

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FALCULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ROBERTA HELENA VIEIRA TOJAL

CORPO, MOVIMENTO E CULTURA

UM ESTUDO FOTOETNOGRÁFICO DA IMAGEM DO ARQUEIRO NOS
X E XI JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS.

FEF/UNICAMP

2012



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ROBERTA HELENA VIEIRA TOJAL

CORPO, MOVIMENTO E CULTURA

UM ESTUDO FOTOETNOGRÁFICO DA IMAGEM DO ARQUEIRO NOS
X E XI JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS.

MARIA BEATRIZ ROCHA FERREIRA

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação de Mestrado defendida pela aluna Roberta Helena Vieira Tojal e orientada pela Professora Maria Beatriz Rocha Ferreira.



Assinatura da orientadora

Este trabalho refere-se à versão final da dissertação de Mestrado apresentado à Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Educação Física. Área de concentração Educação Física e Sociedade.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA POR
DULCE INÊS LEOCÁDIO DOS SANTOS AUGUSTO – CRB8/4991 - BIBLIOTECA “PROF. ASDRUBAL FERREIRA BATISTA”
FEF - UNICAMP

Tojal, Roberta Helena Vieira, 1974-
T573c

Corpo, movimento e cultura: um estudo fotoetnográfico da imagem do arqueiro nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas / Roberta Helena Vieira Tojal. --Campinas, SP: [s.n], 2012.

Orientador: Maria Beatriz Rocha Ferreira.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física.

1. Jogos indígenas. 2. Arco e flecha. 3. Corpo. 4. Cultura. 5. Fotoetnografia. I. Ferreira, Maria Beatriz Rocha. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação Física. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Body, movement and culture: a photoethnographic study of the archer's image in the X and XI Indigenous Peoples Games.

Palavras-chave em inglês:

Indigenous games

Archery

Body

Culture

Photoethnography

Área de Concentração: Educação Física e Sociedade.

Titulação: Mestre em Educação Física.

Banca Examinadora:

Maria Beatriz Rocha Ferreira [Orientador]

Graziella Reis de Sant'ana

John Manuel Monteiro

Data da defesa: 24-02-2012

Programa de Pós-Graduação: Educação Física

MESTRADO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FALCULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ROBERTA HELENA VIEIRA TOJAL

CORPO, MOVIMENTO E CULTURA

UM ESTUDO FOTO ETNOGRÁFICO DA IMAGEM DO ARQUEIRO NOS
X E XI JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS.

BANCA EXAMINADORA

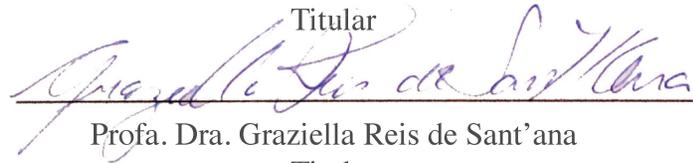


Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Rocha Ferreira



Prof. Dr. John Manuel Monteiro

Titular



Profa. Dra. Graziella Reis de Sant'ana

Titular

28. Signo

O Arssírio arqueiro
acerto a lua,
mirada a mosca

Vieira Arman

DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação à todos os povos indígenas que vivem em território brasileiro e que ao longo destes mais de cinco séculos de contato tem com garra mantido viva a herança de seus ancestrais.

Agradeço

ao CNPq pela concessão da bolsa o que possibilitou ampliar as experiências em campo e
a dedicação ao projeto.
e A Faculdade de Educação de Física pelo apoio dado à esta pesquisa.

Agradeço

a NAZA, minha mãe primeira e protetora!

ao meu irmão, Juliano Tojal, com sua séfora e à minha irmã, Fernanda Tojal, por sua cumplicidade. À minha mãe, Lúcia Tojal, guerreira e sua Rita Lee e meu pai, João Tojal, por me ensinar contestar. Ao meu tio Vieira Arman que com sua arte despertou meus olhos para o mundo das imagens e do que elas dizem. Aos meus sobrinhos, Ana e Bento Borba, Isadora, Nicole e Nerissa Tojal, por me darem a felicidade das coisas grandes e pequenas.

Aos irmãos Carlos e Marcos Terena que me acolheram e me abriram a possibilidade de vivenciar estes mundos tão maravilhosos. À Maria Beatriz Rocha Ferreira por me permitir voar, mas sempre me lembrando de voltar. À John Monteiro, Vanessa Lea e Etienne Samain pela sua paixão e generosidade ao ensinar, meus grandes professores. À Graziella Sant'ana, querida amiga, por acreditar que fazia sentido, quando mesmo eu duvidava. À Vera Camargo por todo incentivo que me fez voltar a estudar.

À Glória Kok, por todo o cuidado e carinho que teve com este estudo.

Aos meus amigos, por serem quem são e estarem sempre ali para tudo, ou apesar de tudo. Em especial ao meu brother, parceiro e companheiro de aventuras Ricardo Lima (LLK) que me suportou em todos os sentidos. Ao Nailson G. dos Santos por toda a inspiração e por me manter ereta. À Takumã Kamayurá, meu mestre que me ensinou mais do que a manejar o arco, me ensinou o valor da amizade incondicional. À Eduardo Limongi (Edu Sattajah) por me trazer o caminho e me fazer sonhar com o pulo do gato. Às minhas três grandes amigas e irmãs, Viviane Terra, Vanessa Masson e Renata Marangoni por estarem sempre presentes e dispostas a ouvir, sempre ou quase. À dupla Maira Eluké e Melissa Mongé por toda força, carinho e risadas. À Haimavati Nakai por toda poesia visual que trouxe para este trabalho. À Karkajú Pataxó e Sirê Mayô por me receberem em sua casa da forma como fizeram, amigos eternos. À Tuti Regina pela sensibilidade e contribuições ao texto. À Artur Pallerosi, Fábio Ginglani e Margarida Vieira pelos almoços, conversas e paz que sempre deram.

Ao Luciano Guerra (Babalu) por me ajudar a manter os pés no chão.

A Daniel Cruz por se permitir se apaixonar por este mundo.

E à todos aqueles que encontrei neste caminho e de alguma maneira tornaram a experiência de realizar este mestrado não apenas possível, mas extremamente divertida!

TOJAL, Roberta Helena Vieira Tojal. 2012. 213f. Corpo Movimento e Cultura: Um estudo fotoetnográfico da imagem do arqueiro nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas. Trabalho de conclusão de Curso (Pós Graduação) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012

RESUMO

Figuras dos arqueiros em pinturas, literatura, filmes e fotografias representam povos caçadores e guerreiros. Nos Jogos dos Povos Indígenas - JPIs os arqueiros trazem novos significados para a atividade. Esta dissertação é um estudo fotoetnográfico da imagem do arqueiro indígena nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas realizados em Paragominas (PA) em 2009, e Porto Nacional (TO) em 2011. As marcações culturais eleitas são: movimento, corpo – pinturas corporais e adornos, arco e flecha. As etnias escolhidas são dos Pataxó, Enawenê-Nawê, Terena e Kayapó. Os arqueiros expressam os diferentes processos sócio-histórico-culturais de suas etnias. Os autores utilizados no trabalho são de diferentes áreas do conhecimento: Achutti e Samain sobre as possibilidades de uma narrativa foto etnográfica para povos e seus modos de vida; Roy Wagner sobre os modos de se ver a cultura; Berta Ribeiro a descrição do arco e flecha como cultura material dos povos indígenas no Brasil; Lux Vidal, Elz Lagrou e Beth Concklin a ênfase de uma etnicidade impressa e expressa no corpo por meio de estudos sobre grafismo indígena e a compreensão de como as pinturas se relacionam com diferentes sistemas de significados de cada cultura; Rocha Ferreira, Vinha e Fassheber sobre os Jogos dos Povos Indígenas como espaço de valorização, fortalecimento e salvaguarda da cultura desses povos no contexto atual do Brasil, como palco de suas lutas políticas na política nacional e internacional. O texto contido na fotografia do arqueiro apreende o potencial da fotografia de suscitar pensamentos e narrar manifestações culturais. O momento anterior ao disparo da flecha coincide com o disparo da foto. A compreensão da unicidade corpo-movimento-artefato como elemento de construção social de um grupo determinado é fundamental para que arqueiro e o povo ganhem significados. Essa visão sobre o corpo evidenciou na fotografia do arqueiro na arena o processo de mudanças dos modos de vida desses povos, as diferentes formas e maneiras de comunicar suas culturas, a valorização das culturas indígenas e um meio de divulgação de suas lutas na sociedade mais ampla.

Palavras-chave:

1. Jogos Indígenas. 2. Arco e flecha. 3. Corpo. 4. Cultura. 5. Fotoetnografia.

TOJAL, Roberta Helena Vieira Tojal. 2012. 213f. Bodu. moviment and culture: a photo etnográfico study of the archer's image in X and XI Indigenous People Games. Trabalho de conclusão de Curso (Pós Graduação) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012

ABSTRACT

Figures of archers in paintings, literature, films and photographs represent hunters and warriors. In the Indigenous Peoples' Games archers bring new meaning to the activity. This dissertation is an ethnographical study of the archery image in the X and XI editions of the Indigenous Peoples' Games held in Paragominas (PA) in 2009, and Porto Nacional (TO) in 2011. The cultural features selected are: movement, body's painting and adornments, and arrow and bow. The ethnical groups chosen are Pataxó, Enawenê-Nawê, Terena and Kayapo. The archers express the different socio-historical-cultural of their ethnicity. The authors used in this research are from different aspects of the knowledge: Achutti about the possibility to use ethnographical narrative photography to show people and way of life; Roy Wagner on the ways to see culture; Berta Ribeiro the description of archery as material culture of indigenous peoples in Brazil; Lux Vidal, Elz Lagrou e Beth Concklin the emphasis of ethnicity printed and expressed in the body, through indigenous peoples graphic arts, which are significant for the understanding of how the paintings are related to different systems of meaning of each culture. Rocha Ferreira, Vinha e Fassheber about the Indigenous Peoples' Games as symbolic patrimonial richness of Indigenous Peoples' Games as a symbolic patrimonial richness of the country and a place to aggregate elements from ancestral indigenous cultures and from the contemporary world. They represent new forms in which these peoples can get together and exercise their alterity, and perceive their differences. They contribute to political strengthening and the construction of new identities. The text in the archer's photos grasps the potential of photography to inspire thoughts and narrate cultural events. The moment before the shooting of the arrow coincides with the shooting of the photo. Understanding the uniqueness body-motion-artifact, as an element of social construction of a given group, is central for the archery and people gain meaning. This view of the body in the arena showed processes of lifestyle changes of indigenous peoples, the different forms and ways of communicating their cultures, their cultural values and their political struggles in the society.

Keywords

1. Indigenous Peoples' Games. 2. Archery. 3. Culture. 5. Photoethnography.

Como aproveitar ao máximo este livro ...

... Pensamentos

Área em branco localizada na lateral das páginas deste livro com o intuito de disponibilizar um espaço para que o leitor possa fazer suas próprias notas e/ou expressar impressões, pensamentos e visões em relação aos temas abordados pela autora.

LISTA DE QUADROS

Capítulo V	
Quadro 1 - Sobre os adornos e cores.	176
Quadro 2 - Pintura corporal cultura impressa no corpo	178
Quadro 3 - A imagem dos arqueiros nos X Jogos dos Povos Indígenas	184
Quadro 4 - A imagem dos arqueiros nos XI Jogos dos Povos Indígenas	185

SUMÁRIO

Introdução	29
Objeto	38
Do objeto do estudado: A imagem do arqueiro nos Jogos dos Povos Indígenas	38
Capítulo I – Método	43
1. Fundamentação teórica	45
a. Sociologia do esporte	45
b. Fotoetnografia	46
c. Antropologia	46
2.. Atores e instrumentos	48
a. Das falas: pessoas e das organizações	48
b. Fórum Social	49
c. Entrevista	50
d. Órgãos oficiais e organizações não governamentais	51
3. A fotografia	53
a. No campo	53
b. Escrita da foto etnográfica	55
4. Identificação das etnias e análise do conteúdo da imagem	57
a. As etnias escolhidas	58

Capítulo II – Os Jogos dos Povos Indígenas	65
a. Atividades na arena... ao anoitecer	69
Corridas de revezamento	70
Jogos com bola	72
Jogos com flecha	73
Lutas	74
Rituais e danças	77
Atividades de integração	78
b. Atividades em outros espaços... ao longo do dia	80
Refeitório e alojamento	84
c. Escolha da cidade	86
d. o fogo sagrado	87

Capítulo III – Fotografia e cultura: olhares teóricos	91
Capítulo IV – Das imagens dos arqueiros e dos dizeres dos povos.	113
Sobre a escrita das narrativas fotoetnográficas	115
Pataxó	117
Enawenê-nawê	131
Terena	145
Kayapó	159
Capítulo V – Os pensares das narrativas fotoetnográficas	173
Capítulo VI – Considerações finais	191
Referências	203



Introdução

Introdução

... pensamentos

A partir de 1996, ano em que ocorreram os I Jogos dos Povos Indígenas na cidade de Goiânia-GO, um cenário muito específico tem-se constituído, no qual os indígenas aparecem como protagonistas perante uma plateia de não indígenas. Movidos pela celebração de suas práticas corporais, eles deixam suas aldeias em direção à cidade. Reúnem-se durante sete dias, jogam, dançam, conversam, debatem e articulam-se; mostram ao mundo que a herança de seus ancestrais ainda figura em seu cotidiano. Lá, são eles que estão no centro dos holofotes, e os Jogos tornam-se, assim, um espaço de voz para os indígenas. A cada edição, aumenta a percepção do que se espera deles; aprendem o discurso do outro e lançam mão dos artifícios da sociedade mais ampla para atingirem seus direitos nas esferas políticas nacionais e internacionais. Ao usarem suas vestes, pinturas e adornos tradicionais, comprovam sua identidade indígena autêntica e, mais ainda, reafirmam e reinventam suas culturas perante o olhar do outro. Vistos por esse prisma, os Jogos são um espaço fundamental de valorização e expressão das culturas dos povos indígenas. As diversas etnias presentes, cerca de 40 por edição, se deixam conhecer pelo outro indígena e pelo outro não indígena e inventam, segundo os parâmetros de sua própria cultura, a cultura do outro. Se para os indígenas é um momento de celebração, com um certo grau de competição, para os não indígenas ali presentes é um cenário de descobertas não apenas de culturas alheias, mas, muitas vezes, de redescoberta de uma raiz que se encontrava distante dos seus sentidos.

Toda essa identificação possibilita que tanto indígenas quanto não indígenas encontrem valores em seu modo de ser e de vivenciar, isto é, uma oportunidade de conhecer e ser conhecidos que transpassa as barreiras do alheio e comporta suas diferenças como traços de proximidade. Esse é o contexto lúdico no qual se desenrolam os Jogos dos Povos Indígenas.

Nesse lugar, o arco e flecha, uma das práticas mais difundidas entre os povos indígenas no Brasil,

encerra um papel particular, pois ali eles podem observar como o outro maneja sua arma e podem mostrar sua destreza com seu próprio artefato. E por ser uma prática corporal individual, na qual o arqueiro se movimenta dentro de um único espaço, possibilita que se observem nele os elementos simbólicos específicos de seu povo e a construção do seu corpo pela comunidade.

A imensa variedade de modelos do artefato é exemplo da diversidade cultural indígena que ainda existe em solo brasileiro, herança ancestral desses povos. Pode-se dizer do mesmo modo que a imagem do arqueiro é uma herança ancestral que figura no imaginário social dos mais diversos povos em torno do mundo. As pinturas rupestres encontradas nas cavernas, as telas renascentistas, as lendas dos arqueiros míticos são representações deste homem artefato. No entanto, para que a imagem do arqueiro possa ser vista como um elemento simbólico das culturas, capaz de narrar como os indígenas constroem sua identidade através da modelagem do corpo, dos seus adornos e artefatos e do modo como os usam para comunicar sua alteridade, é necessário que se enxerguem esses corpos como testemunhos da cultura na qual foram concebidos, testemunhos estes que trazem em si a história de seu povo. Por isso, as análises das imagens compõem mais do que a fotografia isolada do arqueiro: trazem a forma como um povo comunica sua cultura na arena.

Nesta pesquisa, observou-se como a imagem do arqueiro torna-se evidência das diferentes culturas indígenas, um meio de comunicação dessas culturas que, no caso dos Jogos, são deslocadas de seu ambiente original para ser expressas em uma arena montada com objetivos que não lhes são próprios.

O trabalho como fotógrafa durante os III Jogos Tradicionais do Pará, em Conceição do Araguaia (2006), sendo estes Jogos estaduais inspirados nos Jogos dos Povos Indígenas, oportunizou a primeira observação de como ali, perante um público de não indígenas, as diversas etnias afirmavam sua cultura através das suas práticas corporais, da maneira como apresentam seus corpos, suas pinturas, seus adornos, seus artefatos. Na ocasião, entre todas as atividades, os arqueiros com seus arcos e flechas e suas posturas

corporais chamaram a atenção. Eles expressavam de maneira única as culturas dos povos e a particularidade de cada um como indivíduo.

No ano seguinte (2007), em Recife e Olinda, Estado de Pernambuco, aconteceram os IX Jogos dos Povos Indígenas. Uma nova oportunidade de aproximação e um novo olhar; naquele momento não apenas como fotógrafa, mas como alguém que já imaginava um objeto muito incipiente a ser estudado. Foi possível ali uma nova percepção das etnias e de suas práticas. E novamente o arco e flecha se apresentou como um diferencial entre as práticas corporais que as etnias apresentam em grupo, como o cabo de guerra, a corrida com toras e as lutas corporais. O arqueiro sozinho representava sua etnia; não estava no meio dos seus, mas no meio dos outros. Outros que, como ele, eram ali expressões de um povo; que como ele, com seus arcos e flechas, assumiam a postura de guerreiros. A fotografia feita no momento anterior ao disparo da flecha evidenciava a postura do arqueiro - este movimento fluido que arqueiro, arco e flecha realizam no instante do tiro. Depois, ao olhar as imagens, ao passear sobre elas um olhar cuidadoso, foram sendo percebidos alguns traços que marcavam o pertencimento a um ou outro grupo étnico. Assim, a análise das imagens esteve presente já no processo que desenhava o objeto. Este *punctum*, que Barthes coloca em *A Câmara Clara* (1980) - aquilo que, na imagem, deixa marcas no espectador - foi o que despertou o olhar para o arco e flecha e para a maneira como, naquela imagem do arqueiro, estavam presentes as marcações de uma identidade étnica, de um pertencimento a um grupo. Aquilo que não se pode descrever na imagem, mas que salta - o que na imagem fala. Neste ponto, fica evidente a importância de se perceber a imagem como uma forma que pensa.

Como o arqueiro, a pesquisadora foi seu próprio alvo; para dizer do corpo foi preciso pensar o próprio corpo para pensar o do outro. Foi necessário interiorizar a percepção que observava o arqueiro a partir da própria cultura. Aprendeu a manejar um arco na busca de compreender como a respiração que havia sido percebida em campo acontecia para o arqueiro no momento do disparo; como, ao inspirar, o

... pensamentos

arqueiro curvava o arco e impulsionava a flecha. A experiência criou uma nova imagem do arqueiro: se nos X Jogos o foco era o movimento, o estirar da corda, o curvar do arco, o abrir das asas e o soltar a flecha, nos XI foi a respiração, esta sincronia que existe entre arqueiro, arco e flecha que se mostrou na imagem.

O paralelo que se pode vislumbrar nas análises de imagens não se deu entre a prática do arqueiro na aldeia e na arena, mas entre o indivíduo descolado de seu grupo em um ambiente específico – a arena - e o arqueiro como representante da cultura de um povo nos Jogos. Havia uma ligação, uma conexão; o ambiente dos Jogos dos Povos Indígenas era um cenário no qual, ao demonstrar o arco e flecha, o guerreiro afirmava a persistência das tradições do seu povo. Dessa forma, evidenciava-se ali uma aproximação entre a expressão da imagem do arqueiro na arena e dos modos de vida tradicionais de seu povo.

Nesse sentido, o espaço dos Jogos possibilita que, por meio da alteridade, tanto indígenas como não indígenas apreendam no outro este corpo que abriga a subjetividade formal da alma e a materialidade substancial do organismo.

Esta forma que une corpo e alma diferencia a identidade étnica de cada povo ali presente e abre o caminho para a valorização das suas tradições, que guardam seus valores, seu ser e seu dever. Quando os guerreiros entram na arena para se apresentar na prova do arco e flecha, trazem consigo todo o patrimônio do seu povo. Eles não se descolam de suas identidades culturais apenas pelo fato de estar em um contexto urbano, preparados para um evento específico. Ao contrário, trazem impressas nos seus corpos a cultura e a identidade de seus povos. Cada uma dessas identidades-corpos pode ser vista como única e diferente apenas a partir do outro. Para Viveiros de Castro,¹ a alteridade é apreendida no contato com o outro. O corpo é, assim, visto como diferente somente a partir do olhar do outro; o indivíduo se enxerga na forma genérica humana.

Ao tentar ressaltar nas imagens as alteridades impressas nesses corpos, pretende-se demonstrar como,

1. “A diferença dos corpos, entretanto, só é apreensível de um ponto de vista exterior, por outrem, uma vez que, para si mesmo, cada tipo de ser tem a mesma forma (a forma genérica do humano): os corpos são o modo pelo qual a alteridade é apreendida como tal” (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 4).

em um espaço onde se reúnem diferentes povos indígenas que apresentam suas práticas corporais com um objetivo de celebração, é possível criar um ambiente que favoreça a salvaguarda de suas tradições. Além de representar a busca por novos espaços de visibilidade da questão indígena no Brasil, os Jogos criam um ambiente propício para o envolvimento da sociedade não indígena, no qual ela passa a perceber que não existe o índio brasileiro, mas sim diversos povos indígenas no Brasil, abrindo espaço para o debate sobre a importância da salvaguarda desses patrimônios que ganham uma visão plural de igualdade.

As proposições da Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Imaterial da UNESCO (2003) deliberam que o patrimônio intangível se manifesta nos seguintes lugares: “a) tradições e expressões orais, incluindo o idioma como veículo do patrimônio cultural imaterial; b) expressões artísticas; c) práticas sociais rituais e atos festivos; d) conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; e) técnicas artesanais tradicionais”. É possível localizar a prática do arco e flecha nos itens “a”, uma vez que o aprendizado tanto da sua confecção quanto do seu manejo faz parte da tradição oral dos povos indígenas; “b”, se as pinturas e os trançados feitos tanto no arco como na flecha forem considerados como forma de expressão artística; “d”, pois o conhecimento para a fabricação abrange não apenas os materiais disponíveis e pertinentes, já que a madeira do arco deve ter a propriedade de curvatura, mas também os hábitos da própria presa a ser caçada; e “e”, pelas técnicas artesanais aplicadas na confecção do artefato.

