



## **Cibermito e Repatriação Guarani no Sul do Brasil<sup>1</sup>**

Hans Peder BEHLING<sup>2</sup>

Aldo LITAIFF<sup>3</sup>

UNIVALI – Universidade do Vale do Itajaí

UNISUL – Universidade do Sul de Santa Catarina

### **RESUMO**

O objetivo deste trabalho é apresentar e explorar o conceito de “cibermito”, a partir da repatriação de acervos etnográficos e mitologia dos índios guarani do sul do Brasil na atualidade. Nesse intuito, buscou-se uma aproximação com as concepções das teorias pós-analíticas de filosofia da linguagem (neopragmatismo) e também com aspectos relacionados à cibercultura. O quadro de referência teórica utilizado é o holismo (teoria contextualista da verdade, significação e interpretação), com uma abordagem dialética (diálogo intercultural), e procedimentos hermenêuticos de ressignificação. Este trabalho se justifica pela busca de uma repatriação no ciberespaço, mais adequada ao princípio oral e mitológico da cultura guarani do que com os princípios dos registros da sociedade dominante.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibercultura; Mitologia; Repatriação; Índios Guarani.

### **INTRODUÇÃO**

Da segunda metade do século XVIII até o final do século XIX viajantes europeus percorreram a América recolhendo elementos naturais e artefatos indígenas, inserindo-os no universo intelectual ocidental com o objetivo de evitar a sua perda (via captura da herança alheia). (VELTHEM, 1994). A repatriação (devolução de patrimônio da cultura material e imaterial aos locais e povos de origem) surgiu no Canadá como primeiro contraponto desta tradição colecionista na década de 80 do século XX e depois se transformou em tendência internacional.

O objetivo deste trabalho é utilizar o conceito de repatriação, e aplicá-lo em acervos das coleções museológicas e em pesquisas etnográficas sobre hábitos, cultura, linguagem e mitologia dos índios guarani do sul do Brasil na atualidade, utilizando o ciberespaço num movimento que combine com a lógica da cultura oral guarani e não com a lógica escrita da sociedade dominante.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 05 – Rádio, TV e Internet, evento componente do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Doutor em Ciências da Linguagem (UNISUL), graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). Atualmente é professor universitário nos cursos de Comunicação Social da UNIVALI, e-mail: hanspeda@terra.com.br

<sup>3</sup> Dr. Em Antropologia Cultural pela Universidade de Montréal (Canadá). Professor do Mestrado e Doutorado em Ciências da Linguagem da UNISUL.



Litaiff (2008) afirma que vinte anos de experiências junto às populações guarani do Brasil ajudam no entendimento de que somente a consulta aos diversos indivíduos integrantes das comunidades (líderes, outros integrantes homens, mulheres, idosos) possibilita estabelecer prioridades práticas para projetos como este, assim, a natureza dos objetivos deste trabalho é exploratória bibliográfica (GIL, 2002); o quadro de referência é holista – teoria contextualista da verdade, significação e interpretação (EDGAR E SEDWICK, 2003); e o método de abordagem é dialético (RORTY, 1994; HALL, 2006) propondo uma conversação intercultural que implica no reconhecimento da impossibilidade de abandono do etnocentrismo (não precisa ser o outro nem se colocar no lugar do outro, o que deve ser feito é dialogar com o outro).

### **COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM**

Geertz (1997) critica o representacionalismo enraizado na cultura ocidental: na oposição entre teoria e dados; entre idéia e fato bruto; na tentativa de purificar a linguagem de qualquer fato subjetivo; nas noções de linguagem ideal, neutralidade moral e verdade divina. As pesquisas que precedem este trabalho, resultaram na substituição da experiência empírica para validar o conhecimento (contato do indivíduo com as coisas do mundo gerando as representações, as mediações, e as teorias da referência) pela triangulação, isto é, a comunicação entre os indivíduos que acessam esse mundo. (RORTY, 1994; DAVIDSON, 1994; CRÉPEAU, 1996). Para Davidson (1994), a base do conhecimento humano não é o contato com o mundo, nem as mediações: é a comunicação, a comunhão com os outros indivíduos que acessam esse mundo, pois essa comunhão fornece a medida de todas as coisas. O autor insere o princípio da triangulação afirmando que: (1) é preciso ser dois para triangular; (2) é preciso haver uma ligação entre esses dois, e cada um deles com objetos comuns do mundo; (3) o conhecimento não necessita de fundamentos; (4) o conhecimento dos conteúdos de outras razões (espíritos) é possível somente no contexto de uma visão de mundo compartilhada (e isso não tem nada a ver com repertórios comuns). Essa triangulação implica numa mudança de paradigma: os significados aparecem como resultado (conseqüência e não causa) das trocas dessas proposições, e a proposição de um interlocutor valida a proposição do outro sucessivamente possibilitando inúmeras e contínuas ressignificações. O que interessa são as trocas de proposições e não as análises da estrutura sintática ou semântica de elementos que compõem cada uma das proposições. (RORTY, 1994). Crépeau (2001) reinterpreta esta noção: (1) afirmando



