHO DA SILVA, Pedro Manuel, *et alli*. **Tradições Étnicas entre os Pataxó no Monte Pascoal**: subsídios para uma educação diferenciada e práticas sustentáveis, Vitória da Conquista: NECCSos - Edições UESB, 2008.

BRASIL. **Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania Cultura Viva**: autonomia, protagonismo e fortalecimento sócio-cultural para o Brasil. Ministério da Cultura. Programa Cultura



Viva. 2010a. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/wp-content/uploads/2010/11/cat%C3%A1logo-2010.pdf> Acesso: 12 de abril de 2011.

_____. **Histórias de Ponto:** lugares e pessoas que fazem a Cultura Viva. Ministério da Cultura. Programa Cultura Viva. 2010b. Disponível em http://issuu.com/teia2010/docs/historias_de_ponto Acesso: 25 de abril de 2011.

CAETANO DA SILVA, José Luís. Territorialização Pataxó meridional em torno do Monte Pascoal. In: AGOSTINHO DA SILVA, Pedro Manuel, *et alli*. **Tradições Étnicas entre os Pataxó no Monte Pascoal:** subsídios para uma educação diferenciada e práticas sustentáveis, Vitória da Conquista: NECCSos - Edições UESB, 2008.

CARVALHO, Maria Rosário de. Os Pataxó meridionais: uma breve recensão histórico-bibliográfica. In: AGOSTINHO DA SILVA, Pedro Manuel, *et alli*. **Tradições Étnicas entre os Pataxó no Monte Pascoal:** subsídios para uma educação diferenciada e práticas sustentáveis, Vitória da Conquista: NECCSos - Edições UESB, 2008.

KARIRI-XOCÓ, Nhenety; GRAMACHO, Derval Cardoso; GERLIC, Sebastián. **Arco Digital:** uma rede para aprender a pescar. Maceió: Thydewás, 2007.

LEMOS, André. Cibercidade: um modelo de inteligência coletiva. In: LEMOS, André (org.). **Cibercidade:** as cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004b.

_____. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2004a.

LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (orgs.). **Janelas do Ciberespaço.** Porto Alegre: Sulina, 2001.

RAMONET, Ignácio. **O quinto poder.** In: Caminhos para uma comunicação democrática. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2007.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da; CASSINO, João (orgs.). **Software livre e inclusão digital.** São Paulo: Conrad, 2003.

SODRÉ, Muniz. **A Máquina de Narciso:** televisão, indivíduo e poder no Brasil. São Paulo: Cortez, 1994

_____. **Claros e Escuros:** identidade, povo e mídia no Brasil. Petrópolis: Vozes, 1999.

TRIGUEIRO, Osvaldo Meira. **Folkcomunicação e ativismo midiático.** João Pessoa: Editora UFPB, 2008.

TURINO, Célio. **Ponto de Cultura:** o Brasil de baixo para cima. São Paulo: Anita Garibaldi, 2010.