No momento em que o arqueiro se posiciona com seu arco, fixando o alvo como se nada houvesse ao redor, a arquibancada passa a observar atenta e acompanha o movimento do seu corpo e o esticar da corda do seu arco, o lançamento da flecha e o percurso até o alvo. São três lançamentos cada para cada arqueiro em um alvo fixo no qual se vê a figura de um peixe. Ele mira e liberta a flecha; ao final de cada tiro, os aplausos e suspiros mostram a ligação construída entre público e arqueiro. Toda a tensão da corda, da plateia e do guerreiro se esvai com a chegada da flecha ao alvo, mas permanece o reconhecimento das

diferenças evidenciadas em um e outro arqueiro, em um e outro povo.

Se, depois do corpo vermelho Bororo, entra em cena um guerreiro Umutina, com sua pele de onça pintada, o público reage. Assim, a comunicação da identidade étnica indígena autêntica através do corpo compreende um sentido no qual, conforme apresentado nos Jogos, estes corpos arqueiros depõem uma fala política. Do mesmo modo, ao realizar a dança do guerreiro, os Terena mostram a importância desse conceito na construção da sua identidade povo. Os Kayapó demonstram sua força com o ronkrã, os Pataxó, sua “brasilidade” com suas danças e cantos e os Enawenê-Nawê evidenciam a sua íntima ligação com o ambiente no qual sua cultura se produz e reproduz. Essas são, sem dúvida, falas políticas em busca de algo comum: a autodeterminação.

Isso posto, indica-se a seguir a organização dos capítulos para a abordagem do objeto.

O primeiro capítulo trata do método, o caminho percorrido no qual se desenhou a imagem do arqueiro como objeto de pesquisa, observando os usos do conhecimento teórico e as formas de apreensão e análise do trabalho de campo. Traz ainda a forma como foram desenhadas as fotoetnografias, desde a captura da imagem em campo até a criação do texto gráfico visual que compõe as análises das imagens. Nesse capítulo, é explicada a escolha das etnias e os parâmetros de observação utilizados para descrição do objeto – a imagem do arqueiro nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas –, seguindo a classificação dos artefatos indígenas de Berta Ribeiro (1988) e os critérios colocados nas entrevistas com os arqueiros.

No segundo capítulo, a contextualização da imagem do arqueiro se faz a partir da construção de um *portrait* dos Jogos, dos espaços criados e das práticas que acontecem durante os sete dias do evento com a intenção de apresentar a forma como o evento se realiza e de, através de sua descrição, contextualizar o objeto do estudo no cenário em que se apresenta o arqueiro.

A importância do olhar artístico sobre a imagem do arqueiro, um conhecer a partir do sensível, foi

trazida no terceiro capítulo pelo estabelecimento de um diálogo entre autores como Achutti, Barthes, Samain e Novaes, no que tange à importância da arte que se expressa na fotografia e seu conteúdo, em suas cores ou em suas graduações de cinza, em seu olhar amplo ou no pequeno detalhe, fatores que devem ser incorporados pelo saber científico, apreendendo a intuição no ato fotográfico que produz plasticamente retratos de um povo, que produz imagens que pensam. O olhar da antropologia sobre o corpo como construção e expressão da cultura foi fundamentado em Lagrou, Vidal e Csordas, autores que possibilitaram observar como esses corpos adquirem e comunicam um discurso político no cenário dos Jogos. Os conceitos de cultura, como tratados por Roy Wagner, foram a linha que costurou os pensamentos em torno da invenção e da observação da cultura pelo antropólogo, a partir dos quais se pode traçar o potencial de narrar, com imagens, modos de vida e mundos distantes, algo que, na fotografia, une a arte e a ciência, isto é, algo que, nela, diz através do sensível e que abre diferentes caminhos para aproximar o espectador do que, no momento do *click*, tocou o fotógrafo-pesquisador.

As narrativas fotoetnográficas que compõem o quarto capítulo contam sobre o modo como os povos expressam sua cultura no cenário dos Jogos e inserem em seu contexto a imagem do arqueiro, pois a partir da apresentação coletiva desses povos é que se podem delinear os elementos culturais evidenciados no corpo do arqueiro no momento do disparo. Nisso, observa-se a importância da identidade NÓS sobre a identidade EU e, ao mesmo tempo, a construção do discurso da alteridade a partir da construção do próprio corpo. Assim, ao analisar as sequências de imagens das quatro etnias estudadas - Pataxó, Enawenê-Nawê, Terena e Kayapó -, é possível perceber como a cultura desses povos é comunicada ao público. Seus corpos, construídos ao sabor das etnias às quais pertencem - a linguagem escrita por suas pinturas corporais, adornos e artefatos, extensões de sua identidade -, evidenciam sua alteridade.

As considerações finais são apresentadas como a memória da construção do objeto da pesquisa e da

... pensamentos

invenção da imagem do arqueiro, como tratada nesta dissertação. Elas apontam os pensamentos disparados pelas fotoetnografias no que tange ao fazer cultural das etnias estudadas.

Objeto

Este trabalho apresenta a imagem do arqueiro na perspectiva da fotoetnografia. As marcações culturais eleitas para se construir o objeto foram: o corpo, o arco e flecha, o movimento, a pintura corporal e os adornos. O cenário das fotografias foram os X e XI Jogos dos Povos Indígenas, realizados em Paragominas-PA e Porto Nacional-TO respectivamente, e as etnias estudadas foram: Pataxó, Enawênê-Nawê, Terena e Kayapó. O trabalho traz uma interlocução entre os saberes da fotografia, da antropologia e da sociologia do esporte e focaliza as tensões culturais e processos de ressignificação ou deslocamentos de significados das práticas realizadas na aldeia e na arena.

Do objeto estudado: A imagem do arqueiro nos Jogos dos Povos Indígenas.

A imagem do arqueiro contém em si este paradigma: é, ao mesmo tempo, uma marca cultural mundialmente reconhecida como uma arma criada pelo homem advinda de tempos imemoriais, que liga a ideia do indígena a um passado primitivo, um ser humano mais conectado ao meio natural, um guerreiro, e, ao deslocar essa prática da aldeia para o ambiente urbano da arena, apresenta-a como algo exótico e contextualiza-a na contemporaneidade dos eventos esportivos. Assim, atualiza-se não apenas a imagem do arqueiro, como também se demonstram os diálogos interculturais no ambiente dos Jogos.

Cada arqueiro se apresenta com o arco tradicional de sua etnia,² um artefato com o qual está acostumado a atirar. No entanto, a distância, a fixação e a dimensão do alvo (um desenho de peixe com diferentes valores de pontuação de acordo com a localização) - elementos únicos para todos os guerreiros -

2.A prática do arco e flecha pode apresentar variações de etnia para etnia, desde a confecção dos artefatos, conforme os materiais existentes no entorno das aldeias, até o próprio uso, uma vez que os hábitos alimentares variam de acordo com a fauna encontrada em cada região. Sobre esse tópico, ver mais informações em Ribeiro e Berta (1981).

apresentam uma configuração diferente daquela prática adaptada a animais em movimento, e este se torna o grande desafio.

... pensamentos

Para o público, são as características particulares de cada etnia que se sobressaem, uma vez que as atenções se voltam para cada arqueiro que representa seu povo. Nesse sentido, a questão da cultura é valorizada. Conforme verificado nas IX e X edições dos Jogos, cada anúncio do locutor, que apresenta um a um os participantes, evoca seu pertencimento a determinado povo. Uma breve fala sobre sua localização ou uma característica cultural marcante reafirmam o valor dado à diversidade de identidades dos povos indígenas. No caso dos Enawêne-Nawê, por exemplo, ao apresentar o arqueiro, o locutor³ explica que eles tomam água com mel e que comem apenas carne de peixe. São colocações como essas que dizem sobre o modo de vida, a cosmologia, os rituais, as peculiaridades culturais, permitindo ao público reconhecer a diversidade de culturas ali apresentadas.

O caráter mimético do arco e flecha provoca evocações de exclamação e surpresa. A plateia observa o guerreiro que se posiciona com seu arco, pega sua flecha, faz sua mira e, então, dispara em direção ao alvo. A tensão toma conta das emoções, e arqueiro e público assistem à flecha que corta o ar e alcança seu alvo. É o êxtase; podem-se ouvir palmas pelo acerto e, por vezes, suspiros quando a flecha cai ao chão, centímetros antes de atingir o alvo.

Elias e Dunning (1992) já expõem os traços do lazer que possibilitam aos envolvidos vivenciar em público excitações do tipo agradável sem correr riscos reais, e mais, o caráter de lazer permite que se expressem livremente, sem o cerceamento de suas emoções pelos códigos de conduta social. A mimese, nesse caso, pode ser vista pelo olhar do guerreiro que, ali descolado do contexto cotidiano da caçada ou da guerra, usa seu arco e flecha com um novo significado, no qual o próprio cenário de “competição” e os olhares atentos da plateia recriam nele a ansiedade do êxito do disparo. Assim, “A esfera mimética constitui

3.Fala do Locutor Pacífico durante a apresentação do arqueiro da etnia Enawenê-Nawê, no primeiro dia da prova do arco e flecha, nos X Jogos dos Povos Indígenas (Paragominas-PA, 2009) (Anotação em caderno de campo, em 1 de novembro de 2009).

uma parte distinta e integral da 'realidade' social” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 116, aspas no original).

Cada arqueiro de cada etnia se vê ali, lado a lado, com diferentes expressões de uma mesma prática; observam-se e reconhecem, por meio dos traços distintivos, sua própria identidade e, por meio do seu sistema de representações de conteúdo ideológico⁴, a identidade do outro, a alteridade.



Ao se colocarem enfileirados um a um, os arqueiros evidenciam suas culturas em seus corpos, sua arte, seus artefatos. Lagrou (2009, p. 39) afirma que “[...] entre os ameríndios artefatos são como corpos e corpos são como artefatos” e que

“[...] na medida em que a etnologia começa a dar mais atenção ao mundo artefactual que acompanha a fabricação do corpo ameríndio, a própria noção de corpo pode ser redefinida”. Desse modo, quando se posicionam para o disparo, fica evidente que a integração entre arqueiro e arco é, na verdade, uma expressão cultural deste corpo construído.

Também Maria Beatriz Rocha Ferreira (2007) destaca em seu artigo que é necessário compreender que

A visão sobre o corpo, o uso técnico do corpo e o lugar e a construção dele na sociedade são tão diversos que jamais uma explicação universalizante daria um suporte válido ao

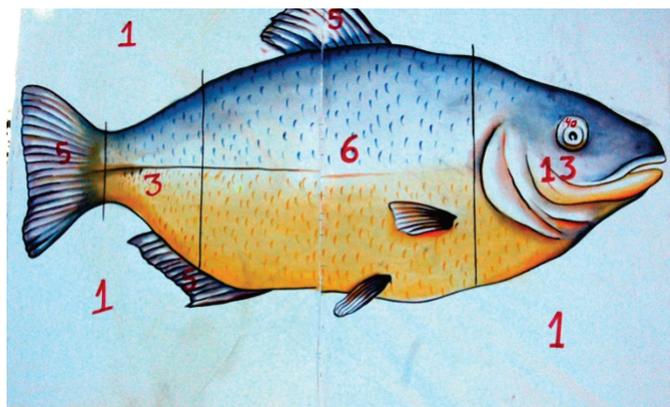
4. “Mas o que interessa sublinhar é que sendo a identidade étnica uma categoria semelhante a papel, ela não pode ser definida em termos absolutos, porém unicamente em relação a um sistema de identidades étnicas, diferentemente valorizadas em contextos específicos ou em situações particulares” (CARDOSO OLIVEIRA, 1976, p. 122).

... pensamentos

seu entendimento do corpo apenas por meio de nossa visão de mundo. Desta forma, a pesquisa em grupos diferenciados – seja ele de caiçaras, de etnias ameríndias, de gênero, de deficientes físicos, profissionais em áreas específicas, enfim, qualquer grupo que possa ser delimitado por recorte - é de suma importância nos estudos que ligam Antropologia e Educação Física, no sentido de abrir o leque de visões a respeito da construção da atividade corporal.⁵

Ao analisar a forma como se dá a prova do arco e flecha com base nos dados da Fundação Nacional do Índio – FUNAI - e do Ministério do Esporte, verifica-se que algumas regras foram incorporadas ao longo das edições para permitir que a apresentação de cada guerreiro pudesse ser mensurada sem que se perdesse a visualização das construções sociais do corpo, ou corpo artefato.

Cada etnia pode inscrever dois arqueiros, que têm direito a três disparos cada um com o seu próprio arco, confeccionado utilizando os métodos tradicionais de sua cultura.



A distância até o alvo é de aproximadamente trinta metros, e, se o arqueiro tiver algum problema com seu artefato, ele poderá ser substituído ou o atleta poderá ainda solicitar tempo para o reparo. Após a terceira edição em Marabá (2000), foi definido que o alvo seria sempre o desenho de um peixe, com pontuações para cada parte do corpo, sendo o entorno com valor menor e o olho com a maior pontuação. A

prova é realizada em duas etapas, sendo a primeira eliminatória, na qual são definidas as doze melhores pontuações que irão para a fase final, e a segunda classificatória, ocorrendo em outro dia, quando se define o melhor arqueiro.

5. Texto da Profa. Dra. Maria Beatriz Rocha Ferreira, na página de apresentação do Laboratório de Antropologia Biocultural da Faculdade de Educação Física da Unicamp. Disponível em: <www.fef.unicamp.br> Acesso em: 17 jul. 2009 e 05 out. 2011.

... pensamentos

O alvo, a presa nos Jogos, é para os arqueiros uma questão importante como foi possível perceber na XI edição dos Jogos em Porto Nacional-TO (2011), quando vários arqueiros se mostraram incomodados pela mudança do desenho do alvo de um peixe para uma cobra. A justificativa era que atirar em cobra traz má sorte. Como usualmente os indígenas no Brasil não a têm como parte de sua dieta alimentar e, em muitos casos, a consideram como um ser mítico, o ato de atirar em uma cobra, mesmo que em um desenho, não parecia muito certo, pois, segundo a visão desses povos, o desenho está intimamente ligado ao seu modelo – a cobra – e “isto não é boa coisa de se fazer” – como disse um dos Matis que participou da prova.

O que os arqueiros estão fazendo na arena pode então ser visto como uma representação da prática na aldeia. Na arena, eles mostram ao público a destreza no manejo desta arma ancestral a partir dos moldes feitos pelo seu povo; artefato e arqueiro reproduzem, na arena, seu movimento na aldeia. Atiram em um alvo disposto na altura dos olhos, o que muda a postura do arqueiro, como a mudança da caça o faz na mata. Se estão pescando, miram para baixo, mas, se a caça se trata de um pássaro, irão apontar para o céu. Por vezes, se agacham para espreitar algum animal menor. A forma como a mira e o tiro são feitos segue a lógica da aldeia: empunham o arco, estiram a corda, enquanto miram e libertam a flecha. O que interessa ali é esta apresentação das particularidades existentes na cultura de cada uma das etnias que participam da prova do arco e flecha.

Por fim, pode-se dizer aqui da irrelevância do resultado, uma vez que, ao final dos Jogos, todos os participantes recebem as mesmas medalhas, que simbolizam não a vitória, mas a participação e a convivência.



CAPÍTULO I

Método



Capítulo I – Método

1. Fundamentação teórica

Para tecer as observações apresentadas nesta dissertação, foram percorridos determinados caminhos em diferentes áreas do conhecimento, as quais contribuíram na percepção, na apreensão e nas análises das imagens do arqueiro nos Jogos dos Povos Indígenas.

a. Sociologia do esporte

A compreensão das figurações, relações de poder e significados dos Jogos dos Povos Indígenas foi fundamentada nos trabalhos de Rocha Ferreira (2005, 2006, 2007, 2008), Fassheber (2008) e Vinha (2007). As descrições desses autores sobre a importância do jogo e das práticas corporais para os povos indígenas e suas percepções sobre as articulações e figurações existentes a partir dos Jogos referenciam as possibilidades destes como espaço de conquistas políticas e de fortalecimento do movimento indígena no Brasil, tema tratado no próximo capítulo.

O arcabouço teórico mais amplo sobre o papel do esporte na sociabilidade, as características miméticas e as figurações construídas em um cenário no qual o esporte está ligado ao prazer e à experimentação livre das emoções, elementos trazidos por Norbert Elias e Eric Dunning (1992), colaborar para o entendimento do espaço ocupado pelos Jogos na busca por ganhos políticos referentes à questão indígena, assunto também relacionado no capítulo dois.

na sociedade contemporânea, e para a oportunização de convivência entre povos distantes geográfica e culturalmente, naquilo que corrobora o ideal de celebração dos Jogos, ao focar seu legado na experiência ou na troca de experiências entre os povos participantes e o público, bem como em suas repercussões na mídia.

b. Fotoetnografia

A fotografia se apresenta como o fio condutor e como o próprio objeto das análises e considerações tecidas neste trabalho. Para tanto, alguns autores tornaram-se fundamentais, entre eles, Roland Barthes, Luiz Eduardo Robson Achutti e Etienne Samain. Barthes (1980), no que diz sobre como olhar uma fotografia, mais especificamente, o *studium* e o *punctum*, quanto ao que pode ser extraído a partir daquilo que, em determinada imagem, atrai e fere o observador. As colocações de Achutti (1996, 1998, 2004) sobre o potencial narrativo da imagem e suas construções fotoetnográficas de verdadeiros textos visuais, que não são limitados à tradução de imagens em escrita, no que possibilitam extrair da fotografia todo o seu texto e contexto. Nesse sentido, outros autores torna-se estratégicos para a compreensão das leituras das narrativas: Milton Guran (2002), com suas considerações sobre o fazer fotográfico e sobre o fotógrafo-pesquisador; Etienne Samain (2004, 2005), sobre o poder de pensar e dizer da imagem; e Sylvian Maresca (1998), sobre as aproximações que se dão entre a arte e a ciência, mais precisamente, sobre o uso da arte pela antropologia, ampliando o potencial da imagem como objeto de estudo no campo do fazer antropológico.

c. Antropologia

O entendimento da cultura como invenção humana e sua objetificação pela antropologia foram tratados por Roy Wagner (2010).

Manuela Carneiro da Cunha (2009) traz a discussão da cultura, com ou sem aspas, em seu fluxo e no uso político da “cultura” pelos povos autóctones e promove esse debate no que tange à questão da propriedade intelectual desses povos.

As colocações de Beth Conklin (1997) sobre o papel do exótico¹ na questão indígena no atual cenário internacional foram importantes na percepção dos Jogos como espaço de visibilidade das causas indígenas.

Na compreensão da arte e do grafismo dos povos indígenas, foram significantes os trabalhos de Lux Vidal (1992 e 2001).

Elz Lagrou (2009) e Eduardo Viveiros de Castro (1996) trazem contribuições no que tange às relações existentes entre o grafismo indígena e a comunicação de suas identidades, bem como sobre a construção e a modelagem do corpo pelo grupo ao qual pertencem, observadas na construção da figura arqueiro - o homem e seu artefato.

Berta Ribeiro (1989), autora que organiza e categoriza o amplo universo dos artefatos indígenas e a manufatura, faz a classificação desses artefatos, na qual o arco e a flecha figuram como arma. Em seguida, nomeia sua confecção, a matéria-prima e o formato, as diferentes amarrações, as pontas e as penas utilizadas.

É necessário destacar que as leituras específicas sobre os usos específicos e a transmissão dos ensinamentos do arco e flecha foram extraídas de diferentes estudos etnográficos que versam sobre mundo artefactual e cosmológico indígena.

1 “A equação do exotismo visual (nudez, pintura corporal e adornos coloridos) com a indianidade genuína tem persistido desde as primeiras narrativas dos viajantes europeus sobre seus encontros com os povos nativos brasileiros (ver Bekhofer 1978; Hemming 1978: 1-23; Polhemus 1988: 72-76)” (CONKLIN, 1997, p. 714).

... pensamentos

entre atores indígenas, representados por suas lideranças, e não indígenas, na figura de pesquisadores e representantes dos órgãos de governo convidados, cria-se um ambiente que possibilita construções de discursos plurais, no qual o indígena aparece como agente. Na voz indígena identificam-se os debates sobre autonomia, autodeterminação, direito à ocupação de territórios tradicionais e questões políticas com implicações em seus modos de vida. Os não indígenas, por sua vez, apresentam as considerações dos pesquisadores sobre os diferentes recortes que envolvem o tema central do Fórum. Na XI edição (2011), as mesas foram organizadas em torno do tema “Juventude e Sustentabilidade”. Na presença dos indígenas, as instituições governamentais representadas se veem envolvidas em outra perspectiva sobre as questões indígenas. Esse encontro de olhares - o que o outro pensa sobre mim e o que eu penso sobre o outro e sobre as relações entre os mundos - podem ser compartilhados.

c. Entrevista

É fundamental neste momento destacar uma particularidade do universo em que o objeto da pesquisa está inserido. Diferentemente de uma pesquisa realizada na aldeia, na qual, a princípio, o pesquisador tem a oportunidade de permanecer por períodos longos, os Jogos têm a duração de apenas sete dias e acontecem em uma cidade diferente a cada vez, além do que não necessariamente os personagens das etnias que participam dos Jogos são os mesmos. Essa peculiaridade do campo de pesquisa cria oportunidades e obstáculos. Por um lado, permite observar os traços dos grupos que se mantêm nas diferentes edições e o que, com o passar do tempo, eles ressignificam. Por outro lado, como não são sempre as mesmas etnias as participantes dos jogos, fica impossibilitado que se retome uma entrevista ou que se encontre novamente um personagem que esteve presente em uma edição anterior.

No presente trabalho, a maior parte da coleta de informações com os depoentes se deu em conversas informais, privilegiando momentos mais calmos e descontraídos para expor as questões do estudo, o que

possibilitou ao informante ampliar as respostas em direção a experiências pessoais ou coletivas que remetessem ao entendimento de tais questões. Uma posição de ouvinte e aprendiz frente aos conhecimentos que os indígenas exploravam em suas falas mostrou-se adequada, bem como a opção pelo caderno de notas para o registro das entrevistas e das observações em campo pareceu menos invasiva. As anotações foram, dessa forma, uma mescla de notas de campo, diário de viagem, transcrições de entrevistas, informações coletadas e apontamentos sobre as impressões particulares sobre os disparos de pensamentos, tanto os do depoente quanto os da pesquisadora, o que criou um modo próprio de conexão entre os dados coletados. Dessa forma, conforme os pensamentos se desencadeavam, as considerações sobre as possibilidades de uso na pesquisa foram incorporadas, como a conexão entre o campo e os estudos bibliográficos, as referências teóricas desenhadas mentalmente (“ver autor X”, “buscar fonte Y”, “me lembrou W”) e a imagem fotográfica, objeto deste estudo (“tem a foto Z” etc.).