que não adianta elaborar e reelaborar a linguagem, nem tampouco polir o Espelho da Natureza; (2) substituindo as teorias semânticas pela noção de conversação, ou seja, “uma ecologia do conhecimento não tem, portanto necessidade de objetos. [...] O que torna verdadeiro ou falso um enunciado ou uma proposição [...] é outra proposição se situando num contexto social de triangulação” (CRÉPEAU, 2001, p.19). Para o autor, uma verdadeira ecologia do conhecimento emerge de proposições que apontam que o conhecimento do mundo de duas diferentes pessoas, e deve estar ligado ao contexto social e histórico de aquisição desses conhecimentos.

### **CULTURA E MITO**

Meneses (1996) critica a forma como o ocidente segmenta a cultura criando reservas, e propõe qualificar a cultura como um instrumento para iluminar todo e qualquer segmento. Segundo Geertz (1978), a evolução da cultura ocorreu simultaneamente com a evolução biológica, pois o homem e seus símbolos formam um par inseparável: sem os homens não haveria cultura e sem ela não haveriam os homens de hoje. Incapazes de lidar com o caos, a humanidade utiliza-se de esquemas para tentar entender ou explicar os fenômenos de uma forma aceitável. Nesse sentido criou e adotou algumas (senso comum, estética, religião, ciência, etc.), mas nenhuma dessas perspectivas, nem mesmo o mito, existem independentemente dos homens.

Segundo Lévi-Strauss (1975), os mitos estão originalmente ligados às sociedades orais, nas quais a produção e a recepção de mensagens ocorre num único e mesmo contexto (vivo e efêmero), e toda vez que os mitos são registrados nas sociedades escritas, a lógica de produção e recepção exige distanciamentos espaciais e temporais entre os interlocutores. Com isso o mito é destituído da sua vitalidade em reduções e fixações de sentido (morte e captura), alterando e transformando toda a sua natureza. Essa transformação (conceito freudiano adaptado) ocorre na passagem de um contexto para outro. (LÉVI-STRAUSS, apud LITAIFF, 2000). Para Silva (1994), os mitos são complexos pois: situam-se em um tempo remoto (origens); carregam experiências do passado e; tem o poder de encerrar perspectivas do futuro. Barthes (1993) afirma que tudo pode ser mito, e que o mito pode ser oral, escrito ou representado através de diversos suportes. O autor afirma que o mito não surge das coisas mas dos homens; que o mito é uma economia universal, e a natureza que o enclausura nada mais é do que um uso. Lévi-Strauss (2004) rejeita as opiniões precipitadas sobre o que é e o que não é mito, e reivindica para seus estudos toda e qualquer manifestação de atividade social ou



mental das populações estudadas que possa se revelar capaz de completar ou esclarecer algo sobre o mito. Litaiff (2008) afirma que o mito é uma espécie de discurso que faz referência ao conhecimento da realidade empírica, ou seja, um tipo de pensamento fundador da ordem social no sentido ideológico. Para o autor, um mito não pode ser compreendido fora do seu contexto de enunciação e da realidade etnográfica, pois assim como todas as sociedades humanas, os mitos também estão em constante transformação. Assim, pode-se afirmar que os mais diversos objetos pertencentes às coleções etnográficas da cultura material e imaterial guarani encontram-se descontextualizados, ou, no máximo transformados no contexto ocidental do registro e da fixação de sentido.

### **OS GUARANI E SEUS MITOS**

Pode-se ter uma idéia da atual situação em que vivem os guarani a partir dos dados sobre o violento impacto sofrido pelo contato com a civilização ocidental (LITAIFF, 2008): (1) terras escassas, inadequadas e improdutivas (solo infértil que não contempla a produção básica de alimentos); (2) pouca água e florestas (que não garantem as condições básicas de sobrevivência e de manutenção dos seus costumes); (3) ações externas paternalistas e assistencialistas (que não garantem a auto sustentabilidade das comunidades); (4) poucas iniciativas em prol da preservação de sua identidade étnica; (5) avançado processo de descaracterização, destruição e dizimação com raras ocorrências de manutenção dos costumes, valores e identidade; (6) submissão à cultura nacional via presença da “escola de branco”; (7) crise de identidade nos indivíduos mais jovens causada pela penetração de grupos religiosos de inúmeros credos, que sempre procuram “converter os índios”; (8) população total atual de trinta e cinco mil (35.000) indivíduos, sendo dois mil e quinhentos (2.500) no grupo Mbya (os Mbya vivem basicamente da comercialização de artesanato e da agricultura, metade deles vive junto aos postos indígenas e a outra metade vive como andarilhos nas rodovias do país, buscando isolar-se do contato com a sociedade nacional); (10) conflitos gerados pela divisão de áreas entre grupos indígenas de língua e cultura diferentes; (11) muitas mulheres e crianças guarani esmolam nas ruas de cidades como Florianópolis; (12) doenças, subnutrição e alcoolismo são problema comuns de quase todos os grupos “indígenas” brasileiros.