... pensamentos

d. Órgãos oficiais e organizações não governamentais

A rede virtual foi um importante meio de acesso a informações sobre os Jogos dos Povos Indígenas, por meio dos *sites* de órgãos oficiais e de organizações não governamentais, além de *blogs* e vídeos postados na rede. Para a presente pesquisa, foram acessadas páginas disponíveis na rede mundial de computadores, listadas a seguir.

- A página do Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígenas (ITC), o principal organizador do evento, mantém um *site* no qual é possível encontrar dados relativos à organização, à história e às edições dos Jogos - www.intertribal.org.
- O *site* do Instituto Socioambiental (ISA), um dos principais institutos brasileiros a trabalhar com a questão indígena, disponibilizando sua “Enciclopédia dos Povos Indígenas no Brasil”, forneceu os dados etnográficos das etnias estudadas (tronco e família linguística, localização e

população), além de informações complementares sobre os povos e os mapas da distribuição das Terras Indígenas (TIs) em território brasileiro - www.socioambiental.org.

- A página do *facebook* dos XI Jogos dos Povos Indígenas, iniciada em setembro de 2011.

Entre as informações dos órgãos oficiais utilizadas como base para a coleta de informações, tanto sobre os povos indígenas como, mais precisamente, sobre os Jogos e a prática do arco e flecha indígena, encontram-se:

- A página da Fundação Nacional do Índio (FUNAI) - www.funai.gov.br;
- O portal do Ministério do Esporte (ME) - www.esporte.gov.br -e
- O banco de dados e imagens e o *site* do “Projeto Jogo, Celebração, Memória e Identidade: reconstrução da trajetória de criação, implementação e difusão dos Jogos dos Povos Indígenas no Brasil”, organizado pelas Dotoras. Maria Beatriz Rocha Ferreira, do Laboratório de Antropologia Bio-cultural da Faculdade de Educação Física, Vera Regina Toledo Camargo, do Laboratório de Jornalismo, e Olga R. De Moraes von Simson, do Centro de Memória da Unicamp (CMU) - www.labjor.unicamp.br/indio.

Na página inicial do *site* da FUNAI, é visível um erro ou uma distorção, ao chamarem de “índios do Brasil” o que seria denominado de maneira mais correta como “povos indígenas no Brasil”. Sobre os Jogos, aparece um novo equívoco, indicando-os como “Esporte dos povos indígenas”. Essa informação pode dar a conotação de uma esportivização das práticas corporais indígenas no contexto dos Jogos. No que se refere às informações das etnias no Brasil, pode-se ver apenas um mapa dos estados e as tabelas das etnias em cada estado do Brasil. No tocante aos Jogos, as três primeiras edições têm o mesmo histórico, apresentado pelo Ministério do Esporte; sobre a quarta, há apenas o cartaz. No entanto, as informações sobre a quinta e a

sexta edição são bem mais completas, com notícias sobre as etnias, as práticas e a programação. Sobre a sexta edição, é possível encontrar ainda os resultados das provas. Inexistem informações sobre a sétima, oitava, nona e décima edições.

... pensamentos

3. A fotografia

a. No campo

No processo de construção do objeto da presente pesquisa, a possibilidade de trabalho em campo foi um dos fatores principais. A partir do contato com o universo que constitui a formação dos Jogos dos Povos Indígenas deu-se a aproximação com o objeto, mediante observações registradas nas páginas de seis cadernos de campo e alguns milhares de imagens fotográficas.

Um olhar que procura capturar diálogos de culturas e de pessoas traduz uma característica crucial no processo da pesquisa - um olhar atento, uma percepção dos movimentos, o flagrante de um sorriso, de uma conversa no canto. Um olhar de aprendiz, mais do que de pesquisador, registrando pouco a pouco os elementos dessas culturas, os sujeitos diferenciadores capturando o acaso em meio a uma multidão; na arena, uma média de centenas de indígenas, uma dezena de não indígenas que passam atarefados de um lado a outro - fotógrafos, organizadores, voluntários, comissão técnica - e, em volta, uma arquibancada repleta de crianças, jovens, adultos e idosos.

Em meio a eles, está o fotógrafo-pesquisador, buscando o instante que se transforma no imaginário retido e escrito por luz. E assim, aos poucos, vão se tecendo algumas considerações, que podem ou não se confirmar em uma conversa, em uma entrevista, em uma fotografia. Com olhos nus, mas repletos de filtros - os filtros que constituem a maneira como esse indivíduo enxerga o mundo e que, ao longo dessa aproximação, vão se tornando filtros de pesquisador - encontra-se este alguém que procura algo específico:

perguntas. Observa as pessoas, os modos como falam e como se calam, se misturam e se destacam, face a face. O outro também o observa; também busca nele algumas categorias e constrói sua própria imagem da cultura sobre o pesquisador.

A escolha do momento decisivo para as fotografias feitas durante a prova de Arco e Flecha nos X Jogos dos Povos Indígenas, Paragominas, estado do Pará (2009) - justamente no fechar de um ciclo, como momento propício para se capturar as imagens dos arqueiros durante essa prova - deu-se a partir da observação das imagens do arqueiro captadas durante o trabalho de campo nos eventos anteriores. Chegou-se assim à construção da cena fotografada: os arqueiros no instante imediatamente anterior ao disparo da flecha, quando homem e arco tornam-se um; como se ali, naquela arena, não houvesse um público, um juiz, outros arqueiros. O arqueiro está pronto e em posição, congelado na fotografia. E, mesmo com todos esses outros elementos presentes, fica evidenciado na imagem o seu apartamento da cena. Assim, nos XI Jogos dos Povos Indígenas, já com as etnias selecionadas, buscou-se registrar também o momento de disparo da flecha.



As demais imagens foram trazidas dos diferentes eventos presenciados e registrados como trabalho de campo com a finalidade de compor a escrita visual da dissertação, buscando aquelas que melhor representassem os povos estudados e as especificidades dos Jogos dos Povos Indígenas, bem como demonstrassem o pertencimento do arqueiro a determinada cultura.

Foram utilizadas para a captura das fotografias da pesquisa uma câmera fotográfica Nikon D50, com um jogo de objetivas composto por uma objetiva com *zoom* que vai de uma grande angular (35 mm f: 1.8), passando por uma normal (50 mm f: 2.0); uma teleobjetiva (80 mm f: 2.8); uma teleobjetiva com *zoom* 80-200 mm (f: 2.8) e uma olho de peixe (18 mm f: 1.8).

Pelo fato de a maioria da programação na arena dos Jogos começar no final da tarde e seguir durante a noite, o ISO utilizado foi, na maior parte dos casos, 1600, o que cria uma granulação na imagem final. Pela mesma condição de luz, o diafragma (f) estava sempre na sua maior abertura, como especificado acima. A abertura do diafragma resulta, na imagem, em uma pequena profundidade de campo, o que significa dizer que um dos planos aparece totalmente em foco. Essa peculiaridade da imagem permite, por sua vez, que o texto principal da fotografia se sobressaia aos demais elementos. A velocidade do obturador se manteve em muitas situações entre 30 e 125, o que, em alguns momentos, permitiu uma imagem borrada e, em outros, o congelamento. A opção por fotografias coloridas se deu por permitir identificar com mais precisão o pertencimento e a diversidade cultural.

b. Escrita das fotoetnografias

A sequência das imagens que compõem o corpo de análise desta pesquisa passou por uma edição cuidadosa, em busca daquelas que contassem sobre as culturas por meio dos seus elementos na arena, além de dados etnográficos trazidos pelo aporte teórico e dados oficiais sobre essas populações.

... pensamentos

Do geral para o específico, do todo para o detalhe, as fotografias contam sobre o povo até chegar à figura do arqueiro na arena. A própria imagem é objetificada, não apenas o texto contido na imagem isolada, mas também a forma de apresentação do conjunto de fotografias que, em diálogo com o texto escrito, narram as marcações trazidas nos corpos, nos artefatos e nas práticas corporais, as quais diferenciam os povos indígenas, como os adornos, a pintura corporal e a modelagem do corpo, figurando como o modo com que esses povos comunicam sua cultura na arena dos Jogos. Assim, a organização das imagens privilegia os discursos, e não a cronologia, operando como uma sequência que busca os elementos da cultura específica no corpo do arqueiro, no momento anterior ao disparo da flecha.

Assim são os textos visuais analisados: a composição, e não a foto unitária. É necessário ressaltar que não se pretende uma tradução em texto daquilo que a imagem conta por si, mas sim uma construção do que se pode ver e pensar com base na imagem.

Algumas etapas foram fundamentais na construção das fotoetnografias. No primeiro momento, a seleção das imagens de cada uma das quatro etnias estudadas foi feita a partir do *punctum* e do *studium*, conforme colocado por Barthes (1980, p. 36): “Decidi então tomar como guia da minha nova análise a atração que sentia por certas fotos. Porque dessa atração, pelo menos, eu estava seguro”.

A partir dessa primeira seleção, as fotografias foram impressas para que, no papel, observando-as como cópias fotográficas, fossem montadas as sequências de imagens que iriam compor o corpo da análise. Cada agrupamento de imagens passou então a representar uma página do texto fotoetnográfico construído para cada arqueiro-povo. E só então essas imagens impressas – o conjunto das fotografias selecionadas –, foram vistas como elementos capazes de disparar pensamentos sobre os povos e o modo como comunicam algo mais que a cultura impressa no corpo do arqueiro, como um testemunho do discurso da identidade

étnica por meio do qual os povos indígenas se relacionam com a sociedade brasileira e internacional, ao mesmo tempo em que passam a narrar a sua história do contato e os artifícios utilizados para garantir uma indianidade autêntica e, desse modo, lutar pelos seus direitos.

... pensamentos

4. Identificação das etnias e análise do conteúdo da imagem.

A composição dos quadros-base para análise das imagens dos arqueiros das etnias estudadas foi organizada a partir da identificação dos povos indígenas, considerando as características visuais que marcam a identidade étnica e podem ser reconhecidas no arqueiro e no artefato, bem como nos povos indígenas pelas imagens apresentadas.

Da etnia

- Classificação linguística: tronco, família e dialeto;
- Localização nas Unidades da Federação (UF);
- População;
- Participação nos Jogos;
- Pintura corporal: uso, partes do corpo, estilo, matéria-prima utilizada;
- Adornos: tipos de adornos corporais utilizados, como cocar, braçadeira etc, materiais utilizados na confecção, cores;
- Características corporais: como o corpo é construído pela etnia, uso de adornos modeladores ou cortes de cabelo específicos de um povo.

Do arco e flecha

- Formato e matéria-prima²;
 - Arco: empunhadura, segmento, madeira, corda;
 - Flecha: madeira, ponta, haste e emplumação;
- Usos na aldeia: tipos de caça - cotidiano ou cerimonial
- Aprendizado.

As observações que tangem à imagem do arqueiro e seu arco na prova se constroem a partir da plástica do movimento que se cria no instante do tiro, um dizer do corpo e do artefato como unidade.

a. As etnias escolhidas

Tomando as características visuais e a forma como as diferentes etnias apresentam suas culturas no contato multiétnico oportunizado pelos Jogos dos Povos Indígenas, buscou-se reconhecer as particularidades da construção do discurso e dos meios de interlocução da cultura tradicional com a cultura euro-americana, no intuito de apresentar exemplos singulares de povos que pudessem melhor demonstrar os diferentes níveis de negociação e de contato com a sociedade mais ampla. Ao final, quatro povos indígenas foram definidos entre as 21 etnias que participaram da prova do arco e flecha nos X Jogos dos Povos Indígenas com a finalidade de observação e análise da figura do arqueiro como expressão da cultura na arena. Considero para a seleção final não apenas as fotografias do arqueiro, como também as das apresentações das etnias na arena, observando as relações e as condições particulares de contato com a sociedade mais ampla.

² As características descritivas dos objetos, forma e matérias-primas utilizadas na sua confecção foram baseadas nos marcadores trazidos na Suma etnológica Brasileira. RIBEIRO (1986), especificamente sobre o arco páginas 123 e 126 e sobre a flecha páginas 125 e 127.

O primeiro dos povos, os **Pataxó**, habita principalmente no sul da Bahia, com duas aldeias em Santa Cruz Cabralia - local que, como o próprio nome indica, marca a chegada de Pedro Álvares Cabral nas terras Vera Cruz -, outra em Caraivas, também no sul da Bahia, e uma no estado de Minas Gerais. A escolha desse povo deu-se justamente por seu contato com outra cultura já nos primeiros tempos do período do Brasil Colônia.



... pensamentos

Desde então, foram objeto de todas as políticas indigenistas instaladas no país; foram assassinados, escravizados e assimilados; perderam suas terras e sua língua materna³.

A partir do início da preparação das “comemorações” do 5º centenário do “descobrimento” do Brasil, no ano 2000, deu-se, ainda que tardiamente, a demarcação das Terras Indígenas Pataxó, e, com isso, iniciou-se um novo momento de retomada da sua cultura tradicional. Elementos ancestrais de suas danças e cantos, adornos, costumes e língua passaram a ser ressignificados e valorizados não apenas por seu próprio povo, como também ganharam destaque na mídia nacional e internacional.

A história da miscigenação com os escravos negros trazidos do continente africano deixou marcas evidentes no seu corpo, no tom da sua pele e nos seus cabelos. Por isso, ao incluí-los no grupo de etnias

3 “Em sua totalidade, os índios conhecidos sob o etnônimo englobante *Pataxó Hãhãhãe* abarcam, hoje, as etnias Baenã, Pataxó Hãhãhãe, Kamakã, Tupinambá, Kariri-Sapuyá e Gueren. Habitantes da região sul da Bahia, o histórico do contato desses grupos com os não-indígenas se caracterizou por expropriações, deslocamentos forçados, transmissão de doenças e assassinatos. A terra que lhes foi reservada pelo Estado em 1926 foi invadida e em grande parte convertida em fazendas particulares. Apenas a partir da década de 1980 teve início um lento e tortuoso processo de retomada dessas terras, cujo desfecho parece ainda longe, permanecendo a Reserva *sub-judice*”. Disponível em: <<http://pib.socioambiental.org/pt/povo/pataxo-ha-ha-hae>>. Acesso em: 03 dez. 2011

analisadas, procurou-se observar como um povo que se encontra em pleno processo de reconstrução cultural expressava sua cultura na arena dos Jogos. Buscou-se compreender quais eram os elementos ressignificados de sua cultura tradicional que demonstravam sua etnicidade.

Em contraposição, os **Enawenê-Nawê**, o segundo grupo estudado, com apenas cinquenta anos de contato



(INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL, 2011), falam quase que exclusivamente a língua materna, sendo que alguns poucos falam minimamente o português, mantendo grande parte do seu modo de vida tradicional como premissa da sua produção e reprodução cultural. O isolamento em que viveram até a década de 1970 possibilitou ainda que seus costumes se estabelecessem em um fluxo próprio de transformação, continuando a obedecer a um ciclo ritual anual, corpos socialmente construídos expressam, nas suas formas e movimentos, uma ligação profunda com a Terra. Pequenos, esguios e ágeis, transmitem um estado “natural” do homem e demonstram um modo de viver harmônico com o meio que os envolve.

No entanto, esses habitantes da região do Rio Iquê, afluente do Rio Juruema, no noroeste do Mato Grosso, começam a sentir os efeitos do contato devido à instalação de uma hidrelétrica em suas terras, o que tem mudado drasticamente a vazão do rio, interferindo diretamente em seus hábitos alimentares, baseados

no consumo de peixe e água com mel. Por isso, ao incluir nas análises um povo com tão pouca influência das culturas *aliens*⁴ buscou-se observar como as representações de suas manifestações culturais traduzem, na arena dos Jogos, a essencialidade do seu contato com a Terra.

O terceiro grupo, os Terena, habitantes do Mato Grosso do



... *pensamentos*

Sul, com mais de duzentos anos de contato, transita paralelamente entre o universo da sociedade mais ampla e o da sua cultura tradicional. Muitos são bilíngues e vivem em aldeias nas proximidades de cidades como Dourados, ou participam do cotidiano de capitais como Campo Grande, Brasília e São Paulo, e, por trabalharem em contato direto com não indígenas, mesmo que em fazendas que circundam suas terras, são vistos por muitos como “índios urbanos”.

4 O termo “alien”, proveniente da língua inglesa, é comumente utilizado no campo da antropologia, significando alheio, não familiar, externo. “**Alien** - al.i.en - *n* alienígena, estrangeiro. *adj* 1 alienígena, estranho, estrangeiro, forasteiro. 2 oposto, contrário, hostil. 3 divergente, discrepante, de natureza diferente. **alien citizens** cidadãos estrangeiros. **an alien environment** um ambiente hostil”. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php>>. Acesso em: 06 dez. 2011.

... pensamentos

Quanto à questão territorial, as mudanças em seu modo de vida tradicional e a conturbada história de contato – inclusive sua participação ao lado do exército brasileiro na Guerra do Paraguai (1864-1870), quando estava prevista a garantia de demarcação – redundaram na passagem de terras para os Kadiwéu, causando a ruptura de sua sociedade e de sua cultura com o meio em que viviam. Desde então, os Terena têm voltado sua atenção para as esferas políticas e judiciais como forma de negociação com o Estado.

Diante desse quadro pós-guerra, os Terena passaram a reivindicar os seus territórios tradicionais, alegando não só que estavam neles muito antes da chegada dos colonizadores, mas, também, porque participaram na defesa do território brasileiro de forma vital: como soldados, fornecendo alimentos para as tropas, recebendo refugiados em suas aldeias, levando informações sobre o movimento nas fronteiras e sobre a geografia local. Nas cartas e documentos oficiais da época, muitos são os relatos de várias lideranças Terena (caciques e “capitães”) que se dirigiam as autoridades governamentais (em cartas ou pessoalmente) reivindicando e solicitando os direitos sobre seus territórios. Nessas viagens reivindicatórias, os Terena se vestiam com as fardas e insígnias¹⁵ dadas pelo exército, em uma atitude simbólica e política, que apontava não só o reconhecimento da ritualística que envolvia os contatos com as autoridades, os chefes *purutuye*, mas porque se consideravam como iguais: *naati* tratando com *naati*” (SANT’ANA, 2010, p. 38, aspas no original).

Os Terena são reconhecidos hoje como grandes estrategistas e articuladores políticos devido a seu envolvimento nos primeiros movimentos indígenas independentes no Brasil, na época da ditadura militar. No entanto, o afastamento de seu território original e as drásticas alterações em sua dieta alimentar e no uso do corpo conduziram à criação de uma nova identidade Terena. Isso não significa que tenham abandonado sua cultura, mas, como mencionado antes, aprenderam a conviver nesses dois mundos. Ao trazer para análise

o povo ao qual pertencem os idealizadores e organizadores dos Jogos, pretende-se olhar para a sua capacidade de manipular a própria imagem perante os outros povos indígenas e a sociedade mais ampla, bem como entender como essa condição particular de sua cultura se interpõe na necessidade de negociação com as diferentes esferas da sociedade e do Estado.

... pensamentos



Os **Kayapó**, o quarto povo trazido nas análises, apresentam um exemplo claro de visibilidade da cultura indígena no cenário mundial. Eles, que vivem ao longo dos afluentes do rio Xingu, nos estados do Pará e de Mato Grosso, tiveram os primeiros contatos com os não indígenas a partir das incursões para exploração das riquezas da Amazônia. Foi esse mesmo motivo pelo qual se tornaram internacionalmente conhecidos. A sua luta desde a década de 1980 contra a construção das barragens do complexo de hidrelétricas de Belo Monte apresentou-os ao mundo como defensores da natureza. Sua ligação com o cantor Sting levou-os a viajar pela Europa, divulgando sua causa.

Nesse contexto, o uso de adornos e pinturas corporais foi vital para angariar simpatizantes e para unificar os discursos dos grupos ambientalistas com os indígenas. Sua relação com a sociedade mais ampla é vista como ambivalente: ao mesmo

tempo em que aparecem em situações de conflito com madeireiros, garimpeiros e com o próprio Estado, apresentam um carisma muito grande perante as organizações não governamentais e os governos

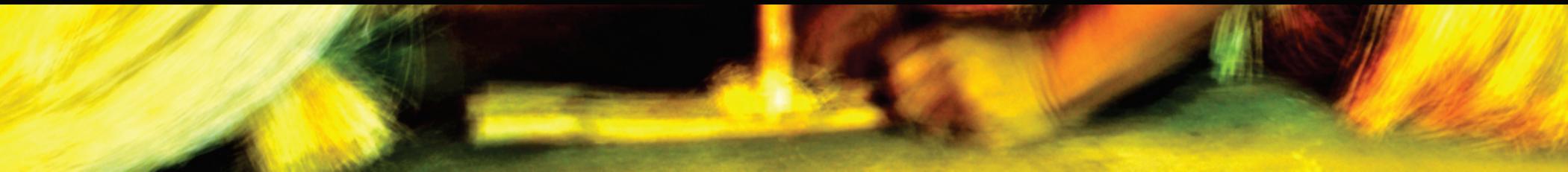
... pensamentos

estrangeiros. Nesse sentido, as colocações de Conklin (1997) evidenciam a valorização do exótico como marcação da identidade indígena. Poder observar como esse povo, que compreendeu desde logo a importância de comunicar seu pertencimento a uma cultura indígena, apresenta-se nos Jogos dos Povos Indígenas abre as lentes para pensar quais os elementos visuais compõem o ser índio aos olhos não indígenas.



CAPÍTULO II

OS JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS



CAPÍTULO II

... pensamentos

OS JOGOS DOS POVOS INDÍGENAS¹

A cada dois anos, uma arena é montada no ambiente urbano para receber cerca de 1.200 indígenas vindos das mais diversas regiões do Brasil, para celebrarem os Jogos dos Povos Indígenas. Eles representam 40 dos 234 (site Instituto Socioambiental, 2011) diferentes povos que vivem em território brasileiro e trazem



consigo artefatos, adornos, línguas e modos de vida distintos e únicos. O número de etnias e participantes pode variar em cada edição dos Jogos, normalmente cada uma delas

1. Nota geral: As informações sobre as práticas corporais apresentadas nos Jogos, sobre sua organização e histórico apresentadas neste capítulo são resultado da combinação dos dados obtidos em campo com os dados oficiais divulgados em sessões específicas nos sites eletrônicos dos seguintes órgãos: FUNAI, ITC, ME, e no site eletrônico do Projeto Jogo, Memória, Celebração e Identidade: reconstrução da trajetória de criação, implementação e difusão dos Jogos dos Povos Indígenas no Brasil, todos consultados entre agosto de 2008 e outubro de 2011.

... pensamentos

lota um ônibus adultos, jovens e crianças, sendo que algumas delas envia apenas alguns representantes, os Matis, exemplo, são representados nos Jogos por quatro guerreiros.

Durante sete dias, essa arena será palco das apresentações de suas práticas corporais, e a própria cidade será cenário de um intenso intercâmbio cultural. Os Jogos ocupam sete diferentes espaços, sendo eles: a arena, o fórum social indígena, a feira de artesanato, o campo de futebol, uma área de água (rio, praia, lago), o refeitório e o alojamento das delegações.



A **arena**, o espaço de maior visibilidade, congrega nas arquibancadas, ao final da tarde, um público de 5.000 pessoas que vieram para ver “índio de perto; além dos povos indígenas convidados, profissionais da imprensa, pesquisadores, representantes do governo e de Organizações Não Governamentais -ONGs.

Ali, eles assistem à apresentação de jogos nativos de integração e dos jogos tradicionais demonstração². São jogos, brincadeiras, cantos e danças, parte das atividades de subsistência e cerimoniais tradicionais³ da cultura indígena, e ainda aquelas que também estão presentes em diferentes países e culturas, como o cabo de força.

a. Atividades na Arena... ao anoitecer

Das práticas tradicionais, o **Tiro com Arco** e o **Arremesso de Lança** são atividades de subsistência, apresentadas como práticas corporais individuais com caráter de integração nos Jogos. Cada etnia participante pode inscrever até dois guerreiros, os quais têm direito a três lances cada um. As provas são divididas em duas fases e dias, sendo a primeira eliminatória e a segunda classificatória.



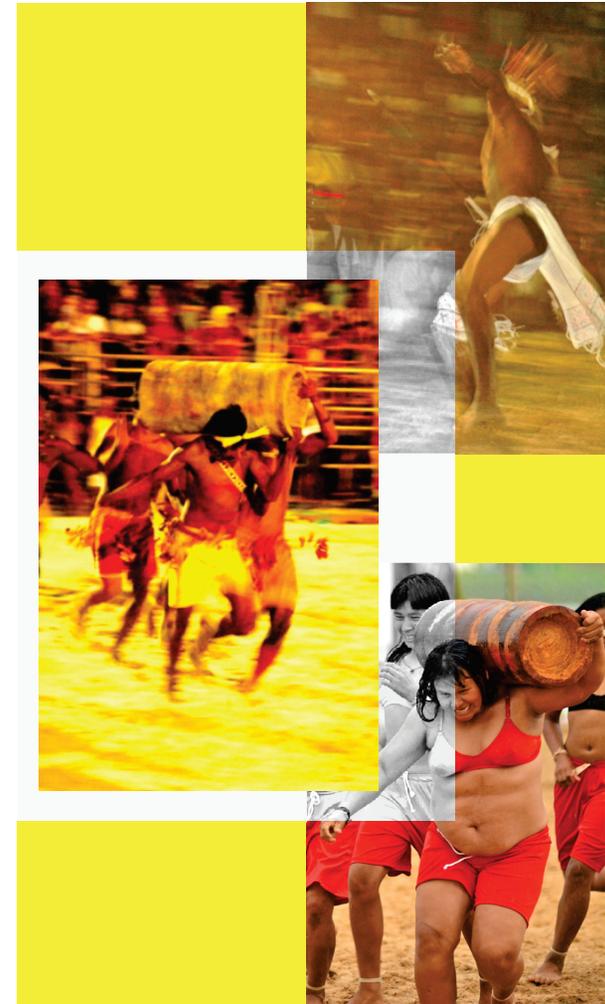
2. “Em vez de vôlei, basquete, tênis e outras modalidades esportivas de origem européia, fazem parte dos jogos da floresta atividades com arco e flecha, empregados na caça e no combate, arremesso de lança, corridas pela mata, canoagem, nado livre e zarabatana, luta, jogo de bola com a cabeça, corrida de toras, ronkrã (jogo com bastões) e muitos outros. Jogos não exclusivos dos indígenas, como o cabo de guerra e o futebol, também foram incluídos nos torneios [...]” (ROCHA FERREIRA; VINHA, 2007, p. 26).

3. “[...] tradicional no saber tradicional não é a sua antigüidade, mas a maneira como ele é adquirido e como é usado continuamente na produção do conhecimento.” (GALLOIS, 2006, p. 20). Nesse sentido, é importante buscar compreender os jogos e esportes como processos dinâmicos inter-relacionados com as mudanças da sociedade.

Nas aldeias, são práticas tradicionalmente relacionadas à subsistência, à caça, à pesca e às guerras. Aprendidas desde a infância, são parte das prerrogativas masculinas. Uma série de jogos que usam o arco e flecha foi relatada no livro *Jogos e brincadeiras na Cultura Kalapalo*, organizado por Marina Herrero e Ulysses Fernandes (2010).

Corridas de revezamento

Os povos que participam dos Jogos e realizam tradicionalmente a **Corrida com Toras** são os Kanela, os Gavião, os Xavante, os Xerente e os Krahô. Tanto para os Xavante como para os Xerente, as equipes, tal como ocorre nas aldeias, são organizadas seguindo as divisões das metades clônicas e das classes de idade⁴. Trata-se de uma corrida de revezamento na qual a tora é passada de um corredor a outro em movimento. O percurso, que é, no cotidiano, uma linha reta da mata para aldeia, na volta das caçadas ou entre duas aldeias, quando inserido em rituais de passagem ou casamento, torna-se circular na arena, variando o número de voltas dadas.



4. Segundo relatado por participantes da Corrida com Toras Xavante e Xerente, antes da apresentação na arena nos X Jogos dos Povos indígenas, em Paragominas-PA: a formação do Partido das Toras (como os indígenas chamam as equipes da corrida) segue os modelos das divisões clônicas e de classe de idade (Anotação de campo, em 31 de outubro de 2009).



O formato e a preparação das toras de buriti variam conforme as etnias.

Segundo Divino Tserewahú, da etnia Xavante (informação verbal)⁵, o tronco de buriti é cortado e cavado para o apoio das mãos e chega a pesar cem quilos para as corridas masculinas e setenta quilos para as femininas.



Os Xerente realizam dois tipos de **Corrida com Toras**, a de tora pequena e a de tora longa, chamadas Iknõ. As toras grandes são pintadas segundo o padrão da sucuri e do jaboti, com triângulos e linhas em zigue-zague, o que distingue os partidos dos corredores.

Em um dos dias do evento, as etnias que praticam tradicionalmente a

corrida com toras se encontram na arena em uma corrida interétnica e, nesse caso, utilizam-se as toras da etnia kanela, que são mais leves. Não há fases ou etapas; é apenas a demonstração de uma prática corporal, particular e comum ao mesmo tempo.

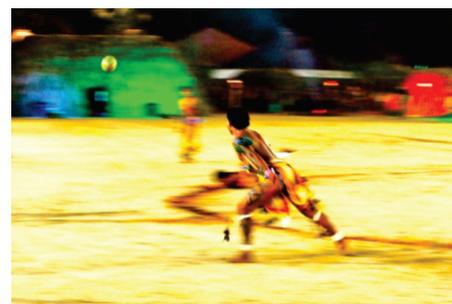
5. Informação dada em conversa informal, registrada em diário de campo, sobre a corrida com Toras na aldeia, durante jantar no dia 4 de novembro de 2009, nos X Jogos dos Povos Indígenas. Divino Tserewahú é cineasta indígena, participou do projeto do Ministério da Cultura “Vídeo nas Aldeias” como diretor do documentário “Wapté Mnhõnõ”, sobre a iniciação do jovem Xavante. Recebeu seis prêmios pelo documentário, sendo três internacionais.



Nas edições presenciadas pela autora, a **Corrida com Varinha** foi demonstrada apenas pela etnia Gavião. É disputada por dois times formados um por solteiros e um por casados, podendo ser masculina ou feminina. Em círculo, os participantes carregam uma pequena vara de bambu pintada com urucum. Correm enquanto, no ponto demarcado, existe uma fila de corredores que aguardam a chegada da varinha para tomar seu lugar na corrida.

Jogos com bola

Apresentado pelos Paresi nos Jogos, o **Jikunahity** é um jogo com bola de látex no qual apenas o toque com a cabeça é permitido. Dois jogadores posicionam-se frente a frente, e o objetivo



é manter a bola em jogo. Mesmo que ela caia no chão, se o jogador conseguir rebater com a cabeça, o jogo continuará. Quando o adversário não consegue rebater, marca-se o ponto e o jogador é trocado. Durante a demonstração na VIII Festa Nacional do Índio (Bertioga-SP, 2008)⁶, Rony Paresi, explicando



como se praticava o jogo na aldeia, relata que chega a durar a noite toda, até que todos os jogadores estejam muito cansados para continuar ou até que uma das equipes desista. É considerado por eles uma brincadeira.

Praticado pelos povos indígenas do Parque Indígena do Xingu (PIX), o **Katulaywa** foi apresentado pelo povo Kuikuro nos X Jogos

6. Rony Paresi, liderança da etnia, explica ao microfone sobre como o jogo acontece na aldeia durante a apresentação do Jikunahity na arena (Anotação de campo, em 19 de abril de 2008).

dos Povos Indígenas (Paragominas-PA, 2009). Assim como no Jikunahity, uma bola de látex é utilizada e dois jogadores são escolhidos por vez, mas, em sua variação, o toque na bola só pode ser feito com o joelho.

... pensamentos

Jogos com flecha

A prática do **Jawari** pelos povos do Xingu era um importante treino de esquiva para guerras e é ainda hoje praticado nas aldeias. Sua popularidade no Xingu é tão grande quanto a do Huka-Huka. Nele, ressalta-se a importância da luta. Em todas as edições dos Jogos presenciadas, sempre que houvesse um povo do PIX, a apresentação do Jampari era realizada, primeiro pelos mais velhos e, em seguida, pelos jovens. As pontas das flechas utilizadas no jogo são as para a caça de pássaros, de ponta rombuda, feita com cera de abelha. Apoiadas em um instrumento muito parecido com o bodoque para a impulsão, as flechas são lançadas em direção ao adversário, e este se esquiva com o auxílio da



própria flecha. Awakamu kamayurá⁷ esclarece que os pés não devem deixar de tocar o chão.



Os Xikrin têm uma prática muito parecida com o Jampari, chamada **Kagót**. Sem o apoio do bodoque, as flechas, que têm ponta de madeira e são usadas para a caça de animais de médio porte, são lançadas diretamente na direção do abdômen do adversário, o que torna o jogo mais perigoso. No Kagót, os jogadores possuem duas flechas cada um e podem tirar os pés do chão; saltando de um lado a outro, desviam-se das flechas certeiras. O jogo remete ao passado bélico desses povos.

7. Fala de Awakamu Kamayurá, explicando para o público o movimento do jogador, durante a apresentação Jampari no IX Festival Nacional da Cultural Indígena, em Bertioga –SP (Anotação de campo, em 20 de abril de 2010).

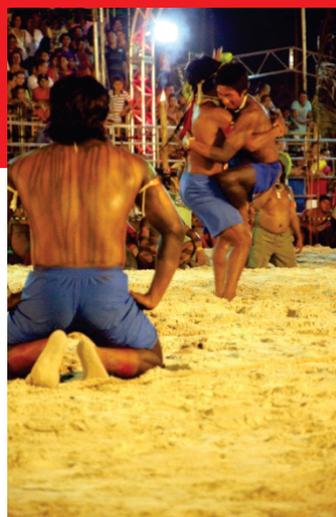


O **Kaipy** é uma prática do povo Gavião. Serve como forma de treinamento para a caça de macaco e é, ao mesmo tempo, um jogo que demonstra a destreza do arqueiro. A guerreira Gavião que aparece na imagem à esquerda foi a primeira mulher a se apresentar como arqueira nos Jogos.

O jogo consiste em uma mira reflexa, o que significa dizer que, em vez de mirar diretamente no alvo, o arqueiro deverá mirar em uma vareta que tem as pontas enterradas no chão. A trajetória da flecha faz uma parábola. A flecha que acerta de raspão a vareta é desviada em um ângulo médio (90°) para o alto. A perícia do arqueiro consiste em conseguir que a flecha faça esse desvio sem fincar na vareta ou no solo.

Lutas

A variedade de **Lutas Corporais** é tão vasta quanto o número de povos que existem. Uma prática extremamente comum nas aldeias entre as crianças, relacionada à coragem do guerreiro, muitas vezes é parte dos rituais de passagem da infância para a vida adulta.





Os povos xinguanos realizam anualmente um torneio de **Huka-Huka**, no qual se consagra o grande campeão. O treinamento se dá desde a infância e envolve rituais de *arranhamento* (escarrificação) com a casca de coco cravada de dentes do peixe-cachorra, para dar força e purificar o sangue. A luta é parte fundamental do ritual do Kuarup.⁸

... pensamentos

O **Peikrã**, jogo de peteca feita com a palha do milho verde ou seca, é arremessada com a palma da mão para o alto. Os jogadores, dispostos em círculo, não podem deixar que ela caia no chão. Se um jogador não consegue alcançá-la ou se a derruba, é perseguido por todos os outros e, quando ele é alcançado, o jogo recomeça. Nas aldeias Guarani, é muito comum ver os adultos e as crianças mais velhas fazendo a peteca para jogar.⁹ Depois da brincadeira, normalmente a peteca é descartada.



8. O ritual do Kuarup talvez seja um dos rituais indígenas mais amplamente conhecidos e relatados. Os dois volumes de 1967, de Antonio Calado, intitulados Quarup I e II, descrevem minuciosamente como se dá essa cerimônia de encerramento do luto para os povos xinguanos. Sobre o Kuarup ver também: Tavares (1993).

9. Essa observação data dos anos de 2005 e 2006, período em que a autora trabalhou como voluntária na aldeia Guarani Tekoa Pyaú, localizada aos pés do Pico do Jaraguá, na cidade de São Paulo-SP. A peteca era uma das brincadeiras mais comuns crianças no cotidiano, sendo que o artefato em si era sempre abandonado após o jogo, o que levava as crianças e os adultos a estar sempre produzindo uma nova peteca com a palha verde do milho.

... pensamentos



No **Rõnkran**, as bordunas Kayapó, que eram tradicionalmente usadas como armas de guerra, são utilizadas como tacos, e uma bola, feita com o coco do babaçu, é arremessada de um lado a outro. Dois times são formados com o objetivo de levar a bola para direita ou para a esquerda; aquele que alcançar o lado do time adversário será considerado vitorioso. A violência do jogo e o uso de armas de fogo fizeram com que, com o passar do tempo, sua prática diminuísse nas aldeias. No entanto, ele é um importante treinamento de manejo da borduna, praticado por adultos e crianças, fazendo parte do universo masculino.



A **Zarabatana** é apresentada nos jogos unicamente pelo povo Matis. Seu comprimento pode chegar a quatro metros. A destreza e o equilíbrio do guerreiro são demonstrados na arena. Na aldeia, seu uso está relacionado à caça, com dardos envenenados substituindo o arco e a flecha. O veneno paralisa a presa. Comumente macacos são caçados com elas.

Rituais e danças

... pensamentos



As apresentações dos **Rituais** não são sempre as mesmas; variam de acordo com as etnias convidadas e com a própria constituição da delegação e os dias do evento. Os Jogos, que normalmente ocorrem no mês de outubro, podem apresentar variação de semanas, segundo as fases da lua. De acordo com Carlos Gouveia*, a fase ideal é a de lua cheia. A condição do calendário lunar faz com que os Jogos se realizem em épocas diferentes. A X edição, em Paragominas-PA (2009), deu-se entre os dias 31 de outubro e 6 de novembro. O locutor Pacífico Junior informou que no dia 2 de novembro, feriado de Finados no Brasil, dois rituais de homenagem aos mortos, sendo um do povo Xerente e outro dos Asurini, seriam realizados na arena em homenagem aos nossos mortos.¹⁰

Da mesma forma, como entre os Ka'apor havia uma criança não batizada e já que estavam reunidos em festa, realizaram na arena o seu ritual de batismo. Assim, na presença do pajé, o cauim foi trazido e repartido, a reza foi feita ao microfone e a criança foi nomeada sob a presença de olhos alheios.

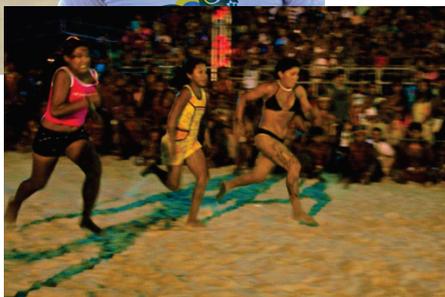
10. Fala do locutor antes das apresentações dos rituais das duas etnias na arena dos X Jogos dos Povos Indígenas, em Paragominas-PA (Anotação de campo, em 2 de novembro de 2009).

Já as **danças e cantos** são apresentados de maneira mais livre, e a explicação do locutor traz informações dos rituais aos quais elas estão relacionadas na aldeia. A dança da ema e a do guerreiro



Terena são festivas e ligadas à comemoração de uma boa caçada e do título de guerreiro. Os cantos e danças dos Pataxó são reverências ao seu Deus e muitas vezes falam sobre as lutas dos seus povos.¹¹

Alguns rituais são mais comuns no cotidiano da aldeia, como os **Rituais de Caça**, apresentados em pequenos fragmentos na arena. Esses rituais normalmente envolvem uma encenação da caçada e, por isso, o arco e flecha são utilizados.



Atividades de integração

A **Corrida de Fundo** tem percurso de aproximadamente cinco quilômetros, sendo realizada por homens e mulheres no mesmo momento, porém com largadas diferentes.

A **Corrida de 100 metros** masculina e feminina acontece na arena em duas etapas. Como cada etnia pode inscrever até dois participantes, divide-se em grupos de cinco a sete corredores na primeira fase, que é eliminatória. Em seguida, os primeiros colocados disputam a prova final. Por ser uma corrida curta, o arranque do corredor é fundamental na prova.

11. Dado passado por Sirê Mayô, indígena da etnia Pataxó durante estadia da autora na aldeia Coroa Vermelha, em Santa Cruz Cabrália-BA, em conversa informal durante a tarde, na praia (Nota de campo, em 30 de julho de 2010).

Entre as atividades competitivas, o **Cabo de Força** é o mais disputado por homens e mulheres. São dez competidores em cada equipe, posicionados em lados opostos e um líder fora da corda. Com a intenção de trazer a fita amarrada na corda para o seu lado, é uma prova de força e resistência, com duração máxima de três minutos. É realizada em dois dias, em duas fases,



Em Paragominas (2009), enquanto era fotografada a prova do cabo de força, uma das Pataxós que competiam desmaiou e teve que ser levada de ambulância ao hospital. Ao perguntar sobre o estado da menina, Karkajú Pataxó (liderança indígena e coordenador dos *atachés*¹²) respondeu que eles estavam tranquilos, que aquilo sempre acontecia na aldeia quando ocorriam as competições e, nesses casos, um deles

12. *Ataché*, acompanhante, cicerone. Nos Jogos, dois *atachés* são designados para acompanhar as etnias participantes. São comumente alunos das universidades locais que trabalham como voluntários na organização do evento.



... pensamentos

eliminatória e classificatória. As torcidas das etnias e o público da arquibancada se entusiasmam, gritam e batem palmas ao final de cada competição. A força empregada é tanta que é comum ver participantes exauridos, deitados no chão ao final da disputa. Alguns (ocorrência mais comum entre as mulheres) chegam a desmaiar.

acompanha a pessoa ao hospital e o restante continua o jogo (informação verbal).¹³

Um ponto colocado por Carlos Gouveia¹⁴ (da organização de arena) sobre as atividades na arena é que devem começar pouco antes do pôr-do-sol, sendo a noite reservada para as danças e ritos. Os atrasos muitas vezes impedem que essa condição seja respeitada, no entanto, a organização da arena segue uma sequência fixa: primeiro, uma cerimônia, depois, as atividades competitivas e os jogos demonstrativos e, ao final, uma dança ou ritual.

b. Atividades em outros espaços.... ao longo do dia

Fora da arena, durante o dia, nos outros espaços ocupados pelos Jogos dos Povos Indígenas, diferentes atividades congregam personagens indígenas e não indígenas. São espaços de convivência, diálogo e negociações sociais, nos quais os indígenas manifestam o modo como veem e vivem suas culturas, seus anseios e suas lutas.

Entre os espaços, o **Fórum Social Indígena** reúne, em cinco manhãs, lideranças indígenas, pesquisadores e o poder público com o intuito de debater questões relevantes para os diferentes povos. As mesas de discussão, formadas em torno de temas específicos, trazem à tona os principais pontos de atrito entre os indígenas e a esfera pública. Podem ser elencados aqui quatro pontos sempre presentes: saúde, educação, demarcação de terras e meio ambiente (sustentabilidade). Na décima edição dos Jogos, realizou-se uma mesa composta apenas por mulheres para debater as questões específicas do seu papel nas aldeias.



13. Após o final das apresentações, no dia 3 de novembro, houve a oportunidade de conversar pessoalmente com Karkajú Pataxó, na saída da arena. Preocupada com menina que havia desmaiado, perguntei a ele como ela estava. Ele respondeu: “Tudo bem, tranquilo (sorrindo). Isso acontece na aldeia o tempo todo quando jogamos... Cê acha que a gente pára? Vai alguém pra acompanhar no carro ou na ambulância e o resto fica na aldeia jogando (risos)” (Nota de caderno de campo, em 3 de novembro de 2009).

14. Carlos Gouveia atua como coordenador das atividades que acontecem na arena. Professor de Educação Física paraense, trabalha com o Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígena (ITC) na organização dos Jogos desde 2000, quando foram realizados os III Jogos dos Povos Indígenas, em Marabá-PA.



A **Feira de Artesanato**, montada próxima à arena, permite a geração de renda pelos povos participantes e o contato direto do público do evento com eles. Os picos de movimento dão-se cerca de uma hora antes até o início das apresentações na arena e ao final delas, na saída do público. A pintura corporal feita com jenipapo ou carvão triturado é um dos principais itens procurados. Filas de pessoas se formam à espera de serem pintadas pelos índios. Os adornos de cabeça com penas e os colares de semente e miçanga são rapidamente adquiridos pelas pessoas da cidade, que, aos poucos, fica mais colorida e enfeitada nos moldes indígenas.

Vale ressaltar que esta “indigenização” da cidade ocorre quando os Jogos acontecem em municípios de pequeno e médio porte, lugares nos quais a porcentagem dos indígenas em relação à população local e da que ocupa as arquibancadas em relação ao total da população é ampla o suficiente para que a incorporação dos adornos seja perceptível.¹⁵

... pensamentos

15. Ao comparar as anotações de campo, foi possível perceber que a influência do artesanato indígena nas cidades pequenas é maior do que nas capitais, considerando a proporção entre indígenas e não indígenas, bem como no que se refere à proporção do público



O **Campo de Futebol** evidencia a influência do esporte contemporâneo na cultura dos povos indígenas, não apenas por ser uma prática incorporada a partir do contato com os não indígenas, como também pela preparação dos atletas para a competição. Como em um campeonato de federação, são formadas chaves de times e respeitadas as fases eliminatórias e classificatórias. Os times, tanto no masculino como no feminino, vêm uniformizados. Por serem os tênis dispensáveis, muitos jogam descalços. As partidas ocorrem no período da manhã, durante os sete dias do evento, e as torcidas são constituídas principalmente pelas delegações, sem grande presença do público não indígena.