Segundo Silva (1994), desde os tempos do descobrimento, não-índios vem produzindo registros, descrições e análises na tentativa de entender os índios. Segundo a autora, só nas últimas décadas é que se chegou a uma compreensão adequada destes povos e suas



sociedades. Segundo Clastres (1978) os antigos cronistas concluíram precipitadamente que os povos indígenas não tinham religião (somente algumas falsas crenças). Para a autora, estas conclusões foram orientadas com base na própria religião cristã ou nos rituais, culto a imagens, templos, rezas, e outros comportamentos conhecidos de religiões de aldeias africanas ou de outros lugares. A religião guarani ao mesmo tempo refletia e era reflexo da conduta – da ética (uma sociedade que era ordenada por um estilo de vida altamente regrado contrastando com um outro tipo de ideal mítico. Schaden (1962) afirma que os guarani não relutam em assimilar aspectos da cultura material (instrumentos, aparelhos) e imaterial (músicas, modinhas) de outros grupos indígenas ou dos brancos, porém, no aspecto religioso, são pouco influenciáveis por estes grupos. O autor afirma que religião constitui o núcleo de resistência da cultura guarani, mas é possível observar: a incorporação de elementos estranhos vindos de outras religiões com mera função mágica, medicinal ou econômica; a incorporação de elementos estranhos com função religiosa de forma reinterpretada. Entre os guarani não há uma determinada parte do corpo que seja sede da (s) alma (s). Almas permeiam o corpo todo, aliás, são livres e autônomas, existindo independentemente do corpo. Segundo o autor, a coisa mais valiosa que o indivíduo possui é o porahêi (reza). É dela que o indivíduo se orgulha e receia fazer uso inadequado (por isso a relutância em ensinar ou demonstrar). Segundo o autor, o porahêi tem diversas representações, mas indivíduo e coletividade precisam dele para entrar em contato com o além. As duas maiores aflições guarani são as doenças e o fim do mundo (na opinião deles, cada vez mais próximo). De qualquer forma quase tudo tem uma explicação e todos temem ser afetados (individual ou coletivamente) por algum tipo de magia. O autor que entre eles nem medicina nem feitiço estão acima da religião: se depois de remédio ou contrafeitiço a pessoa ainda morre, então era porque Deus quis, e isto é o que importa. O pensamento guarani é holista, pois todas as partes do seu sistema sócio-cultural e cosmológico só fazem sentido se estiverem relacionados à totalidade que os organiza. (LITAIFF, 2010). De acordo com Ladeira (2007), a religião guarani contém ensinamentos sobre convivência e tolerância, e serve como estratégia que significa a própria condição de sobrevivência num mundo superpovoado pelos brancos. Silva (1994) afirma que desde a infância todos participam das cerimônias da família e da comunidade e assim aprendem por participação, imersão e iluminação (cada indivíduo fica à espera de sua reza própria, que lhe será enviada em sonho) e não por um processo de educação formal.



Segundo Ladeira (2007) o mito fundamenta e também constrói novas bases para o mundo guarani, ou seja, serve para lembrar do passado e para ensinar a lidar com situações novas: tudo está nos mitos, em todos os casos. Clastres (1990) afirma que a riqueza da mitologia guarani não está nos mitos em si mesmos, mas nos pensamentos e comentários sobre os mitos. Ladeira (2007) reitera essa posição ao afirmar que os Mbya resgatam a sua história cotidianamente na oralidade e não em registros escritos ou coleções de antigüidades sagradas. Segundo Litaiff (1996) os principais fatores culturais que os Mbyá conseguiram manter após todos esses anos de abalo às suas tradições foram: o culto a Yvy Mara Ey (terra sem mal), as orações noturnas e a língua sagrada (não por acaso, todos estes fatores contém informações interdidas a estranhos).