Realizadas em uma única manhã, as **Atividades na Água**, natação e canoagem, são também um momento de recreação. As risadas e brincadeiras podem ser percebidas durante as provas¹⁵. Uma canoa que afunda, um nadador que nem sai da beira, um remo perdido no meio da prova, tudo é motivo para risos.

A prova de **Natação** tem uma etapa única para cada categoria, masculina e feminina. Os competidores da categoria entram na água juntos e não há raias demarcadas; vale o primeiro a retornar à borda.

Na **Canoagem**, devido à dificuldade de transporte, as duas canoas usadas são de um único povo, os Rikbatysa, do Mato Grosso, sendo trazidos pelas etnias apenas seus remos tradicionais. A prova se dá em etapas, dois remadores por canoa e duas etnias por vez, até que as duas mais rápidas disputem a final.



15. Em Olinda (2007), enquanto as jovens se preparavam para entrar na água, escuto sobre meu ombro risadas de Terena: “Não acredito que esta menina vai nadar, ela nem sabe nadar direito; vai é morrer afogada!” O sinal é dado e todas correm de uma só vez para a água. Segundos depois, a menina estava lá, engasgada, ainda na beira da água. E uma gargalhada – “Não falei? Olha aí!” (Nota de campo, em 4 de dezembro de 2007).

Durante os IX e X Jogos, os Xavante representaram, na presença das outras etnias e do público, parte do seu **Ritual de Furação de Orelha**,¹⁶ que marca a passagem do menino para vida adulta.

Refeitório e alojamento

No **refeitório**, a hora do almoço é tempo de cantorias e brincadeiras. Ouvem-se piadas entre as equipes e as torcidas dos povos que jogaram mais cedo as partidas de futebol. Não se vê ânimos exaltados, apenas a festa do povo que ganhou a partida.

Nas filas para a comida, a diversidade de etnias e culturas fica visível, e nas mesas é possível perceber como esses mundos se diferenciam e convivem.

A empresa ganhadora da concorrência responsável pela alimentação se compromete a preparar a comida de acordo



com as orientações do Comitê Intertribal, segundo as preferências alimentares comuns à maior parte dos povos indígenas, sendo preferíveis alimentos como a mandioca, o milho e o peixe. Sobre esse assunto, vale destacar que o arroz com feijão é incorporado a essa base alimentar, situação muitas vezes também encontradas nas aldeias.

16. Para apresentarem nos Jogos o ritual de furação de orelha, os Xavante escolhem homens já adultos para representar os meninos que teriam suas orelhas furadas como parte do ritual de passagem. Nos IX Jogos dos Povos Indígenas, em Recife-PE, o locutor Pacífico Junior informa que, antes do ritual, os Xavante batem com as mãos na água para que esta, ao subir, amoleça o lóbulo da orelha (Nota de campo, em 4 de dezembro de 2007).



O alojamento (aldeia multiétnica) é um espaço reservado exclusivamente para os indígenas, o que permite a eles um tempo de convivência com parentes que vivem distantes. É um espaço considerado fundamental para troca de experiências e constituição de novas alianças. Longe dos olhares do público, da

... pensamentos

mídia e dos pesquisadores, eles confraternizam e festejam¹⁸. Por mais que a construção das ocas seja uma parte importante da organização dos Jogos, algumas vezes a distribuição espacial da cidade inviabiliza sua montagem nestes casos outros espaços são utilizados como alojamento das etnias, os IX Jogos (Recife- Olinda-PE, 2007) utilizaram a quadra coberta no espaço do Ginásio para montarem com divisória o alojamento.

17. Os povos indígenas no Brasil têm utilizado esse termo para designar as relações de proximidade que mantêm entre si. Assim, os indígenas de diferentes etnias chamam-se de parentes.

18. Nota de campo, em 4 de novembro de 2009: em Paragominas, segundo o relato de Davi Kayapó, na noite anterior, eles haviam se reunido para comer peixe, e os cantos e danças tinham ido até a madrugada. Ele me contou isso enquanto andávamos de pedalinho, eu, ele e sua esposa, no lago do parque, à noite. Naquele dia, os índios tinham organizado com o dono da lanchonete um forró.

Essa imensa estrutura é o que se apresenta aos olhos, mas, para chegar aos Jogos, os povos presentes viajaram dias desde suas aldeias. Um planejamento de meses a fio realizado pelo Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígena (ITC) teve que ser colocado em prática, em parceria com os poderes público locais, estaduais e o federal, na figura do Ministério do Esporte (ME), os quais patrocinam e viabilizam o evento. Representantes indígenas e não indígenas trabalharam juntos para organizar e coordenar transporte, alojamento, alimentação e programação.* As universidades convidaram voluntários (*atachés*) para acompanhar as etnias nos dias dos Jogos e enviaram pesquisadores. Por meio do trabalho da assessoria de imprensa, fotógrafos, cinegrafistas e repórteres foram enviados para cobrir o evento.

Os diferentes personagens envolvidos na organização mostram a capacidade de congregiar mundos nos Jogos. Seu lema “O importante não é ganhar, e sim celebrar” reforça os valores pensados por seus idealizadores e organizadores, os irmãos Carlos e Marcos Terena.¹⁹

c. Escolha da cidade

A escolha da cidade e do local de construção da arena permeia estes dois mundos, o indígena e o não indígena. Em um primeiro momento, as cidades se candidatam mediante a apresentação de um projeto para receber os Jogos dos Povos Indígenas, como é feito pelo Comitê Olímpico Internacional. Os critérios de escolha, no entanto, passam pela viabilidade e pela capacidade da cidade de receber o evento, e os sonhos dos pajés dizem a cidade mais apropriada para a realização. Depois de definido o local da arena, um grupo de pajés e guerreiros é chamado para abençoar a terra, e uma cerimônia formal é feita pela prefeitura da cidade para lançar o evento²⁰. Nesse momento, os convites às



19. “A gente tem colocado na nossa cabeça e tentado passar para as lideranças que viemos aqui para conhecer nossos parentes. Conhecer, participar, brincar e, por fim, competir entre nós mesmo [sic] com espírito de amizade e fraternidade. Nós não estamos disputando. Somos todos iguais, irmãos. Essa é a filosofia dos Jogos” (TERENA, 2001, p. 13).

20. Sobre os dados do ritual e cerimônia de lançamento, ver mensagem eletrônica de divulgação dos XI Jogos dos Povos Indígenas (Apêndice 1).

etnias são formalizados e começa a preparação para os Jogos. Cada aldeia irá escolher as pessoas para compor a delegação; a produção do artesanato passa a ser intensificada e o evento começa a ser divulgado.

... pensamentos



d. O fogo sagrado

No dia anterior ao início dos Jogos, com a chegada das primeiras etnias, realiza-se a cerimônia de acendimento do fogo sagrado e uma dança ritual. Na abertura dos Jogos, a entrada dos pajés para abençoar a arena é sucedida por arqueiros que, com suas flechas em chamas, miram o alto da estrutura do fogo e fazem a representação do acendimento. Fogos de artifício são lançados, e um guerreiro ou guerreira sobe até seu topo com uma tocha de fogo para acender a pira, que queimará durante os sete dias seguintes.

Ao final dos Jogos, a distribuição das medalhas e troféus marca o caráter esportivo do evento. O ritual, parte de uma visão referente aos esportes competitivos vinda do Ministério do Esporte e das Secretarias Municipais e Estaduais de Esporte com o pensamento de premiar as três primeiras colocações, é ressignificado pela organização dos Jogos ao distribuírem estes artefatos de diferenciação, advindos da concepção sobre os jogos da sociedade mais ampla, a todos os participantes, como demonstração da não consagração de vencedores.



São mais do que rituais indígenas e não indígenas que se encontram; são culturas que se entrelaçam no desenrolar dos Jogos, tendo o esporte como vetor principal que traz os indígenas da aldeia para a arena e os não-indígenas para as arquibancadas, para registro e pesquisa e para o trabalho conjunto com os indígenas na organização do evento. Nessa

combinação de modos de ser e fazer tão distintos, as figurações únicas criadas somadas à excitação característica dos eventos esportivos e mimese²¹ das representações culturais, sejam estas jogos ou encenações, possibilitam novos meios e formas de diálogos entre os povos indígenas, a sociedade nacional e, em especial, o Estado. Essa figuração que se apresenta nos Jogos é que possibilita observar como os corpos artefatos²² simbolizam as culturas indígenas e como se marcam as diferentes culturas e a alteridade na imagem do arqueiro nos Jogos dos Povos Indígenas.

Ali, na arena, o papel de agente dos povos indígenas fica evidenciado. Eles saem do lugar de subjugados, de incapazes e de tutelados para o de protagonistas; ganham vozes e ouvidos. Ao realizarem os Jogos, esses povos se empoderam dos meios de negociação e comunicação da sociedade mais ampla e lançam mão de recursos alheios à sua cultura com o intuito de angariar espaços de difusão e debate de suas causas. É incrível notar como tantas línguas que fazem parte do vocabulário brasileiro encontram, em suas

21. “O termo mimético refere-se a este aspecto de um tipo de fatos e experiências de lazer. O sentido literal é imitativo” (ELIAS; DUNNING, 1992:89).

22. O conceito de corpos como artefatos será tratado no capítulo III, segundo as colocações de Lagrou (2009).

particularidades, a sua capacidade de combinar esforços em prol de uma causa única: o direito de serem quem são.

As conquistas alcançadas desde a primeira edição dos Jogos, em 1996, na cidade de Goiânia, são visíveis no que se refere à autonomia dos representantes indígenas que participam da organização do evento. Ao longo das dez edições, o número de coordenadores indígenas e a diversidade das etnias na organização têm aumentado. O papel do Comitê Intertribal de Memória e Ciência Indígena (ITC) frente ao Ministério do Esporte (ME) modificou-se, e na décima edição toda a realização do evento ficou ao seu encargo. Mesmo a verba do ME foi gerida por eles, o que pode ser considerado como ganho de respeito e garantia dos direitos desses povos de autogerirem suas manifestações culturais, conforme disposto no artigo 215 da Constituição de 1988 e no artigo 12 da Carta dos Direitos Indígenas da ONU.²³²⁴

Passaram-se mais de vinte anos desde o sonho de Carlos Terena,²⁵ no qual ele via seus irmãos indígenas reunidos em um campo de futebol, até o ponto de autonomia que atingiram hoje. Conforme relatado por Marcos Terena, a primeira experiência de trazer uma prática corporal tradicional do seu povo para um evento de esporte ocorreu nos Jogos Escolares Brasileiros (JEBs), quando um arqueiro indígena demonstrou sua habilidade com o arco. Após essa primeira ação, mais 16 anos se passaram até que, com a criação do então Ministério Extraordinário do Esporte e a posse de Edson Arantes do Nascimento (Pelé), fosse oportunizada a realização da primeira edição dos Jogos dos Povos Indígenas. Ainda muito incipiente, as 25 etnias convidadas, com seus quatrocentos participantes, apresentaram-se uniformizadas em um campo de futebol gramado, na cidade de Goiânia, estado de Goiás. De capitais a pequenas cidades, os Jogos já percorreram oito estados brasileiros, sendo eles: Goiás (Goiânia – 1996), Paraná (Guairá – 1999), Pará

23. “Artigo 215 - O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais”(BRASIL, 1988).

24. “Artigo 12 - 1. Os povos indígenas têm o direito de manifestar, praticar, desenvolver e ensinar suas tradições, costumes e cerimônias espirituais e religiosas; de manter e proteger seus lugares religiosos e culturais e de ter acesso a estes de forma privada; de utilizar e dispor de seus objetos de culto e de obter a repatriação de seus restos humanos”. (ONU, 2007)

25. “Porque nós temos que discutir as coisas e uma das formas que a gente encontrou foi com os estudantes, você já deve [sic] ter participado dum negocio chamado “Jogos Escolares Brasileiros”, os famosos JEBs. Fomos lá falar com o Ministro da Educação – “Ministro será que não dá para a gente trazer um índio aqui pra mostrar que ele é bom arqueiro?” (TAGLIARI & ROCHA FERREIRA, 2001, p. 37).

(Marabá – 2000, Marapanim - 2002, Paragominas – 2009), Mato Grosso do Sul (Campo Grande, 2001), Tocantins (Palmas – 2003), Bahia (Porto Seguro – 2004), Ceará (Fortaleza – 2005) e Pernambuco²⁹ (Recife e Olinda – 2007). Foram reunidas 81 etnias dos troncos linguísticos Macro-Jê, Tupi e das famílias Karib, Aruák, vindas de todas as regiões do Brasil, sendo a maioria dos estados de Mato Grosso e Pará.

Ao longo das dez edições, as normas e o modo como o evento acontece foram se modificando; os uniformes foram rapidamente deixados de lado e os povos indígenas começaram a vir para a arena com suas vestes tradicionais, por mais que, até hoje, o uso de *shorts* pelos homens e *top* pelas mulheres, com cores específicas para cada etnia, seja presente. Da mesma forma, o uso do campo de futebol ficou restrito à prática dessa modalidade, sendo preferidos os campos de terra, uma vez que se assemelham mais aos encontrados nas aldeias. Também uma arena com solo de areia passou a ser montada especificamente para as apresentações tradicionais. Os intervalos entre as edições sofreram variações até se chegar ao formato bienal.

A capacidade de articulação das lideranças e a oportunização da convivência nos Jogos têm aberto novos espaços de visibilidade das lutas indígenas no cenário nacional e internacional; propaga-se o discurso da resistência dessas culturas e legitima-se sua identidade de povos autóctones por meio de suas indumentárias e práticas corporais tradicionais. Ao trazer para centros urbanos manifestações tradicionais de sua cultura, lançam mão do exótico²⁶ para promover sua causa e comunicar a diversidade indígena. Expressam na arena sua identidade povo na pintura corporal, nos adornos ou na plástica do movimento; ampliam o conhecimento da população não indígena sobre suas culturas e, entre os indígenas, aproximam discursos e fortalecem os laços que os ligam como iguais em suas diferenças.

26. O termo exótico é aqui utilizado de forma proposital para explicitar a visão eurocêntrica da sociedade mais ampla sobre as culturas indígenas. Trata-se de um paradoxo sobre o povo originário deste território, que é visto como estrangeiro nos centros urbanos. (capítulo I nota 1)

A close-up profile photograph of a woman with traditional face paint. She has a wide, textured orange headband with a blue and gold woven pattern. Her face is adorned with orange paint, including a vertical stripe down the center and a horizontal stripe across the forehead. She has long, dark hair and is wearing a large, ornate earring with a black bead and a yellow and black patterned cord. The background is blurred, showing other people in traditional attire.

CAPÍTULO III

Fotografia e cultura: olhares teóricos

III – Fotografia e cultura: olhares téóricos

.....Ver um filme não é olhar para uma fotografia. São atos de observação, postura de olhar, muito diferentes. “**Assiste-se**” a um filme, “**mergulha-se**” numa fotografia. De um lado, um olhar **horizontal**, do outro, um olhar **vertical**, abissal. Enquanto as imagens projetadas levam o espectador num fluxo temporal contínuo, que procura seguir e entender, **as fotografias**, por sua vez, o fixam num congelamento **do tempo do mundo** e o convidam a entrar na espessura de uma **memória**. Diante da tela, somos viajantes e navegadores; diante da fotografia, tornamo-nos **analistas e arqueólogos**. Posturas diferentes do olhar, sobretudo maneiras diferentes de *ver* e de *pensar o mundo*. No primeiro caso, pensa-se o mundo na sua continuidade, no seu fluxo, na sua dinâmica, na sua aparente “normalidade”; no outro, pensa-o na sua descontinuidade, na sua **fragmentação**, no seu recorte, na sua **extraordinária** “singularidade”.

(ETIENNE SAMAIN, 2005, destaques no original)

Começar o capítulo por esse trecho de Etienne Samain é fazer um convite ao leitor para se debruçar sobre as imagens trazidas em fotografias e texto nesta dissertação. O olhar detalhista sobre um pequeno fragmento, a imagem do arqueiro nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas, tenta observar como cada povo, por diferenciação e oposição, constrói sua identidade. Este ínfimo recorte do instante antes do disparo da flecha permite mergulhar no que o corpo - arqueiro e arco - tem a nos dizer sobre a cultura que o produziu. Este relato histórico, este depoimento identitário impresso no corpo, em seus adornos e artefatos, em seu movimento na imagem, com as possibilidades que surgem com o registro fotográfico, convidam a antropologia a deixar os gabinetes para configurar-se como uma atividade presencial do pesquisador em

campo, abrindo novos pensares sobre o próprio fazer da área.

O uso pioneiro da fotografia por Margareth Mead e Gregory Bateson (1942) no trabalho de registro de campo antropológico, ao buscar retratar o *ethos* da cultura balinesa¹, apresenta o potencial que a fotografia já mostrava para narrar culturas. Mais do que a captura de imagens em campo, a forma de organização das fotografias em pranchas com sequências de imagens procurou garantir a “veracidade” de suas observações, pois as fotos diziam com imagem o que eles descreviam textualmente sobre aquela cultura: “Mead e Bateson nos deixam a idéia de que os materiais visuais, fotografia por exemplo, antes de serem copias da realidade, são 'textos', afirmações e interpretações sobre o real”(ACHUTTI, 1996, p.19, aspas no original).

O que vale perceber aqui é a interpretação do real -somos todos, ao mesmo tempo, atores e plateia da cultura, escritores e leitores de imagens. A idéia trazida por Achutti (1996), assim como a contida no trabalho de Mead e Bateson (1942), é a construção de textos imagéticos através de sequências fotográficas que produzam uma mensagem contextualizada para comunicar um determinado fazer da cultura.

Para Achutti (2004, p. 117, aspas no original),

Essas “narrações visuais”, onde poderíamos situar a foto etnografia, encerram um sentido por trabalharem com conjuntos e seqüências de imagens, possibilitando uma leitura completa, tornando refutável o medo atribuído ao uso da imagem pela abertura de sentidos possíveis. As fotografias devem ser objeto de construções sob forma de seqüências e de associações de imagens, tendo por objetivo treinar o leitor a praticar outras associações para nelas encontrar uma significação.

Hoje, mais de sessenta anos depois desse marco da fotoetnografia, quando a presença do corte do etnógrafo no conteúdo da imagem se torna evidente, é necessário ter sempre em mente que toda a imagem é capturada por um observador que olha para determinados objetos a partir de seu próprio referencial e que busca neles significados particulares. São dois olhares que se cruzam, o de fotógrafo e o de antropólogo, para

1. “A originalidade da obra de Bateson e Mead se deve, primeiro, à novidade e à amplitude do *objeto de estudo*. Nada mais, nada menos do que o exame do *ethos* de uma cultura singular (a cultura balinesa), isto é, a tentativa de entender por meio de que comportamentos sociais adquiridos durante a infância, por meio de condutas ensinadas veiculadas através do tecido social, um criança nascida em Bali incorpora e, por assim dizer, 'veste' um inconfundível estilo de ser, de viver e de se comportar” (SAMAIN, 2004, p. 68, itálicos e aspas no original).

buscar nas imagens uma prova, um fato, a “cultura”. E por isso o “[...] exercício crítico revela a intencionalidade na fotografia etnográfica, elucidando o fato de que ela não é, como ingenuamente se acreditava há tempos atrás, um mero *espelho da realidade*” (BARROS et al., 1998, p. 102, itálicos no original), mas, na verdade, uma imagem que se constrói a partir do olhar do outro em busca de uma definição de si própria, da mesma forma que o antropólogo olha para outras culturas a partir da sua própria.

Desse modo, a consciência da cultura gera uma importante qualificação dos objetos e do ponto de vista do antropólogo como cientista: ele precisa renunciar a clássica pretensão racionalista de objetividade absoluta em favor de uma objetividade relativa, baseada nas características de sua própria cultura (WAGNER, 2010, p. 28).

Ele, o fotógrafo-pesquisador, busca elementos simbólicos do seu próprio universo de símbolos para objetificar² a cultura em seu termo mais restrito e geral.

A imagem é, portanto, uma invenção do fotógrafo sobre a realidade que se apresenta e se constitui como elemento simbólico no entendimento de sua própria cultura. Nesse sentido, ao olhar para as fotografias dos arqueiros, é a cultura do observador que está inventando as conexões entre as imagens e entre as imagens e os fatos. Assim, a partir deste estilhaço, a fotografia do arqueiro, desta fração de segundo que o obturador da câmera registra, é construído o texto visual. E por isso “Quem fotografa precisa assimilar as questões culturais em jogo, assim como aquele que vê as tais fotografias recebê-las de forma contextualizadas” (ACHUTTI, 1996, p. 80).

Essa contextualização que Achutti propõe não é a submissão da imagem ao texto, mas sim a conexão com o contexto³ da cultura no qual as imagens foram produzidas. As imagens devem, a partir da linguagem visual, compor narrativas e possibilitar ao espectador perceber o que nelas são os fragmentos da cultura que

2. “A relação que o antropólogo constrói entre duas culturas – a qual por sua vez, objetiva essas culturas e em consequência as ‘cria’ para ele – emerge precisamente desse seu ato de ‘invenção’, do uso que faz de significados por ele conhecidos ao construir uma representação compreensível do seu objeto de estudo” (WAGNER, 2010, p. 36, aspas no original).

3. “Um contexto é uma parte da experiência – e também algo que nossa experiência constrói; é um ambiente no interior do qual elementos simbólicos se relacionam entre si, e é formado pelo ato de relacioná-los. Os elementos de um contexto convencionalmente reconhecido parecem se *pertencer* mutuamente, assim como elefantes, lonas, palhaços e acrobatas ‘pertencem’ a um circo” (WAGNER, 2010, p. 78, aspas no original).

se traduzem na imagem.

Nessa perspectiva, “Antes de montar as seqüências, é preciso avaliar com muito cuidado com quantas fotos é possível transmitir a mensagem desejada sobre o assunto ou as informações em questão” (ALVES, 2004, p. 109). O autor afirma ainda que “Assim como a transformação das notas de campo em um texto final exige um elaboração intelectual dos dados, a fotografia, para transmitir o que se está vendo e o que se sente no momento do clique, exige uma elaboração plástica do tema enfocado” (ALVES, 2004, p. 233).

O olhar artístico sobre a imagem, um conhecer a partir do sensível, é a contribuição que a arte propõe ao estudo da cultura.

A arte já se deu conta da riqueza do viés antropológico para seu território, algumas das grandes exposições internacionais recentes dão mostra disso. Resta a antropologia ampliar o uso da fotografia nos textos acadêmicos pelo viés da arte, apresentando não só imagens documentais diretamente ligadas ao tema em estudo, mas composições fotográficas metafóricas criadas com o propósito de ampliar a compreensão daquilo que não pode ser traduzido em palavras (PINHEIRO, 2000, p. 132-133).

A arte tem um papel fundamental na forma como a fotografia pode-se transformar em narrativas visuais de um saber da antropologia. Esta magia da imagem que capta o espectador pelo *punctum*, que seduz e convida, é um elemento simbólico poderoso na aproximação de diferentes modos de conceber e viver o mundo.

Para Roy Wagner (2010, p. 77, aspas e itálicos no original),

A comunicação e a expressão significativa são mantidas por meio do uso de elementos simbólicos – palavras, imagens, gestos – ou de seqüências destes. Quando isolados e vistos como “coisas” em si mesmos, esses elementos aparentam ser meros ruídos, padrões de luz ou movimentos arbitrários (como ilustração, tente repetir uma palavra como “zepelim” ou “papoula” várias vezes, concentrando-se exclusivamente no som, e veja como ela soará peculiar depois de um certo tempo). Esses elementos só tem significado para nós mediante suas

associações, que eles adquirem ao ser associados ou opostos uns aos outros em toda sorte de *contextos*. O significado, portanto, é uma função das maneiras pelas quais criamos e experienciamos contextos.

... pensamentos

E se a escrita⁴ é um conjunto de símbolos que significam algo a partir da codificação e decodificação, o que se pretende ao nomear **grafismos** os desenhos criados sobre o artefato ou a pele da pessoa - este corpo, esta tela na qual a cultura imprime seus símbolos e constrói sua identidade - pode representar a própria escrita da cultura.

Segundo Pierre Verge (1991), a fotografia tem a vantagem de parar as coisas e, nessa suspensão do instante, nos permite revisitar na imagem aquilo que mal havia sido percebido no momento em que a cena se passava. Dessa forma, o fotógrafo-cientista, ao decidir utilizar a fotografia para além do registro de campo, como um objeto de análise da parte visível da cultura, deverá realizar um esforço na direção de imbuir na imagem um texto visual capaz de dizer sobre o fazer cultural do povo estudado.

Este objeto fluido, a cultura,⁵ encontra-se em constante processo de transformação a partir do homem, seu corpo individual e coletivo. Nesse sentido, se a antropologia dedica-se ao estudo do fenômeno homem, a fotografia em sua vertente antropológica irá buscar imagens que o signifiquem. Assim, o fotógrafo pretende narrar os fatos desse homem e dizê-los como cultura através dos fragmentos do visível que captura e organiza na forma de um texto visual.

Um olhar antropológico sobre o corpo da cultura, dessa maneira, deve-se dar a partir da sensibilização da ciência sobre o frágil e singular, o coletivo e agentivo,⁶ o mutável. Trata-se de uma agência da fotografia etnográfica de comunicar o homem, seu pertencimento, construção e identidade, que deixa clara a importância de se perceber a imagem como uma forma que pensa

4. “Escrita sf (fem de escrito) 1 Ato ou efeito de escrever. 2 Aquilo que se escreve. 3 Caligrafia. 4 Escrituração mercantil. E. cifrada: aquela que se produz segundo um código secreto ou cifra. E. ideográfica: aquela em que se representam as idéias mediante caracteres simbólicos. E. silábica: aquela em que se representa cada sílaba por um só caráter”. Disponível em <<http://www.dicio.com.br>>. Acesso em: 03 dez.2011.

5. “Um campo ou, melhor dizendo, um organismo em constante ação e interação, em constante trabalho de parto, de luto e de renascimento” (SAMAIN, 2004, p. 67).

6. Ver VIVEIROS DE CASTRO, 1996.

Não conheço muitos antropólogos que tenham questionado o que, antropológica e epistemologicamente falando, uma imagem ou um conjunto de imagens, fixas ou em movimento, tinha que lhes dizer e lhes oferecer. Não o que ela (a imagem), melhor do que um texto, poderia traduzir, e sim o que ela lhes permitiria “construir” com ou sem a presença de um texto. Eis que voltamos à proposição que formulei a pouco: “A imagem é uma forma que pensa”. Ela é uma “estrutura”, um “fenômeno” (aparição) que pensa, na medida em que – como foi dito anteriormente – é, fundamentalmente, uma *representação* de representações (SAMAIN, 2004, p. 70-71, aspas e itálico no original)

A representação da “cultura” no corpo e do corpo na imagem traz para este estudo a questão da objetificação da corporeidade e observa a essencialidade do corpo para a produção, expressão e reprodução cultural. Segundo Csordas (2008), ao estudar o significado do corpo em rituais de cura, “O lócus do sagrado é o corpo, pois o corpo é a base existencial da cultura” (p.145) Para situar a corporeidade como paradigma para a antropologia, Csordas (2008, p. 104-105) teve como fundamento as ideias de Maurice Merleau-Ponty⁷ (1962), que elabora a corporeidade na problemática da percepção, e de Pierre Bourdieu⁸ (1977; 1984), que situa a corporeidade em um discurso antropológico da prática.

Sobre a importância do corpo em questões culturais, especifica Lagrou (2009, p. 70, aspas no original):

No contexto brasileiro, um grupo de antropólogos chamou a atenção, já em 1979, para a centralidade da corporalidade e da pessoa para as sociedades indígenas e notou a existência de uma complexa linguagem simbólica em torno da sua 'fabricação'. O corpo e a pessoa não são concebidos como entidades biológicas que crescem e adquirem suas características automaticamente, por determinação biológica e genética, mas como verdadeiros artefatos, moldados e esculpidos ao modo e no estilo da comunidade.

Essa compreensão dos corpos como artefatos e de artefatos como corpos, moldados aos padrões do povo que os produz, ou seja, corpos construídos ao moldes da cultura, conduz o pensamento a considerar

7. Para Merleau-Ponty (in CSORDAS, 2008 p.105, aspas no original), “[...] o corpo é um 'contexto em relação ao mundo', e a consciência é o corpo projetando no mundo”.

8. Para Bourdieu (in CSORDAS, 2008 p.105, aspas no original), “[...] o corpo socialmente informado é o 'princípio gerador e unificador de todas as práticas', e a consciência é uma forma de cálculo estratégico fundido com um sistema de potencialidades objetivas”.

que, se é a partir do corpo que se vivencia o mundo, é a partir do corpo que a cultura experimenta o mundo. O arqueiro, este corpo que se apresenta nos Jogos, permite que o público experimente a cultura do seu povo. Ele diz sobre as formas de vestir, de adornar, de criar artefatos, e, se devidamente contextualizada em sua cultura, esta imagem pode despertar pensamentos sobre as relações que os povos estabelecem com a sociedade mais ampla a partir dos seus corpos-artefatos e artefatos-corpos.

A imagem do arqueiro e de sua prática reserva ainda em si variações de percepção: se, para a sobrevivência, ele é uma arma agentiva, no esporte torna-se uma modalidade de destreza e na arte ele expressa a plasticidade do movimento. Nos Jogos dos Povos Indígenas, no entanto, ele, o arqueiro, se apresenta como um saber da cultura, uma representação do modo de vida com um novo significado. Quando se olha o homem com seu arco e flecha, se observa a cultura que existe no movimento de arquear e que construiu não apenas os corpos, mas a forma como eles influenciam e são influenciados no mundo. O fotógrafo, da perspectiva de sua própria cultura, recorta-o, congela-o e imprime no instantâneo do intuído uma agência de narrar; transforma-o em símbolo de um saber ancestral e evidencia as próprias peculiaridades do fazer fotográfico.

Os renascentistas retrataram o arqueiro indígena a partir da perspectiva de sua cultura, inventando uma imagem do arqueiro aos moldes dela. Desse modo, as obras de arte renascentistas tiveram papel fundamental na construção da imagem do arqueiro indígena no imaginário da corte europeia ao retratar o cotidiano do Brasil Colônia.

Desde então, alguns milhares de representações nos mais diversos suportes eternizaram a imagem do arqueiro



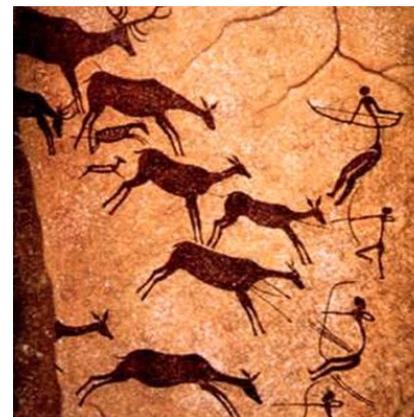
... pensamentos

arqueiro indígena, o grande caçador, o bravo e corajoso guerreiro, ágil e firme. Assim também a fotografia, em sua capacidade de parar as coisas, o fez. Guido Boggiani, por exemplo, foi um dos grandes expoentes do esforço da união da sensibilidade artística com o olhar científico. Paulo Costa (2001) apresenta e descreve as fotografias feitas por Boggiani entre os Kadiwéu e os Chamacoco (1896 a 1901) na obra intitulada *Guido Boggiani: fotógrafo* da seguinte forma:

As fotografias aqui apresentadas revelam-nos um modo de olhar sobre o outro no qual a etnografia, desde logo pelas próprias características do objeto deste olhar, se cruza com a arte [...] Numa rara conjunção de sensibilidade artística e abordagem científica, revelando um grande domínio da técnica fotográfica e, sobretudo, uma grande compreensão humana, Guido Boggiani criou uma obra profundamente humanística e intemporal que merece um lugar de honra na história da fotografia artística (COSTA, 2001, p. 7 e 31).

O arco e flecha é uma das invenções⁹ humanas mais difundidas em todo o globo. Surgido em tempos imemoriais, tem seus mais antigos vestígios encontrados na região do Oriente Médio, datando do Paleolítico, no último milênio da glaciação de Weichesel, que ocorreu há aproximadamente 35.000 anos (FAGAN, 1980, p. 101).

De um lugar para o outro mudam as técnicas e o alvo, e a perícia do arqueiro pode ser vista em sua precisão e alcance. A imagem do arqueiro tem povoado a mente humana por meio das pinturas rupestres encontradas em cavernas e abrigos desde Paleolítico Superior (40.000 a. C.). Essas figuras mostram não apenas a capacidade cognitiva do homem, mas apresentam de forma eficiente o modo de vida daqueles que estão entre os primeiros habitantes humanos da Terra. Entre as figuras, inscrito na pedra, lá está ele, o arqueiro com seu arco e sua flecha em posição de tiro



9. “ 'Invenção', o 'signo' da diferenciação, é o obviador [obviator] dos contextos e contrastes convencionais; de fato, seu efeito total de fundir o 'sujeito' e o 'objeto' convencionais, transformando um com base no outro, pode ser rotulado 'obviação' [obviation]. Conferir ou receber associações de um contexto para outro é uma consequência desse efeito, a qual proponho chamar de *objetificação*. (Meu emprego do termo 'objetificar' [objectify] aqui é um tanto fenomenológico e assemelha-se ao termo 'objetivar' [objectivate] utilizado por Nancy Munn em uma discussão da iconografia walbiri, na qual ela demonstra como a imagística da representação walbiri fornece 'correlatos objetivos' para as 'formações sensuais da experiência subjetiva' ” (WAGNER, 2010, p. 85 e 86).

Desde aquela época, o arco e seu arqueiro assumem um papel fundamental não apenas na sobrevivência da espécie humana, nas atividades de caça e pesca e nas guerras, como também na própria imagem do arqueiro, que assume papel no imaginário humano por sua capacidade inventiva e pelo ímpeto desbravador do homem.

A invenção do arco e flecha não é apenas a invenção do artefato, mas a própria invenção do arqueiro e do imaginário correspondente.

Por isso, pode-se dizer que, hoje, nos Jogos, a imagem do arqueiro que aparece não em meio à mata durante a caçada ou na beira de um rio para flechar um peixe, mas na arena, mirando um alvo fixo, paralelo, em meio à cidade, frente a uma arquibancada, cria no imaginário social a figura de um novo arqueiro indígena. Nesse sentido, encontram-se os elementos simbólicos objetificados como diferenciadores culturais no corpo e nos artefatos do arqueiro, no seu movimento de se arquear, feito pelo corpo e pelo artefato no momento do disparo da flecha, quando os dois, o arco e o arqueiro, fazem um



movimento espelhado.

O corpo passa a ser visto como expressão da cultura particular de cada povo, como um produto do grupo ao qual pertence. Este corpo artefactual e o seu arco e flecha – que lhe dá a prerrogativa de arqueiro –, cobertos pelo grafismo de sua etnia, pelos adornos e modelados segundo os padrões de sua comunidade, revelam as características específicas da arquearia de cada povo e apresentam o imaginário do arqueiro indígena.

Como expressão da cultura particular de cada povo, vale dizer, como produto de um grupo, o corpo une-se ao grafismo impresso em sua pele e nos artefatos, como o arco e flecha – artefato simbolizador de uma prática

... pensamentos

geral e significante de um modo de vida específico -, compondo o grafismo.

Nessa perspectiva, a fotografia do corpo passa a ser um elemento simbólico da “cultura” da sociedade mais ampla, capaz de dizer sobre o estudo de outras culturas, operando como imagem representativa das diferentes culturas humanas.

Na mesma intensidade, ao retratar através da ação da luz este movimento de segundos de se **lançar uma flecha**, a fotografia que se pretende etnográfica carrega em si todo um saber cultural indígena e evidencia as marcações culturais pelas quais os filtros do fotógrafo-pesquisador objetifica o arqueiro como elemento simbólico capaz de explicitar as diferentes construções do corpo entre os povos indígenas. “Ela (fotografia) fala claramente, neste sentido, não apenas sobre o objeto fotografado, mas, de modo igualmente evidente, sobre a cultura e estilos de vida de quem opera a câmara” (NOVAES, 2005, p. 111).

A fotografia é uma *representação* das representações culturais e, nesse sentido, representa a imagem que o fotógrafo busca no arqueiro e apresenta como irrefutável a existência de um observador externo à cena, que registra o visto, e não o ocorrido, do mesmo modo que

Uma escultura de um torso humano também não visa reproduzir o corpo, sua estrutura, ou mesmo seu modo de funcionar, somente visa invocá-lo, representá-lo. No universo artefactual ameríndio, no entanto, a cópia é muitas vezes considerada como sendo da mesma natureza que o modelo, e tende a ser produzida das mesmas técnicas que o original (LAGROU, 2009, p. 39).

Da mesma forma, a fotografia do arqueiro não pretende funcionar como um arqueiro, mas pode ser considerada como sendo da mesma natureza. A imagem do arqueiro contida na fotografia remete à prática do arco e flecha; ela pensa e diz sobre a esfera visível desse arqueiro.

Na fotografia, há um olhar sobre o detalhe que abre possibilidades de se olhar o todo, como no caso do arqueiro, em que um personagem isolado pode falar através da construção do corpo pela comunidade e, assim, pode falar da identidade cultural de seu povo. Nas palavras de Samain (2004, p. 70-71, *aspas e itálico*

no original), entende-se

... pensamentos

Não o que ela (a imagem), melhor do que um texto, poderia traduzir, e sim o que ela lhes permitiria “construir” com ou sem a presença de um texto. Eis que voltamos à proposição que formulei há pouco: “A imagem é uma forma que pensa”. Ela é uma “estrutura”, um “fenômeno” (aparição) que pensa, na medida em que – como foi dito anteriormente – é, fundamentalmente, uma *representação* de representações.



Este fragmento da esfera visível da cultura congelado na fotografia, a imagem do arqueiro nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas, é a representação que toca o sensível, é o *studium*¹⁰ e o *punctum*¹¹, a alavanca de disparo de pensamentos sobre como cada povo cria suas próprias marcas diferenciadas perante o outro. Agora não é mais o outro, o fotógrafo, o pesquisador que se embrenha na mata em busca do exótico, mas o indígena que sai da aldeia para a cidade e coloca em cena sua cultura.

A partir da compreensão de que as demonstrações das comunidades indígenas presentes na realização dos Jogos são representações do seu cotidiano nas aldeias e de que, devido a esse motivo, os objetos utilizados nas práticas apresentadas são pertencentes a cada uma das etnias, e não unificados, o que se vê é o respeito às relações culturais de cada povo representado. Por exemplo, no caso da canoagem, as canoas são trazidas por uma única etnia, mas os remos são aqueles utilizados no cotidiano das diferentes aldeias. Assim também ocorre no Jikunahity (jogo de bola com a cabeça) dos Paresi, para o qual eles trazem a bola de látex feita de modo tradicional, o que expressa a maneira criativa como eles assumem o ambiente que os envolve.

O mesmo pode-se observar no arco e flecha, pois cada arqueiro traz de seu próprio povo seu artefato.

10. “Não conseguia encontrar em francês, uma palavra que exprimisse simplesmente essa espécie de interesse humano, mas creio que esta palavra existe em latim: é o *studium*, que não significa, pelo menos imediatamente, “o estudo”, mas a aplicação a uma coisa, o gosto por alguém, uma espécie de investimento geral, empolgado, evidentemente, mas sem acuidade particular” (BARTHES, 1980, p. 46).

11. “[...] *punctum*; porque *punctum* é também picada, pequeno orifício, pequena mancha, pequeno corte – e também lance de dados. O *punctum* de uma fotografia é esse acaso que nela me fere (mas também me mortifica, me apunhala)” (BARTHES, 1980, p. 47).

Esse fator, que pode parecer sem importância a princípio, se apresenta como um dos mais fundamentais para a identificação da diversidade cultural. Quando um arqueiro empunha seu arco e mira sua flecha, ele está mostrando mais que sua destreza; ele está representando seu ser e devir .

O grafismo contido na pintura corporal do arqueiro, os adornos e o arco e flecha são elementos visuais poderosos na afirmação de uma identidade étnica específica.

O corpo e seu movimento no momento do tiro são representações e expressões de uma cultura. Então, a objetificação da “cultura” (WAGNER, 2010) pode, neste caso, dizer respeito aos elementos simbólicos do fazer cultural de determinado grupo, e o corpo é sentido como unidade mínima onde se produz e reproduz uma cultura e por meio do qual se diferencia uma de outra.

O estudo da imagem do arqueiro volta-se aos elementos diferenciadores visíveis no seu corpo, no artefato, na forma como o corpo se relaciona com seu artefato e, por fim, no movimento que eles realizam juntos. Este estar ligado à sua arma, o movimento, a concentração, como em uma estampa, trazem na fotografia a figura do arqueiro, sua destreza e sua mira, ressignificando a mesma imagem difundida em lendas, mitos, narrativas épicas, esculturas do homem conectado ao seu arco e sua flecha: “A afinidade entre artefato, a técnica de produção e sua decoração, de um



lado, e o ser vivo que lhe serve de modelo, de outro, remete à capacidade agentiva de ambos, artefato e modelo” (LAGROU, 2009, p. 28).

A união de modelo e artefato resulta em uma arma esguia e flexível que se molda ao corpo do arqueiro e impõe uma plástica a esse corpo que, como o arco, se expande. Braço, flecha, corda, arco, respiração e olho se tornam a extensão um do outro, e, no máximo de sua tensão, o homem liberta a flecha que caça.

... pensamentos

Isso traz a ideia da agência da flecha como a caçadora: é ela que encontra a presa na mata e a abate como uma extensão do arqueiro. E ela, assim como o original, deve ser construída aos moldes da cultura do seu criador. “É, portanto, importante frisar a qualidade de agência atribuída, não somente aos adornos gráficos, pintados e tecidos nos objetos e corpos, mas aos próprios artefatos, cestos, panelas ou máscaras” (LAGROU, 2009, p. 101). É desse modo que, ao utilizar os ossos dos animais caçados para fazer as pontas de flecha que serão usadas para caçar outros de sua espécie, o arqueiro está atribuindo à flecha a agência de identificar a caça, pois ela atrairá e será atraída por seus iguais.¹²

Ao falar da imagem do arqueiro, a presença do artefato está implícita, do mesmo modo que, ao falar sobre o arco e flecha - o artefato em si -, a visão do homem que o maneja parece imprescindível para que o jogo simbólico se configure. De acordo com Vidal (2001, p. 13),

O corpo seria matriz de símbolos e objeto de pensamento, e ocuparia uma posição organizadora central. A fabricação, decoração e transformação dos corpos (incluindo aqui os artefatos) são temas em torno dos quais giram as mitologias, a vida cerimonial e a organização social.

Ao entender o corpo como agente a partir do qual a cultura experimenta o mundo, ele - homem, arqueiro, arco e flecha - e ela - a imagem - podem dizer sobre como em um momento específico, os X e XI Jogos dos Povos Indígenas, aqueles arqueiros continham em si evidências do pertencimento a um determinado povo. A cultura contida no homem e no artefato se transforma, na fotografia, em imagens simbólicas da construção da alteridade de um povo.

Para Achutti (1996), a partir do instante em que a construção da identidade Eu é um exercício de diferenciação, “O definir-se a si sempre implicou numa definição e classificação por comparação, oposição, ou por diferença ao outro” (p. 13).

Em relação ao fazer do antropólogo, diz Wagner (2010, p. 61, aspas no original):

12. Em entrevista, Lúcio e Takumã. Kamayurá discorreram sobre a confecção das pontas de flecha, afirmando ser muito importante a escolha da ponta de flecha certa para encontrar a presa na caçada. Complementaram com o comentário: “Ponta de osso de cateto é para caçar cateto” (nota de campo de entrevista feita em Porto Nacional, Tocantins, no dia 11 de novembro de 2011).

Quando o antropólogo estuda outra cultura, ele a “inventa” generalizando suas impressões, experiências e outras evidências como se estas fossem produzidas por alguma “coisa” externa. Desse modo, sua invenção é uma objetificação, ou reificação, daquela “coisa”. Mas para que a cultura que ele inventa faça sentido para seus colegas antropólogos, bem como para outros compatriotas, é necessário que haja um controle adicional sobre sua invenção.

Propõe-se que o fotógrafo documentarista deva, desse modo, estar atento aos acontecimentos que o envolvem e deva saber capturar um instante ideal que traduza os elementos visíveis da cultura estudada. Essa escolha, esse momento decisivo, Cartier-Bresson (1976) considera justamente como o fazer fotográfico Para ele,

Tirar fotos é prender a respiração quando todas as faculdades convergem para a realidade fugaz. É neste instante que apoderar-se de uma imagem torna-se um prazer físico e intelectual. Fotografar é – simultaneamente numa mesma fração de segundo – reconhecer o fato em si e organizar rigorosamente as formas visuais percebidas para expressar o seu significado. É pôr numa mesma linha cabeça, olho e coração (CARTIER-BRESSON, 1976, p. 78).