### **CIBERCULTURA, REPATRIAÇÃO E CIBERMITO**

A linguagem, no ambiente virtual do ciberespaço, é constituída por imagens e textos (hipertextos) sintéticos, codificados binariamente. Os intercâmbios simbólicos entre os interlocutores e entre eles e as máquinas, quando potencializados pelo ambiente virtual do ciberespaço, permitem observar como se concretizam as propostas de Crépeau (1996), Roty (1999) e Davidson (1993), na medida em possibilitam uma constante ressignificação: o sentido dos correios eletrônicos, chats, fóruns e conferências eletrônicas, hiperdocumentos compartilhados, sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo, mundos virtuais multiusuários e outras formas de comunicação, e principalmente, os assuntos em debate no ciberespaço que emergem de contextos sociais de triangulação, dependem mais da criação de comunidades e da boa vontade dos interlocutores do que do fato da comunicação ser sincrônica, assíncrona, com os interlocutores presencial ou à distância. Os esforços da comunicação humana são tentativas de socialização, e a tecnologia permite relacionamentos nos quais grupos humanos se coordenem e cooperem com uma espécie de memória física comum. Todo e qualquer grupo humano se forma ou reúne em função de propósitos comuns; centrados em normas de comportamento para alcançarem coletivamente estes propósitos na formação de uma comunidade.

Velthem (1994) afirma que as coleções heterogêneas e os gabinetes de curiosidades foram os precursores dos museus atuais. Da segunda metade do século XVIII até o final do século XIX viajantes Europeus percorreram a América recolhendo elementos da fauna, flora, minerais, artefatos indígenas com o objetivo colecionista de inserir estes elementos no universo intelectual ocidental e evitar a sua perda (via captura da herança



alheia). A autora afirma que os objetos coletados eram valorizados pela sua capacidade de informar sobre os registros de estágios mais primitivos da humanidade, atestando a superioridade européia. Segundo Porto Alegre (1994), no século XIX muitos viajantes percorreram o Brasil fazendo registros. Entre eles destacam-se os estudantes de história natural que tomavam por base o método de observação. A etnografia das primeiras décadas do século XIX coletava informações em diversos lugares do mundo, interessada em suprimir as diferenças e demonstrar a universalidade das técnicas, instituições, comportamentos, práticas e crenças (mesma estratégia dos historicistas da linguagem). A autora afirma que os museus foram criados com o propósito de salvar determinadas culturas do desaparecimento, e com isso passaram a ocupar um espaço relevante na sociedade ocidental. Pode-se dizer que os primeiros esforços contrários a essa tradição colecionista baseada na atitude de captura de herança alheia foi o conceito de repatriação (devolução e retorno de patrimônio da cultura material e imaterial aos locais e povos de origem) que surgiu no Canadá na década de 80 do século XX e depois tornou-se uma tendência internacional. Este trabalho mantém estreita ligação com este conceito, lembrando que a cultura guarani não valoriza os registros, tão preciosos à cultura ocidental. Assim, num primeiro momento pensou-se no desenvolvimento de um museu virtual para estender o conceito de repatriação utilizando as potencialidades do ciberespaço.

É possível afirmar que existem duas opiniões acerca dos museus virtuais na contemporaneidade: (1) os que defendem a exploração e integração das novas tecnologias de informação e comunicação (não vêm grandes problemas nos museus virtuais); (2) os mais conservadores, denunciam o processo de virtualização como eliminador do social. Rocha e Eckert (2009) partem do pressuposto de que os experimentos etnográficos, com base na criação de hipertextos multimídia, se tornam um meio de democratização do saber etnográfico. As autoras descrevem a experiência de inserir a produção de documentos etnográficos em forma de página de internet, fomentando um museu virtual. Segundo as autoras esta experiência permite um processo de reflexão crítica a respeito do processo de museologização do mundo, buscando explorar o universo das novas tecnologias no tratamento documental dos jogos da memória que se processam no mundo moderno. Meneses (2006) defende que a cultura atual prioriza a informação em detrimento do conhecimento (dando às duas a mesma importância). Segundo o autor, a cultura nacional ainda não explorou as ferramentas museológicas adequadamente, e além disso ainda existem diversos



problemas, incoerências e imperfeições ligados ao ciberespaço de modo geral. Apesar disso, o autor não assume uma posição conservadora. Ao contrário, defende a integração entre tecnologias novas e tradicionais com a exposição de conteúdo histórico em diferentes suportes, mas ressalta que estas formas de inclusão digital não podem estar desvinculadas de outras formas de inclusão como a social, política, econômica e cultural. Assim, ao invés de um museu virtual, o que se propõe neste trabalho é algo mais amplo, é promover repatriação num sentido menos etnocêntrico, que respeite as particularidades da própria cultura guarani. Para isso, parte-se da triangulação neo-pragmatista e das possibilidades interacionais do ciberespaço, pois as possibilidades de postagem, edição, modificação, conversa, ressignificação, repostagem podem torná-lo dinâmico como a cultura em questão. Dessa forma é possível pensar no conceito de cibermito guarani.