Este último trecho, “[...] reconhecer o fato em si e organizar rigorosamente as formas visuais percebidas para expressar o seu significado [...]”, merece ser explicado com mais de profundidade. Ao fotografar, antes de capturar a imagem, o fotógrafo deve decidir o que ele mostrará da cena presenciada e como mostrará; qual será a imagem que valerá mais do que mil palavras. Deve decidir como ele dirá, a partir de um fragmento de luz sobre a ação, aquilo que, de todo o universo visível, a condensa, e como transmitir o sensível desse olhar. “É pôr numa mesma linha cabeça, olho e coração”. É dizer **o que penso, o que olho e o que me desperta** uma cena. É o que vai se converter no *punctum* da imagem - a memória dessa imagem. Dessa maneira, se dá o grande potencial de narrar com imagens modos de vida e mundos distantes, algo que, na fotografia, une a arte e a ciência. É esse algo que nela diz através do sensível e que abre diferentes caminhos para aproximar o espectador do que, no momento do *click*, tocou o fotógrafo-pesquisador. E para que isso aconteça,

[...] não se pede [ao cientista social] que abandone sua condição de pesquisador – isto é, seus pressupostos científicos – para se tornar um “artista” – ou seja, alguém que está exclusivamente voltado para a expressão pessoal. Entretanto, o pesquisador-fotógrafo precisa se colocar em um certo “comprimento de ondas” em face dos acontecimentos, de modo que o raciocínio possa, por um momento, ceder à primazia, à sensibilidade, à intuição (GURAN, 2002, p. 103, aspas no original).

Há nesse processo uma sensibilidade que se dá ao andar entre outros povos, não como um deles e, ao mesmo tempo, não tão distante. É necessário assim perceber que, a partir de uma aproximação com outros povos,

Quando identificamos um conjunto de observações ou experiências como uma “cultura”, estendemos nossa idéia de cultura para englobar novos detalhes e ampliar suas possibilidades tanto quanto sua ambiguidade. Em um sentido importante a “invenção” hipotética de uma cultura por um antropólogo constitui um ato de extensão: é uma “derivação” nova e singular do sentido abstrato de cultura a partir do seu sentido mais restrito (WAGNER, 2010, p. 61, aspas no original).

É o olhar para a vastidão de possibilidades de se viver o mundo a partir de culturas específicas e compreender este

“[...] gigantesco território vivo, recortado, no tempo e no espaço, por histórias, memórias, imaginários; atravessado por símbolos, sonhos e novos recomeços. Eis o que procuramos definir minimamente quando falamos de “culturas” humanas. Delas, todavia, podemos entrever apenas o que oferecem à nossa *observação* e à nossa *experimentação*, isto é, *representações* do real. De tal modo que toda tentativa de compreensão dos fatos de cultura nunca será outra coisa senão uma *representação de representações*, isto é, no melhor dos casos, o esforço de uma contextualização, de uma nova enunciação e de uma inevitável interpretação desses mesmos fatos. (SAMAIN, 2004, p. 67, aspas e itálicos no original).

A intuição e o ato fotográfico que produz plasticamente retratos de um povo, que cria aos moldes do seu grupo, são parte da imagem final a ser observada. É necessário manter em mente que as fotografias

... pensamentos

enquanto imagens que pensam podem ser incorporadas pelo saber científico naquilo que têm a dizer sobre um fato, a cultura. Não como comprovação do real, do ocorrido, mas como interação entre o fotógrafo e o visível da cultura registrado por ele, que, na imagem, compõe um texto que diz em si sobre ambos os mundos: o do fotografado e o do fotógrafo.

Aqueles que não reconhecem a riqueza informativa da imagem certamente não se detiveram na análise da importância das ilustrações dos livros de Hans Staden (1557) e Jean Léry (1578) sobre os tupinambás, dos desenhos e quadros a óleo de Eckhout do século XVIII, as ilustrações de Debret sobre o cotidiano da corte portuguesa no Brasil, as fotografias e os filmes de Edward Curtis sobre os índios norte-americanos, a obra do cinegrafista Thomas Reis, que acompanhou Rondon em suas expedições pelo interior do Brasil (NOVAES, 2005, p. 109).

Se, em um primeiro momento, estudar a figura do arqueiro nos Jogos dos Povos Indígenas pode remeter ao imaginário social do “índio” selvagem e primitivo, o estar na arena cria uma nova figuração, uma nova imagem do índio arqueiro. Conforme percebido por Vidal (2001, p. 32), “[...] situações históricas novas propiciam e muitas vezes exigem a formulação de novos significados ou a recriação de símbolos tradicionais”.

Muito se debate dentro da etnologia sobre o corpo como detentor de identidade e alteridade, mas também é fundamental a observação da função política do corpo indígena e de como ela se constrói, bem como os ganhos e perdas que são trazidos em seu bojo.

Enquanto a antropologia contemporânea, como Marshal Sallins apontou, vem procurando se desfazer da noção de cultura, por politicamente incorreta (e deixá-la aos cuidados dos estudos culturais), vários povos estão mais do que nunca celebrando sua “cultura” e utilizando-a com sucesso para obter reparações por danos políticos (CUNHA, 2009, p. 313, aspas no original).

Por outro lado, é necessário reconhecer que

[...] a afirmação identitária de populações nativas do mundo inteiro tende a passar cada vez mais pela visibilização de sua cultura, de sua 'autenticidade' e vitalidade. Assim, se a discussão

européia concentra-se sobre o direito à diferença, veremos que o debate americano reclama o direito à igualdade na diferenças (LAGROU, 2009, p. 74, aspas no original).

... pensamentos

Ao mesmo tempo, a marcação de uma identidade indígena a partir do seu modo de vestir trazida para o discurso ativista indígena, segundo Beth Conklin (1997), se dá pela aproximação com o movimento ambientalista e pelas reações de um público internacional ao exótico. O uso de roupas tradicionais e adornos corporais e a própria moldagem do corpo e a pintura tornam-se objetificações das diferenças e comunicam seu pertencimento a uma cultura indígena, através dos elementos simbólicos que a sociedade mais ampla qualifica como marcadores de uma identidade indígena.

Na visão de Cunha (2009, p. 313, aspas no original),

De todo modo, não resta dúvida de que a maioria deles adquiriu essa última forma de “cultura”, a “cultura para si”, e pode agora exibí-la diante do mundo. Entretanto, como vários antropólogos apontaram desde o final dos anos 1960 (e outros redescobrem com estrépito de tempos em tempos), essa é uma faca de dois gumes, já que obriga seus possuidores a demonstrar performaticamente a “sua cultura”.

Esta ambiguidade trazida pela construção da imagem corporal indígena como exótica fica evidente na fala de Conklin (1997, p. 712, tradução da autora):

A auto-representação indígena apresenta um paradoxo. De um lado, identidade política - especialmente na sua variante ecológica - trouxe uma visibilidade e apoio transacional sem precedentes aos esforços dos povos originários por terra e direitos legais críticos para sua sobrevivência.

De outro lado, mesmo nesta autoconsciência anticolonial, política pós-moderna, persiste a limitação de estereótipos. Construções reducionistas da identidade indígena ignoram a diversidade inter e intra-cultural e distorcem os objetivos e as relações com o meio ambiente natural e com a economia nacional dos nativos Amazônicos. Mais problemático que as contradições intelectuais são as problemáticas implicações políticas.

Decorrente disso, segundo os parâmetros da cultura mais ampla, um índio que use roupas ocidentais



CAPÍTULO IV

Narrativas fotoetnográficas:

Das imagens dos arqueiros e dos dizeres dos povos

Capítulo IV – Narrativas fotoetnográficas: Das imagens dos arqueiros e dos dizeres dos povos.

... pensamentos

Sobre a escrita das narrativas fotoetnográficas

As fotografias são tecidos, malhas de silêncios e de ruídos. Precisam de um narrador para desdobrar seus segredos. As fotografias são romances que se escrevem sobre elas, dentro delas com elas.

Etienne Samain (1998).

As fotoetnografias que se seguem foram criadas obedecendo à ideia proposta na metodologia de identificação das etnias estudadas a partir dos elementos visíveis da sua cultura no ambiente da arena.

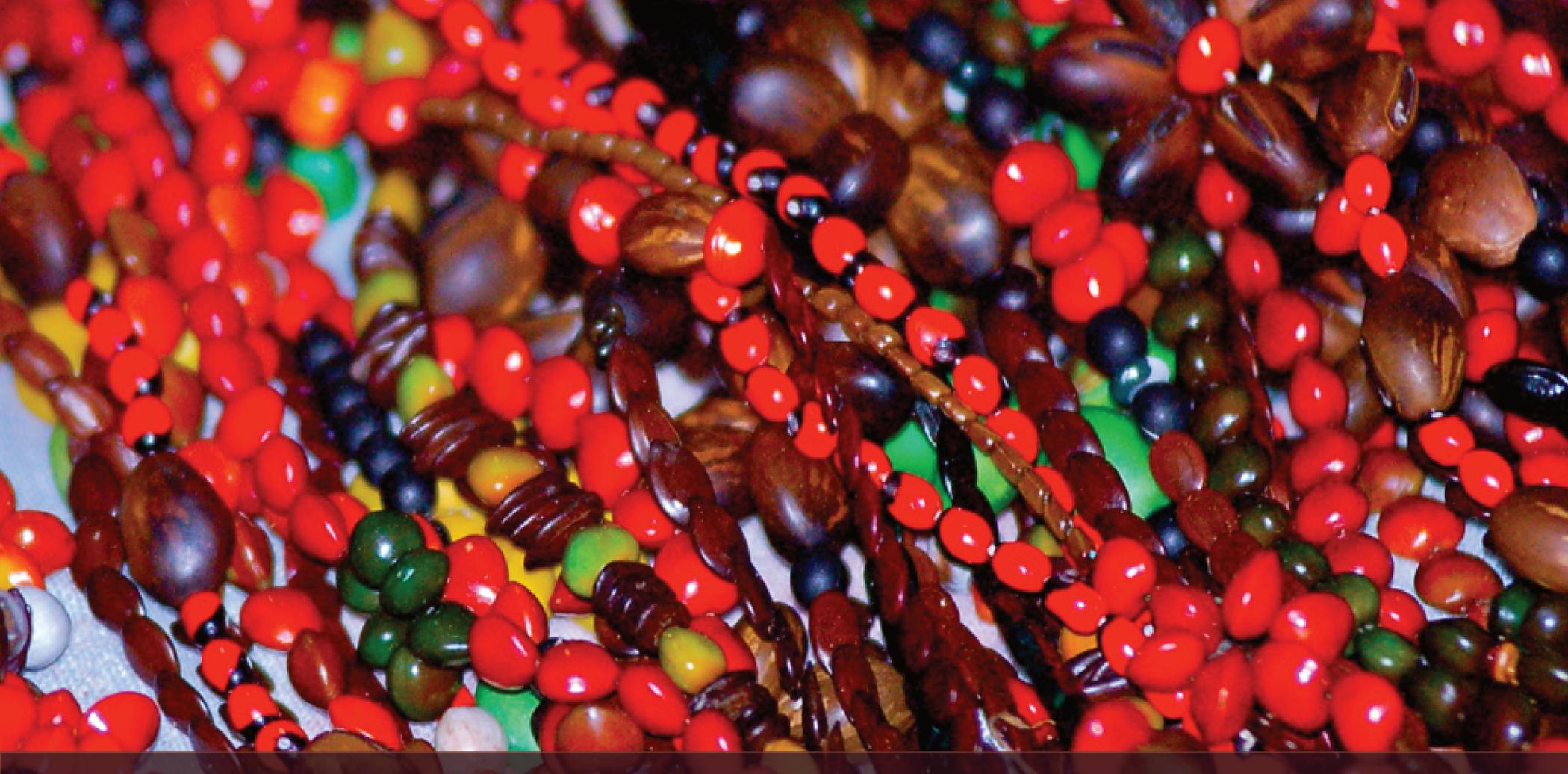
Dessa forma, os marcadores culturais presentes no corpo são apresentados com base na escolha de uma textura para compor a capa das narrativas fotoetnográficas, - fragmentos dos adornos utilizados por esses povos que mais identificaram suas presenças na arena -. Em relação as cores foram usados o **vermelho** do pau-brasil para os Pataxó; o **verde** da palha de buriti para os Enawenê-Nawê; o **azul** que, mesmo não estando presente nos adornos Terena, reflete-se nas penas de ema da sua indumentária; o **amarelo** das penas de japu usadas nos diademas Kayapó, porque, por mais que a gama de penas utilizadas por eles em seus cocares seja grande, os diademas são feitos unicamente com o amarelo.

As faixas que margeiam as páginas das fotoetnografias trazem em recorte o detalhe de desenhos usados na pintura corporal, os quais são vistos nas narrativas como importantes marcadores culturais, que, como os adornos, podem ser utilizados na observação do pertencimento do arqueiro a um desses povos especificamente.

As composições e narrativas fotoetnográficas foram organizadas a partir do texto imagético contido nas fotografias no intuito de possibilitar ao leitor uma maior apreensão das questões levantadas no estudo. As análises dos conteúdos das fotografias revelam a identificação dos marcadores culturais observados no corpo do arqueiro e informações advindas das anotações de campo, das entrevistas sobre o arco e flecha, - matéria-prima, aprendizado e uso na aldeia – e das fontes bibliográficas.

Desse maneira, foram trazidos primeiro os dados básicos de cada um dos povos – etnia, classificação linguística, localização, população e participação nos Jogos. Na sequência, é apresentado um breve histórico da trajetória do povo a partir do contato com o mundo *alien*. Os textos fotoetnográficos seguintes trazem, em diferentes ordens, uma visão dos marcadores culturais observados a partir da apresentação das etnias na arena. Por isso foi incluída em cada uma delas a apresentação coletiva que mais destaca a presença do povo nos Jogos - dos Pataxó, suas danças e cantos; dos Enawenê-Nawê, o ritual Yâkwa; dos Terena, a dança Kohixoti Kipaé e dos Kayapó; o ronkrã.

Por fim, apresenta-se o arqueiro no momento da prova de arco e flecha nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas, quando, sozinho, comunica à plateia sua identidade étnica. A imagem do arqueiro é a chave que abre os pensamentos sobre como cada uma dessas etnias está comunicando sua história e sua cultura. O corpo do arqueiro e o fazer do arco e flecha testemunham e evidenciam os dizeres étnicos e as falas políticas do seu povo.



Pataxó





Segundo Karkajú Pataxó, as coroas começaram a ser usadas de ponta-cabeça em Coroa Vermelha depois que em um dia de muito sol um deles usou uma por brincadeira.

“Fingia que era um boné. O pessoal viu e achou bonito e começou a usar também.”

Etnia: Pataxó

Tronco: Macro-Jê

Família: Maxakali

Localização: Bahia

População: 2.365 (FUNASA, 2010)

Participação nos Jogos: 8 edições

.....
Fontes:

COSTA, Rosa Maria de Carvalho. Uma história de resistência. ANAI (Associação Nacional de Ação Indigenista), Ministério de Educação, 2007.

GRÜNEWALD, Rodrigo de Azevedo. Os ‘índios do descobrimento’, tradição e Turismo. PPGAS, Museu Nacional, Rio de Janeiro, RJ, 1999.

RIBEIRO, Berta. Dicionário do artesanato indígena brasileiro. Editora da Universidade de São Paulo, SP, 1988.

RIBEIRO, Darcy et al. Suma etnológica brasileira. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Editora Vozes, Petrópolis, RJ, 1986.

<http://www.pib.socioambiental.org/>

Os Pataxó fazem parte de um grupo de etnias maior chamado de Pataxó HãHãHãe, ao qual também pertencem os Baenã, Kamakã, os Tupinambá, os Kariri-Sapuyá e os Gueren. Suas aldeias se localizam na região sul da Bahia, na costa do Descobrimento, sendo as mais conhecidas a de Coroa Vermelha, que fica nos limites de Santa Cruz Cabrália, palco das “comemorações” oficiais dos 500 anos da chegada dos portugueses, e a de Barra Velha, considerada a aldeia mãe de onde teriam saído todos os Pataxó.

A história do contato desse povo evidencia as grandes distorções da política indigenista no Brasil. Muitos foram vítimas propositais de varíola, introduzida pelo coronel José de Sá Bitanco, que, entendendo como anúncio de guerra as flechas deixadas pelos Pataxó nas árvores, em retribuição aos itens que lhes oferecia, colocou pus de tumores da varíola em um boné, contaminando-os, e, na descrição de Douville (apud MÉ-TRAUX, 1930, p. 285), eles

“[...] morreram como moscas [...]”.

Suas terras foram arrendadas a fazendeiros pelo SPI (Serviço de Proteção ao Índio) na década de 1930, fazendo com que sua população se dispersasse.

A criação do Parque Monte Pascoal impediu esses indígenas de continuar suas atividades tradicionais, como a caça e a coleta de piaçava, que trocavam na cidade por produtos. Na década de 1950, o episódio conhecido como “Fogo 51” dizimou novamente a população Pataxó, fazendo com que os poucos sobreviventes se embrenhassem na mata,

o que causou nova separação desse grupo. Trata-se esse episódio da chegada de dois forasteiros à aldeia, que prometiam ajudá-los com a retomada de suas terras tradicionais. Na verdade, eles usaram os indígenas para saquear

o mercado local. Em represália, a polícia invade a aldeia, atirando em todos que pode.

... pensamentos

... pensamentos

Seus cocares usam uma grande variedade de penas de aves, sendo preferidas as de papagaio verde. Devido à dificuldade de se conseguir tais penas em suas terras, muitas vezes utilizam penas de galinha, com ou sem tingimento de corantes artificiais. Três longas penas caudais de arara azul ou vermelha são colocadas no centro das coroas, que, do mesmo modo, podem ser substituídas por penas de outras aves.

A coroa radial é fixada à cabeça por uma tiara dupla trançada com a folha de palmeira sobreposta por losangos feitos em crochê.





Usam uma gama enorme de adornos feitos com semente de pau-brasil, que dão aos Pataxó uma caracterização especial. Além das penas, usam diferentes tipos de linhas e miçangas. De corpos fortes e delineados, os homens Pataxó trazem na tez evidências de seu contato com os negros trazidos do continente africano na época do

... *pensamentos*

Brasil Colônia. São exímios artesãos; tecem colares, pulseiras e braçadeiras, e a semente de pau-brasil confere a esses adornos a cor vermelha..Durante o tempo de estadia na aldeia Coroa Vermelha, a pesquisadora pode perceber que o crochê é uma atividade feminina, mas o trabalho com as sementes e as miçangas acaba sendo dividido entre homens e mulheres. Enquanto todos parecem saber fazer pelo menos algum tipo de artesanato, os adornos feitos com penas são feitos apenas por poucos especialistas nessa arte, da mesma forma como ocorre com os artefatos feitos em madeira.

... pensamentos



A pintura corporal Pataxó se baseia no uso do jenipapo, muitas vezes misturado ao carvão macerado, sendo usados principalmente no rosto a tinta do urucum e o barro amarelo encontrado nas proximidades das aldeias.

Seus desenhos são orgânicos, acompanhando o desenho das partes do corpo. A pintura é usada pelos Pataxó apenas nos rituais e danças realizados nas festas.





Os Pataxó se destacam naturalmente na arena pelo colorido dos seus adornos, somado ao som dos maracás. Apresentam suas danças e cantos; parecem estar sempre se divertindo.

São grandes negociantes. O comércio é uma prática tradicional; sempre trocaram com outras etnias e nas cidades próximas às aldeias.

... São expansivos e brincalhões.



Acostumados a lidar com os não indígenas, turistas da região sul da Bahia. Lidam muito bem com o assédio do público e conquistam rapidamente a simpatia da plateia, que, em pouco tempo, começa a usar alguma das suas pinturas e a comprar seu artesanato.

As tangas (saías) usam a fibra da envira e sobre elas são sobrepostos cintos confeccionados com semente de pau-brasil e miçangas ou feitos em crochê.

Os corpetes das mulheres podem ser feitos de linha para tricô ou de fibra de envira trançada.

O maracá tocado pelos homens é seu principal instrumento musical.

... pensamentos

... pensamentos



Na descrição de Wied Neuwied¹, os Pataxó tinham uma estatura baixa, usavam cabelos soltos, cortados na altura do pescoço e da testa e raspados no meio da cabeça, conservando apenas um tufo atrás e um na frente. De lá para cá, o fenótipo dos Pataxó sofreu várias transformações. A miscigenação com os escravos negros da região deixou-os mais altos, com a pele mais morena e seus cabelos ficaram mais ondulados. O estilo dos cortes de cabelo também já é o mesmo; na verdade, são muito variados atualmente.

1. Wied Neuwied - viajante que encontra com os Pataxó nos anos de 1815 e 1817.



... pensamentos

Durante entrevista concedida à pesquisadora, Raoni Pataxó lembra: “Os Pataxó sempre foram muito bons arqueiros. Na época da chegada dos portugueses, os outros índios procuravam os Pataxó pra lutar com eles contra portugueses só porque a gente era bom no arco”.

Wied Neuwied relata que os Pataxó tinham grande habilidade em atirar flechas, o que os colocavam em destaque nas guerras que ocorriam entre os grupos indígenas da região.

Do arco e flecha

Arco: O arco Pataxó caracteriza-se por ser côncavo, podendo ser feito com pau d'arco, peroba, buriti ou bejaú.

Flecha: As flechas utilizadas pelos Pataxó são comumente feitas de haste de taquara com pontas de osso



triangulares lanceoladas agudas, podendo ser também encontradas pontas longas de madeira, e, nesse caso, o buriti é o preferido para a confecção. A emplumação apresenta uma grande variedade - de urubu, gavião, garças e carcará -, sendo as penas presas às hastes por fibras de tucum.



Eles também utilizam o arco e flecha para caçar:

“Os animais mais usualmente abatidos são o sarigüê, paca, tatu, caititu, jabuti, preguiça, rolinha, guriatã e bem-te-vi”

(WANDERLEY, 2003, p. 35).

O arqueiro empunha um arco feito de buriti com adornos no início dos segmentos, que são trançados geométricos em palha.

A flecha com a ponta em madeira lanceolada foi emprestada pelo arqueiro da etnia Asurini. Seu corpo apresenta uma pintura mais geométrica do que é a normalmente usada pelos Pataxó. O vermelho do pau-brasil, árvore que deu nome ao país, pode ser visto nas braçadeiras, nas pulseiras e no colar, atestando seu pertencimento à Nação Pataxó e sua morada na “costa do Descobrimento”.

Na aldeia, a caça com o arco e flecha é realizada hoje principalmente em rituais, como o do casamento. A caça do porco do mato continua sendo praticada. Depois de caçado, o porco é levado até a aldeia, onde será assado para a festa.

O aprendizado do arco e flecha continua a ser de pai para filho, e não necessariamente todos os meninos irão apreender, mas aqueles que forem se dedicar à sua prática serão ensinados pelos pais ou tios a partir dos oito anos de idade. As primeiras tentativas são feitas na aldeia.

... pensamentos

... pensamentos



O arqueiro extremamente adornado apresenta um arco e flecha simples de bejaú; sua flecha em ponta aguçada de osso é branca. Nas costas, o pesado colar de sementes de pau-brasil e a capanga de palha trançada usada para carregar as flechas.

É possível perceber o fechar dos olhos do arqueiro enquanto mira. Os músculos se definem na força do braço que empunha o arco.