### **CIBERMITO GUARANI**

O estudo estruturalista e sintático dos mitos demonstra transformações míticas e especificidades ideológicas, como a hierarquia, mas não dá conta dos aspectos semânticos (significados), nem pragmáticos (utilização e contexto). Litaiff (1999) afirma que a relação semântica não é possível, pois a presença de um critério de verificação demanda a existência de relação causal entre pensamento e prática. O autor propõe acrescentar a dimensão pragmática à semântica para analisar o mito mbya, complementando as teorias da significação com uma teoria integrada da comunicação e da ação: (1) a significação dos mitos, eventos, objetos e ações é triangulada na comunidade em questão; (2) o hábito unifica as práticas e as ideias que constituem o senso comum (crenças coletivas); (3) as crenças de uma sociedade visam aos hábitos de ação; (4) a compreensão da ideologia depende de uma visão holística e hierárquica. As narrativas míticas comprovam ou explicam os eventos históricos de forma que certos elementos, transmitidos de geração em geração, ajustam-se às novas necessidades e à imagem do mundo, colocando o mito sempre em harmonia com as novas condições de vida e de pensamento. Com uma estrutura invariável, o que muda é o estilo de narrativa e a transformação de uma série de elementos (personagens e objetos) em função das contingências do meio.

Uma série de condições históricas, tecnológicas e ecológicas permite afirmar que os mitos influenciam os comportamentos e as práticas das sociedades ágrafas guarani, que resgatam sua história cotidianamente na oralidade (e não em registros escritos ou



coleções de antiguidades sagradas), nas narrativas míticas que circulam de um contínuo inicial da natureza (época ancestral, em que o deus criador *Nhanderu Tenondegua* começa a criar todas as coisas) em direção ao descontínuo social, cultural e histórico (época em que os irmãos míticos *Kuaray* e *Jacy* estabelecem a diversidade sobre a terra). Litaiff (1999) observa que o mito retrata a tentativa do pensamento guarani de reestabelecer o contínuo, indicando a relação de causalidade entre a viagem dos irmãos; a trajetória celeste do sol e da lua; a marcha dos Mbya sobre a terra; e a relação entre esses elementos. Na maioria das versões dos mitos, os vegetais e os animais, inicialmente inominados, precisavam se tornar inteligíveis, e, no fim de todas as versões, os irmãos míticos chegam a *Yvy mara ey* (lugar do contínuo original, objetivo final de todos os Mbya). Não existe um mito específico da “Terra sem mal”, mas todos os mitos guarani formam uma unidade fundamentada nesse conceito mítico paradisíaco. Através da metáfora da estrada ilustrada no caminho percorrido pelos irmãos míticos, o pensamento Mbya distingue entre os bons hábitos dos índios (que conduzem ao paraíso) e maus costumes dos homens brancos (que conduzem ao fim da sociedade Mbya). Assim, Litaiff (1999) destaca que a triangulação das seis versões do mito guarani permite afirmar que os Mbya concebem a organização do mundo atual, partindo de uma unidade original e instituindo a divisão entre leste e oeste (caminho percorrido pelo sol), e que a expressão território guarani é uma metáfora para a terra em sua totalidade: o hábito de *Kuaray* é um modelo simbólico transposto para o campo ou domínio sociológico das atitudes.

O mito é uma reflexão manifestada através de um discurso maleável, produzido pela comunidade, sobre a própria comunidade, e endereçada a ela mesma. Assim, Litaiff (1999) destaca que o mito é uma obra coletiva e um poderoso recurso da memória étnica Mbya. Nos rituais (indissociáveis dos mitos), os Mbya cantam e dançam os mitos, tentando alcançar a morada celeste de *Nhanderu Tenondegua*, afirmando assim a continuidade do modo de vida Mbya. Nas seis diferentes versões do Ciclo dos irmãos (mais conhecido mito guarani) comparadas neste trabalho, as diferenças parecem perder a importância diante das recorrentes noções contextuais, por exemplo: (1) as crises e as reviravoltas surgem de problemas nos diálogos entre os personagens míticos (brigas, mentiras, revelações); (2) a ênfase nas funções da memória, como lembrar (guardar, registrar) e esquecer (passado se atualiza e transforma ao se projetar no contexto do presente ou do futuro); (3) existe sempre uma ligação com toda a cosmologia (história, filosofia, ciência etc.), servindo ao mesmo tempo como referência para explicar os fatos



do passado e também como base para entender o presente e orientar as ações do futuro; (4) apresentam-se como discurso sobre o conhecimento da realidade empírica (pensamento fundador da ordem social no sentido ideológico); (5) explicam o mundo e a sociedade a partir do comportamento dos heróis (validação de antigos costumes, fundamentação, justificativa e embasamento para os novos); (6) o herói mítico faz o caminho do sol entre o leste e o oeste (marcado inicialmente por acidentes geográficos, depois por ruínas e hoje por grandes cidades, esse caminho atesta a veracidade dos mitos e justifica as migrações); (7) o comportamento religioso dos heróis míticos lhes permitem o acesso ao paraíso.

Os indivíduos de uma comunidade vivem em constante triangulação, isto é, dialogam em um determinado contexto histórico e social, negociando os significados dos mitos até chegarem a um consenso. Os acordos resultantes desse consenso dão sentido aos fatos. Assim, não existem significados de base, o que existe é um processo constante de transformação a partir das relações que as diferentes versões do mito estabelecem entre si, com o contexto e com os sujeitos que discutem constantemente os seus significados. As crenças compartilhadas entre esses sujeitos servem de base para os hábitos, podendo gerar ações e, nesses casos, colocam em prática os conceitos do pensamento mítico, que, por sua vez, justificam e orientam as ações individuais e coletivas. Litaiff (1999) afirma que as relações existentes entre o discurso mítico sobre *Yvy mara Ey* e a prática efetiva da busca dessa terra permitem aos Mbya romper com o esquema dualista (pensamento/mundo, esquema/conteúdo) das ciências positivas: durante uma *nhemboty* (reunião Mbya), todos os participantes se posicionam, às vezes, opondo-se uns aos outros, mas, ao final, devem sempre chegar a um consenso para definir o significado prático dos mitos. Assim, a transformação do mito em prática é consequência da intervenção comunicacional, ou seja, da intencionalidade e das práticas dos indivíduos.

As interações ocorrem num nível social que implica a interação comunicacional de ao menos dois indivíduos, e a interação entre esses indivíduos constitui o contexto de medida proposicional de um mundo necessariamente compartilhado. De acordo com a triangulação davidsoniana, o episódio em que *Jacy* pergunta a *Kuaray* o nome e a utilização das coisas, como as árvores, as frutas etc., é uma forma de triangulação do sentido dos objetos do mundo.

Aqui, a questão central se desenvolveu em torno da comparação entre a lógica do ciberespaço e a lógica do pensamento mítico, ambas marcadas por aspectos semelhantes, como a efemeridade, a interatividade, e, principalmente, a interação ou



triangulação. Entre os Mbya, não há um processo pedagógico formal para verbalizar ou ensinar as unidades mínimas dos mitos. O aprendizado ocorre por vivência e participação de todos no contexto social e histórico. Litaiff (1999) exemplifica a triangulação dos mitos mbya. Em uma das muitas reflexões sobre o mito dos irmãos, seus informantes utilizaram a metáfora do trem de *Kuaray* (o sol é a luz do trem que corre de leste a oeste, passando do nível mítico ao cosmológico). De repente, observam duas pequenas crianças brincando, quando, subitamente, a mais velha colhe um fruto, entrega-o à criança menor ensinando como descascar e comer. O informante Mbya faz uma analogia com o episódio do mito dos irmãos em que *Kuaray* mostra alguns frutos a *Jacy*: mesmo não conhecendo esse episódio mítico, as crianças guarani se comportam de acordo com a narrativa. As crianças aprendem o jeito de ser guarani na prática, e o conhecimento intelectual do mundo surge e vai aumentando com a maturidade. O informante conclui que é mais fácil compreender as histórias míticas com o comportamento prático (sendo guarani) do que com o esforço intelectual. Assim, as unidades mínimas do mito não são necessariamente verbalizadas, pois, em vez de dizê-las, os jovens as praticam, e integradas em suas práticas essas noções organizam o conhecimento e o comportamento. Esses conceitos constituem, assim, as verdadeiras unidades do pensamento guarani.

De acordo com o pensamento guarani, a unidade é estéril (não cria diversidade), por isso são necessários pelo menos dois para instituir a diferença e entrar em acordo sobre as coisas do mundo. Isso pode ser exemplificado no mito dos irmãos, quando o solitário *Kuaray* cria seu irmão *Jacy* para ter com quem conversar: os irmãos instauram toda a diversidade, pois, através do diálogo deles, são nomeados os animais e os vegetais. Assim, o mito dos irmãos revela contradições sociais marcadas por uma série de características inversas: *Kuaray* é exemplar (inteligente, correto, invulnerável, vigilante, adulto, dá bons exemplos) e *Jacy* é antissocial (ignorante, incorreto, desastrado, letárgico, infantil, dá maus exemplos). O modelo dos irmãos míticos permite aos Mbya conhecer todas as coisas em si mesmas e as outras coisas que lhes são complementares. Além disso, o movimento e o bom caminho ensinados por *Kuaray*, servem como regras para chegar até a “Terra sem mal”. Indiretamente ligados à realidade empírica, os mitos são padrões ou modelos que fornecem as ferramentas conceituais para encarar o real de forma provisória. Sobre uma base pretensiosamente imutável, o mito é uma fonte para as crenças individuais e coletivas, fornecendo ao mesmo tempo uma estrutura permanente e hábitos de ação.



O pensamento científico se apresenta como uma forma de ideologia paralela ao pensamento mítico e o texto escrito permite uma abstração do mito, isolando-o de suas condições práticas de enunciação. A lógica e a linguagem do ciberespaço, no entanto, aproximam-se da lógica e da linguagem do pensamento mítico, abrindo espaço para a noção de “cibermito” proposta neste trabalho. O “cibermito” emerge de uma forma de conhecimento holista e não dualista, na íntima relação que se estabelece entre a efemeridade dos mitos (as relações entre os sujeitos de uma sociedade e as diferentes versões dos mitos) e a efemeridade do ciberespaço (cujo crescimento exponencial é resultado de uma lógica interacional). Nesse sentido, a repatriação e a socialização de acervos museológicos e dados etnográficos às comunidades Mbya devem respeitar as expectativas de todos os envolvidos no processo, prevendo dois aspectos fundamentais. Em primeiro lugar, deve prever um intenso processo de negociação (triangulação) sobre os seguintes elementos: (1) legitimidade dos representantes das partes; (2) finalidade e sentido dos objetos a serem repatriados; (3) noção de posse, propriedade, e uso dos acervos; (4) criação de novos regulamentos, regras e leis visando aos acordos, bem como adequação de regulamentos, regras e leis internas das partes interessadas (quando e se necessário); (5) superação dos preconceitos ligados à aculturação.

Em segundo lugar, deve levar em conta, ao mesmo tempo, a efemeridade (característica do pensamento mítico) e os registros (característicos do pensamento ocidental), o que só parece possível no ambiente virtual do ciberespaço. Em vez de repetir os resultados das análises, destacam-se aqui algumas críticas aos quatro *sites* analisados, pois todos apresentam sérias limitações no aspecto pragmático (ligado à efemeridade do ciberespaço) e nenhum deles se configura como um espaço de repatriação (no sentido defendido neste trabalho). Por isso, defende-se aqui a substituição dos ambientes hermeticamente fechados, como os Museus Virtuais e os Ambientes Virtuais de Aprendizagem, incorporando noções como: (1) “oralidade escrita” de Rifiotis (2010) – que combina sons, imagens, *emoticons*, letras maiúsculas e minúsculas etc., com a possibilidade de sincronia nas interações; (2) “jogo de papéis” do interacionismo simbólico – avatares usados nas relações com diferentes grupos sociais de interesse do sujeito citado por Máximo (2010a); (3) configurabilidade, flexibilidade, diluição de categorias, mudança veloz e encurtamento do ciclo de vida, típicos dos “ciberespaços interacionais”, exemplificados nas “listas de discussão” estudadas por Lacerda (2010) e Máximo (2010b); nas “mídias sociais”, como o Orkut, analisado por Segata (2010); na distinção entre plataformas e ambientes de sociabilidade, a partir da análise que



Guimarães Jr. (2010) desenvolveu num programa de avatares 3D; e nos *chats* e *blogs* dentro de uma disciplina de um curso de educação a distância na *internet*, analisados por Behling (2006).

As particularidades destacadas nesses dois aspectos, permitem concluir que o maior problema ligado à repatriação no ambiente virtual do ciberespaço é que os ambientes planejados com essa finalidade continuam na lógica dos registros do paradigma escrito, isolando importantes características do ciberespaço, por exemplo, evitando ou negligenciando o uso de ferramentas e outras possibilidades interacionais disponíveis.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nunes Junior (2009) afirma que o guerreiro guarani continua se especializando e mostrando suas competências para defender a sua gente. O que mudou é que o guerreiro guarani de hoje é um intelectual que demonstra suas habilidades de guerra aprendendo as armas dos brancos (falar e escrever português, compreender a mídia, dominar as novas tecnologias de informação e comunicação). O autor afirma que não se pode fazer inclusão digital de índios e de brancos da mesma forma: com os índios deve-se valorizar a tradição oral. Assim, o autor insere o conceito de Internetnicidade (inserção digital com respeito ao modo e ao espaço do próprio índio).

Por analogia, o mito no ciberespaço deve respeitar o modo e o espaço do próprio índio, o que não significa fazer a mesma coisa em outro contexto, mas tentar combinar o jeito de ser do índio ao jeito de ser do ciberespaço. Segundo Lévy (2005), a cibercultura leva a co-presença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. Assim, ciberespaço parece um ambiente propício para o desenvolvimento do mito guarani na contemporaneidade, pois mescla aspectos da tradição oral (mito vivo na repetição, efemeridade, sincronia) e da tradição escrita (congelamento no registro, permanência, assincronia); o critério de credibilidade das informações é o uso (movimento, acesso, circulação e troca); sua estética está muito mais ligada à participação (agência, navegação) do que à reserva e contemplação (passividade); os sentidos são inseparáveis dos objetos, dos sujeitos e do contexto. Com isso, acredita-se que o cibermito possa configurar-se como um caminho na busca de um diálogo intercultural menos etnocêntrico.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



- BARTHES, Roland. “O mito, hoje” in: **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.
- BEHLING, Hans Peder. **Comunicação e linguagem no ciberespaço: análise de curso de educação a distância da Unisul Virtual**. 2006. 183 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2006.
- CLASTRES, Pierre. **A fala sagrada: mitos e cantos sagrados dos índios guarani**. Campinas: Papirus, 1990
- CRÉPEAU, Robert R. “Une écologie de la coïnossance est-elle possible?” In: **Antropologie et Sociétés**. Québec: vol.20, n.3., 1996. (tradução de Aldo Litaiff)
- DAVIDSON, Donald. **Enquêtes sur la vérité et l’interprétation**. Mîmes: Editions Jacqueline Chambon, 1993. (tradução de Aldo Litaiff)
- \_\_\_\_\_. “La mesure du mental” In : **Pasca Engels. Lire Davidson, interpretation et holisme**. Paris: Éditions de L’Éclat, 1994. (tradução de Aldo Litaiff)
- EDGAR, Andrew; SEDWICK, Peter. **Teoria Cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo**. São Paulo: Contexto, 2003.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- \_\_\_\_\_. Clifford. **O sabe local**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GUIMARÃES JR., Márcio José Lopes. Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, Théóphilos et al. (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006
- LACERDA, Juciano. A construção de vínculos e coletivos em territórios digitais: o caso Recomsol – Rede de Comunicadores Solidários. In: RIFIOTIS, Théóphilos et al. (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.
- LADEIRA, Maria Inês. **O caminhar sob a luz: território mbya à beira do oceano**. São Paulo: UNESP, 2007.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura. Um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.
- \_\_\_\_\_. **O cru e o cozido (Mitológicas v.I)**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2005.
- LITAIFF, Aldo. **As divinas palavras: identidade étnica dos guarani – Mbyá**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Les Fils du Soleil: mythe et pratique des Indiens Mbya-guarani du littoral du Brésil**. 1999. Tese (Doutorado em Antropologia Cultural) – Université de Montreal, U.M., Canadá, 1999.



\_\_\_\_\_. “Antropologia e linguagem: uma abordagem neo-pragmatista” in: **Linguagem em (Dis) curso / Universidade do Sul de Santa Catarina**. v.3, n.1 (jul./dez/ 2002) – Tubarão: Ed. Unisul, 2002.

\_\_\_\_\_. **Projeto mitologia guarani**. Florianópolis, 2008. Projeto de pesquisa apresentado pelo Laboratório de Etnologia Indígena do Museu da UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina) em andamento, aprovado pela Pró-Reitoria de Cultura e Extensão.

MÁXIMO, Maria Elisa. Da metrópole à redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, Theóphilos et al. (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010a.

\_\_\_\_\_. Compartilhando regras de fala: uma análise da dinâmica de interação na lista eletrônica de discussão Ciberultura. In: RIFIOTIS, Theóphilos et al. (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010b.

MENESES, Ulpiano T. Bezzerra. “Os ‘usos culturais’ da cultura” In: **Turismo, espaço, paisagem e cultura**. Eduardo Yáziqi (org.), São Paulo: Hucitec, 1996.

\_\_\_\_\_. Os Museus na Era Virtual, in: **XVI Seminário Internacional “Museus, Ciência e Tecnologia”/ MHN – Rio, 2006**.

NUNES JUNIOR, Orivaldo. **Internetnicidade: Caminhos das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação entre Povos Indígenas**. Florianópolis, 2009. Dissertação apresentada ao Mestrado em Educação – Programa de Pós-Graduação em Educação – UFSC.

PORTO ALEGRE, Maria Sylvia. “Imagem e representação do índio no século XIX” in: **Índios no Brasil**. (org. Luíz Donisete Grupioni), Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1994.

RIFIOTIS, Theophilos... [et al.], organizadores. **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. **Antropologia em novos suportes: hipertexto, complexidade e intertextualidade**. Disponível em:  
<[http://www.intermidias.com/txt/ed56/Comunicacao\\_Analise\\_Antropologia%20em%20novos%20suportes\\_Corneli%85.pdf](http://www.intermidias.com/txt/ed56/Comunicacao_Analise_Antropologia%20em%20novos%20suportes_Corneli%85.pdf)> Acesso em 21 abr. 2009

RORTY, Richard. **A Filosofia e o espelho da natureza**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

SCHADEN, Egon. **Aspectos fundamentais da cultura guarani**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1962

SEGATA, Jean. “Um local-global, um global-local. Eu, a cidade de lontras e o Orkut” In: RIFIOTIS, Theóphilos et al. (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.

SILVA, Aracy Lopes da. “Mitos e cosmologias indígenas no Brasil - breve introdução” in: **Índios no Brasil**. (org. Luíz Donisete Grupioni), Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1994.

VELTHEM, Lucia Hussak van. “Arte indígena: referentes sociais e cosmológicos” in: **Índios no Brasil**. (org. Luíz Donisete Grupioni), Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1994.