O corpo do arqueiro coberto de artefatos de cores intensas é uma mostra da ampla variedade de adornos e artefatos. Seus corpos expressam uma inegável identidade indígena, um cartão postal.

A braçadeira de penas amarelas com uma única pena verde de papagaio e o arco amarelo se destacam no fundo de um céu nublado que anuncia a chuva.



Nas apresentações nos X Jogos dos Povos Indígenas, o arqueiro pertencia a aldeia de Coroa Vermelha. Seu arco era adornado com a fibra tucum, também utilizada para a confecção da corda.

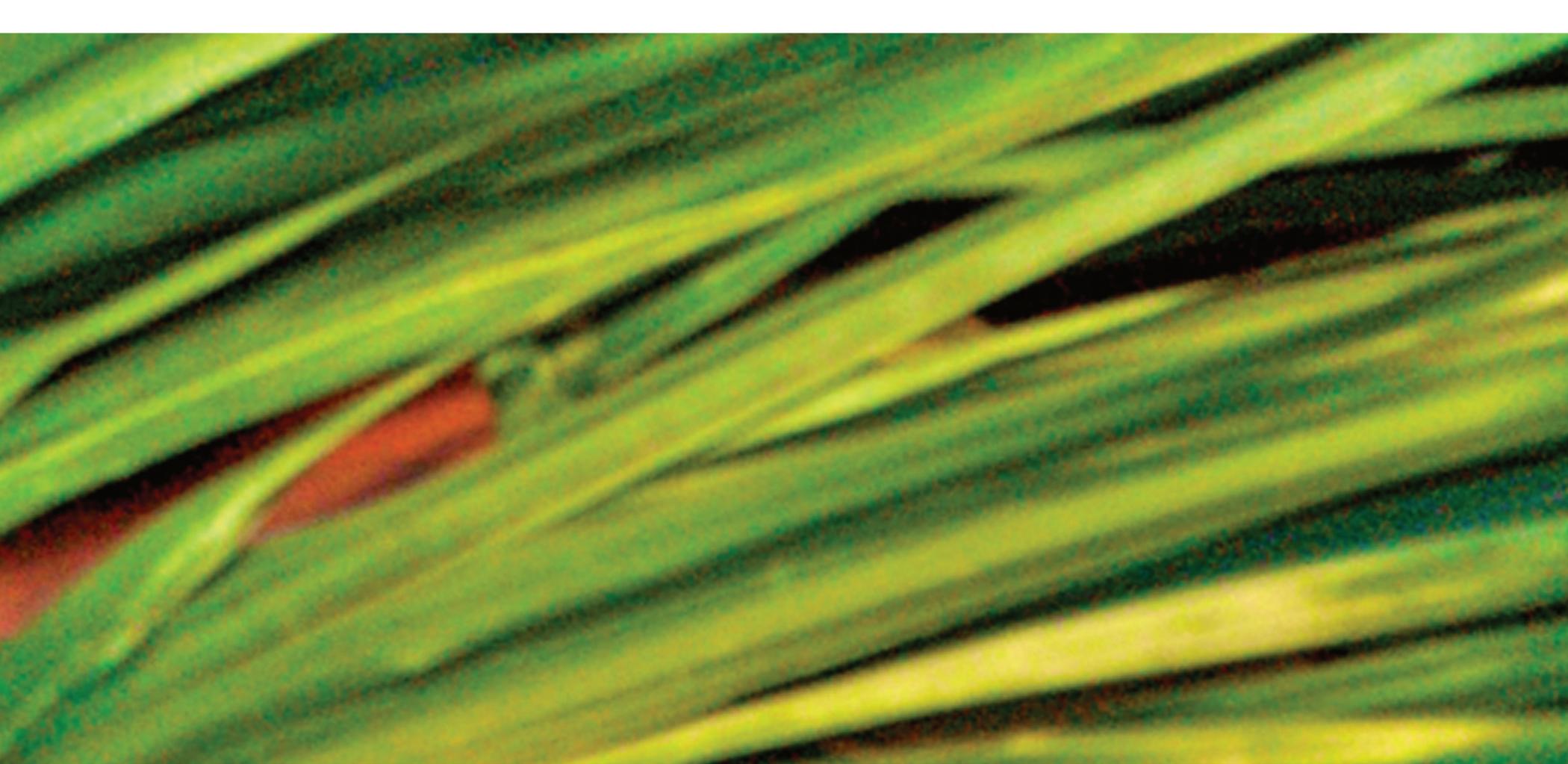
... pensamentos

Nos XI Jogos, o arqueiro era de Barra Velha. Apresentava um arco simples (sem adorno) tingido com o barro amarelo, também côncavo; sua espessura, no entanto, é diferenciada por ser o arco roliço.

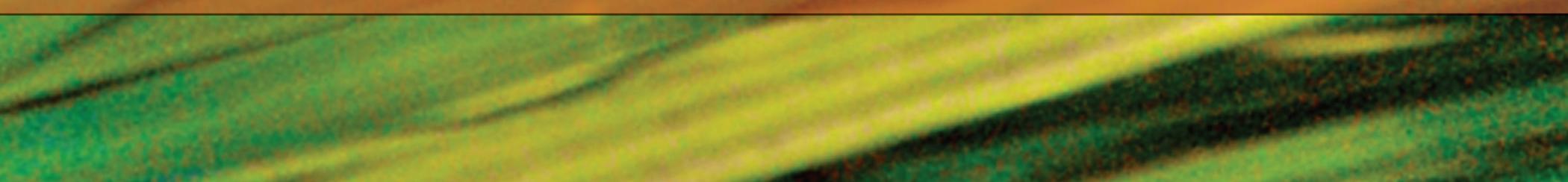
Essa diferença se dá pelas características que diferenciam as aldeias: como Coroa Vermelha está localizada em um centro de turismo intenso, ao lado da cruz do Descobrimento, a produção de artefatos tradicionais Pataxó é influenciada pelas preferências dos compradores. O arco tradicional é mais simples, como colocado por Grünewald (1999, parênteses e aspas no original) - “[...] arco e flecha (‘trabalho bem mais simples’, ou seja, diferente dos enfeitados e talhados para o turista)”.

No cotidiano da aldeia, a atividade caça tem sido cada vez menos utilizada como modo de subsistência pelos Pataxó. A redução de seu território a um espaço mínimo e muitas vezes insuficiente para a reprodução do seu modo de vida tradicional fez com que os Pataxó encontrassem na produção de artesanato para o mercado, principalmente turístico, seu novo meio de subsistência.

Parecem reunir em seus corpos o ethos brasileiro. De pele mais morena que dourada, de corpos rígidos, sorriem sempre, cantam e dançam. Depõem uma história do contato e da miscigenação com os negros trazidos da África para o trabalho escravo no Brasil.



Enawenê-Nawê





Etnia: Enawêne-Nawê

Família: Aruak

Localização: Mato Grosso

População: 566 (Funasa, 2010)

Participação nos Jogos: 5 edições

Fontes:

VALADÃO, Virgínia Marcos. O processo de trabalho do vídeo Yakwã : O banquete dos espíritos. In: ECK-ERT, Cornelia; MONTE-MOR, Patrícia (Orgs.). Imagem em foco: novas perspectivas em antropologia. Porto Alegre : UFRS, 1999. p. 161-75.

LISBOA, Thomaz de Aquino. Enawênê-nawê: primeiros contatos: diário de campo. Carlini e Caniato, Cuiabá, MT, 2010. 111 pág.

RIBEIRO, Berta. Dicionário do artesanato indígena brasileiro. Editora da Universidade de São Paulo, SP, 1988.

RIBEIRO, Darcy et al. Suma etnológica brasileira. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Editora Vozes , Petrópolis, RJ, 1986.

<http://www.pib.socioambiental.org/pt>

<http://www.funai.gov.br/ultimas/Brasil%20Indigena/Brasil%20Ind%EDgena%203.pdf>

Os Enawenê-Nawê habitam uma única e grande aldeia circular, hoje localizada na margem do Rio Iquê, afluente do Juruena, no noroeste do Estado do Mato Grosso. Foram chamados durante cerca de uma década (1974 -1983) de Salumã, segundo as notas do diário de Thomaz de Aquino Lisbôa, que participou das expedições de contato com eles. Isso se deu devido a um mal entendido linguístico. Salumã, na verdade, era o nome de um dos indígenas presentes nesses primeiros encontros.

Os Enawenê-Nawê seguem um longo ciclo ritual destinado aos seres subterrâneos e celestes - iakayreti e enore nawe, respectivamente -, que se reinicia a cada ano. Durante o ciclo, cantam, dançam e realizam oferendas de alimentos a esses seres, em um complexo sistema de troca de sal, mel e alimentos, sendo o peixe e a mandioca os principais itens oferecidos.

Ao longo do período de contato, seu ciclo ritual anual tem sofrido com as intervenções que o modelo desenvolvimentista da sociedade mais ampla tem causado em seu território. Seu corpo deixa evidenciado a relação de interdependência entre o povo Enawenê-Nawê e o meio ambiente em que vive e reproduz sua cultura. O projeto de construção de onze pequenas centrais hidrelétricas (em andamento) no entorno de suas terras tem modificado a vazão do rio, isso associado aos garimpos ilegais que, cada vez mais próximos, poluem sua água, tornando-a impotável.

Assim como a água e o peixe, outros recursos naturais necessários para a reprodução do seu modo de vida têm sido alterados, dificultando cada vez mais a independência desse povo com relação a órgãos do Governo e ONGs.

Ao microfone, nos Jogos, na expressão de sua profunda ligação com o meio, dizem: “Eu Enawenê-Nawê. Eu come peixe. Eu toma água com mel”.

... pensamentos



Entre os adornos usados pelos Enawenê-Nawê, o cocar, diadema vertical feito de penas de papagaio tratadas com uma secreção extraída das pererecas que transforma as penas verdes em um amarelo ouro e de uma pena de mutum (preta com faixas brancas) é o que mais se destaca na arena. Além do cocar, o uso de brinco de conchas, colares de sementes de tucum e adornos de algodão em torno dos tornozelos e punhos corresponde a marcações corporais fundamentais da pessoa Enawenê-Nawê. Abaixo dos joelhos, amarram tiras de borracha e tiras de algodão na parte superior do braço. Os adornos cumprem a função de modelagem do corpo Enawenê-Nawê: apertando as pernas, as tornam mais grossas e, no braço, marcam a divisão muscular. Esses adornos constitutivos são parte do corpo Enawenê-Nawê desde a fase Wesekoitakori/Wesekoitakolo (recém-nascido).



O uso da pintura corporal e dos adornos pelos Enawê-Nawê segue uma comunicação do grupo de idade. A pintura é mais presente no corpo masculino.

Os cabelos, tanto dos homens como das mulheres, são mantidos na altura dos ombros, com franja e sulco raspado por cima da orelha.

... pensamentos



Nos Jogos, além da prova do arco e flecha, participam do arremesso de lança, do cabo de força, da natação e da canoagem.

É usada a tinta do urucum no cotidiano, e a tinta extraída do jenipapo é usada em cerimônias, nos braços, pernas e tronco, criando linhas semiparalelas horizontais, definindo as áreas que serão preenchidas por traços diagonais do próprio jenipapo, intercaladas com a aplicação de largas faixas pintadas com o urucum.

... pensamentos

Nas mulheres, as pinturas se caracterizam pelo uso do urucum e estão mais limitadas ao rosto, simbolizando seu status como casada, com um filho, com dois filhos, avós etc. Usam, como os homens, finas tiras de algodão apertando os braços, marca da construção do corpo Enawenê-Nawê.



Na arena, apoiadas pelos homens, elas participam da prova do cabo de força.



... pensamentos

A pesca feita nas barragens do Rio Ique e a preparação do beijuirão satisfazer aos espíritos, evitando assim que estes matem as crianças ou tragam doenças para o seu povo. A preparação dos pescadores, que passam a ser chamados Yâkwa, envolve a pintura da pele com o jenipapo, o urucum e o barro. A palha do buriti ainda verde cobre praticamente todo o corpo dos guerreiros, que dançam com seus arcos e flechas no pátio da aldeia.

... pensamentos

Na arena, apresentam o ritual Yâkwa, realizado em homenagem aos espíritos do subterrâneo Yakairiti, responsáveis segundo a cosmologia Enawenê-Nawê pelas coisas ruins. O ritual dura ao todo sete meses, obedecendo o período do fim da piracema, do plantio e da colheita da mandioca.

A tira de algodão apertada no braço marca o povo Enawenê-Nawê e o verde da palha do buriti e da sunga se integram no corpo que flui no meio natural. Em terra ou na água, se integram como parte dele. Usam o verde, a cor da mata, como uma camuflagem, uma simbiose do homem com o meio.



Entre os Enawenê-Nawê, os meninos começam o aprendizado quando chegam na fase Enawaretese/Enawalotese (criança de 7 a 11 anos). Eles fazem a primeira saída para a pescaria com o pai, e a experiência é marcada pela mudança da pintura corporal.



... pensamentos

Na arena, quando o arqueiro segura as flechas na empunhadura enquanto estira o arco, demonstra o modo como as carrega na mata - com a emplumação virada para baixo -; assim, o arqueiro pode facilmente trocar de flecha e colocá-la em posição de tiro no arco.

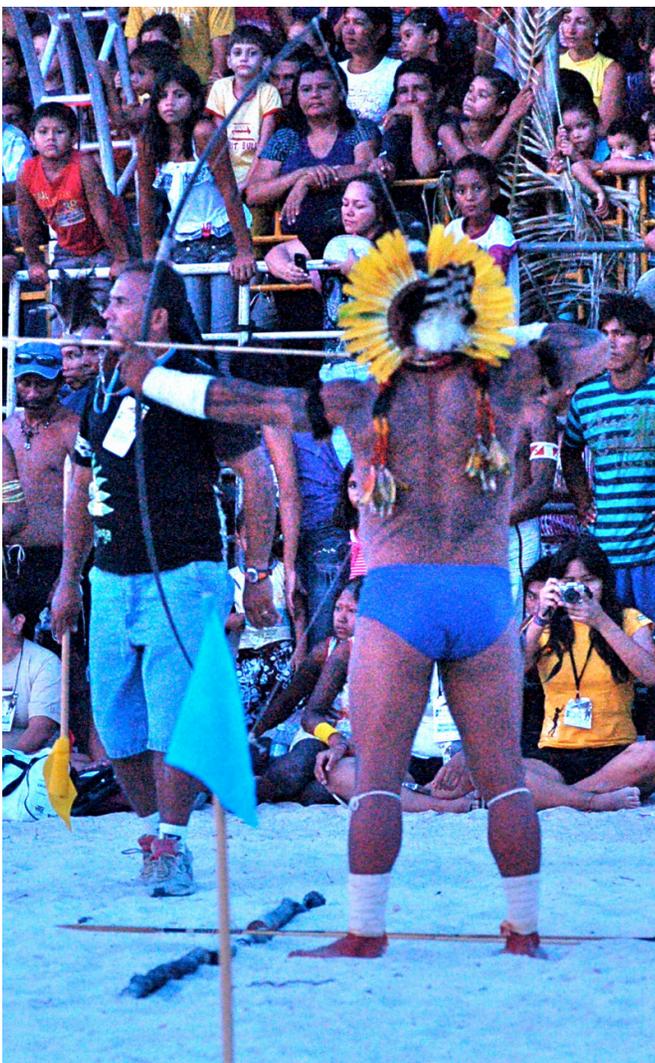
... *pensamentos*

A forma como se movimenta, com as pernas em passos cruzados, esgueirando-se na arena, demonstra a esquivar e a mira. Coberto de verde, seria quase invisível; movendo-se assim na mata, usa o elemento surpresa para não afugentar a caça.

Muda de uma só vez de direção, em uma fração de segundo, sem realizar nenhum movimento brusco.

Da mesma forma, muda a direção da mira, observa atento os movimentos à sua volta e reage instintivamente.





... pensamentos

Ao apresentar-se na arena, o arqueiro Enawenê-Nawê está adornado com seu cocar de penas amarelo ouro; as tiras de algodão envolvem seus tornozelos e punhos; sobre a tira da parte superior do braço está uma braçadeira de penugens de arara vermelha. Seu corpo está pintado com o jenipapo e o urucum. Seu arco na curvatura máxima indica um tiro rápido, não muito longo, que lançará a flecha de taquara em linha reta na direção do alvo. As costas abertas mostram que há certa distância do arco em relação ao corpo. Assim também a posição do braço e do cotovelo, mais altos que a linha do ombro, diz que o arqueiro mantém a flecha afastada do rosto.

Virado para a arquibancada, ele demonstra a perícia com o arco e flecha que usa na aldeia para a pesca.

Do arco e flecha

Arco: arco plano, da empunhadura até os segmentos, feito de madeira escura.

Normalmente, o pau d'arco é característico dos povos do Rio Preto, feito com corda de fibra longa de algodão trançada. O arco é simples, sem adornos ou grafismos.

Flecha: as flechas trazidas para a arena dos X Jogos dos Povos Indígenas tinham hastes de taquara com ponta longa aguçada feita em madeira e fixada com fibra de tucum

Na prova, o arqueiro assume uma posição de tiro; o movimento percebido na apresentação do ritual não está presente ali. Ele faz a mira e solta a flecha. É um tiro suave e fluido. Sua respiração é tão suave como o seu tiro. O tom amarelo da luz é absorvido pelo seu corpo e artefato; ao fundo, os policiais militares e a plateia observam atentos o disparo do guerreiro.

Sem o cocar, a pintura corporal do abdômen, o cabelo, as tiras de algodão nos pulsos e tornozelos e a borracha abaixo do joelho são as marcas da cultura de seu povo, a qual o arqueiro apresenta em seu corpo no instante do tiro.



Os traços culturais visíveis testemunham uma história recente do contato, um esforço de seu povo de continuar a viver do modo tradicional, dentro do seu ciclo ritual. A construção da pessoa Enawenê-Nawê passa por um complexo sistema de incorporação de adornos constitutivos que modelam um corpo leve e flexível que se move com suavidade. O próprio movimento de arquear é suave e discreto; o arqueiro não abre completamente as costas e os braços, o que o faz capaz de realizar grandes tiros mesmo com pouco espaço e recuo, como um ser da mata acostumado a caminhar em estreitas picadas entre as árvores. O modo como se integra ao meio em que está parece se transformar sob a luz, mudando seu corpo como um camaleão que captura o ambiente e o reflete. O arqueiro se integra ao fundo na arena, como o canoeiro o faz na água.

... pensamentos

Seu corpo é esguio e ágil; um corpo ativo que transmite uma habilidade de deslocamento e uma profunda harmonia com o espaço. Esse corpo é testemunho do seu modo de vida e fala da necessidade de viver em confluência com o mundo natural. A importância do peixe, da mandioca e da água com mel na sua vida ritual e da realização dos rituais para a sua sobrevivência apresentam na arena a importância da preservação do seu território.

O uso do arco e flecha na aldeia se restringe hoje às atividades de subsistência, mas remete a um passado belicoso, quando os Enawenê-Nawê guerreavam com seus inimigos históricos, os Rikbaktsa e os Cinta-Larga, pela ocupação da terra ao longo da região que abrange as cabeceiras do Rio Aripuanã (Hawinaware), Rio Preto (Adowina) e Rio Arimena (Olowina), os dois últimos, afluentes da margem esquerda do Juruena.



Terena



Etnia: Terena

Família: Aruak

Localização: Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e São Paulo

População: 24.776 (Funasa, 2009)

Participação nos Jogos: 10 edições

Fontes:

CARDOSO de OLIVEIRA, Roberto. Urbanização e Tribalismo. Zahar, Rio de Janeiro, RJ, 1968

PEREIRA, Levi Marques. Os Terena de Buriti: as formas organizacionais, territorialização da identidade étnica. Editora da UFGD, Dourados, MS, 2009.

RIBEIRO, Berta. Dicionário do artesanato indígena brasileiro. Editora da Universidade de São Paulo, SP, 1988.

RIBEIRO, Darcy et al. Suma etnológica brasileira. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Editora Vozes, Petrópolis, RJ, 1986.

SANT'ANA, Graziella Reis de. História, espaços, ações e símbolos das associações indígenas Terena. Unicamp, Campinas, SP : [s. n.], 2009.

<http://www.pib.socioambiental.org/>

Os Terena são atualmente o último povo remanescente da nação Guaná que vive em terras brasileiras.

O contato dos Terena com os europeus se deu no final do século XVIII, a partir da assinatura de um acordo de paz entre os Mbayá-Guaicuru e os portugueses (1791). O tratado permitiu que alguns poucos contingentes de portugueses vindos de São Paulo se instalassem em pequenos núcleos nas proximidades dos Fortes de Coimbra e de Príncipe da Beira e do Presídio de Miranda, localizados na margem direita do Rio Paraguai, construídos duas décadas antes da assinatura.

A convivência com os oficiais da coroa portuguesa fixados nos Fortes e com a pequena população estabeleceu novas parcerias, até que, com o início da Guerra do Paraguai (1864), a situação se transformou completamente. Seu território foi palco da guerra, e eles foram alvo de represálias dos inimigos espanhóis. Com o final da guerra, a situação novamente se modificou e tiveram então que lidar com dissidentes do exército brasileiro que tomaram para si as terras e com outros tantos tipos de pessoas com interesses de ganho que começaram a ocupar e explorar suas terras.

Assim, se inicia o trabalho Terena nas fazendas, primeiro em uma posição servil e hoje no que chamam de changa (trabalho temporário nas fazendas da região).

A diminuição do seu território, a superlotação das aldeias e as dificuldades de manter suas atividades tradicionais agrícolas levaram os Terena a uma migração para os centros urbanos próximos a partir da década de 1950. Já em 1960, Cardoso de Oliveira teria contado 418 Terenas vivendo em Campo Grande, onde trabalhavam basicamente como serventes, pedreiros e auxiliares de escritório, fazendo com que esses indígenas fossem vistos pelas populações locais como “índios urbanos” ou “aculturados”.

As características do modo Terena usadas por eles para que possam flutuar entre os dois mundos, o da tradição e o da inovação, são a diplomacia e a etiqueta, conforme percebido por Levi Perreira (2009) no tempo em que passou na Terra Indígena Terena de Buriti. Para os Terena, os bons modos e a boa aparência são fundamentais para que a Liderança ou para que aqueles que aspiram à Liderança sejam respeitados pela comunidade.

... pensamentos

... *pensamentos*

Sobre o corpo, os Terena usam uma série de adornos. São colares e pulseiras feitos com sementes de pau-brasil, ave maria e olho de cabra. Os dentes e as presas de caças são os adornos mais comumente utilizados pelos guerreiros e lideranças.

Entre a produção artefactual Terena, encontra-se a tecelagem do algodão. Os tecidos recobrem as estruturas trançadas de palha dos cocares e são usados na fabricação de roupas para as mulheres. Podem ser usados crus ou tingidos, e sobre eles são aplicados os grafismos do seu povo.

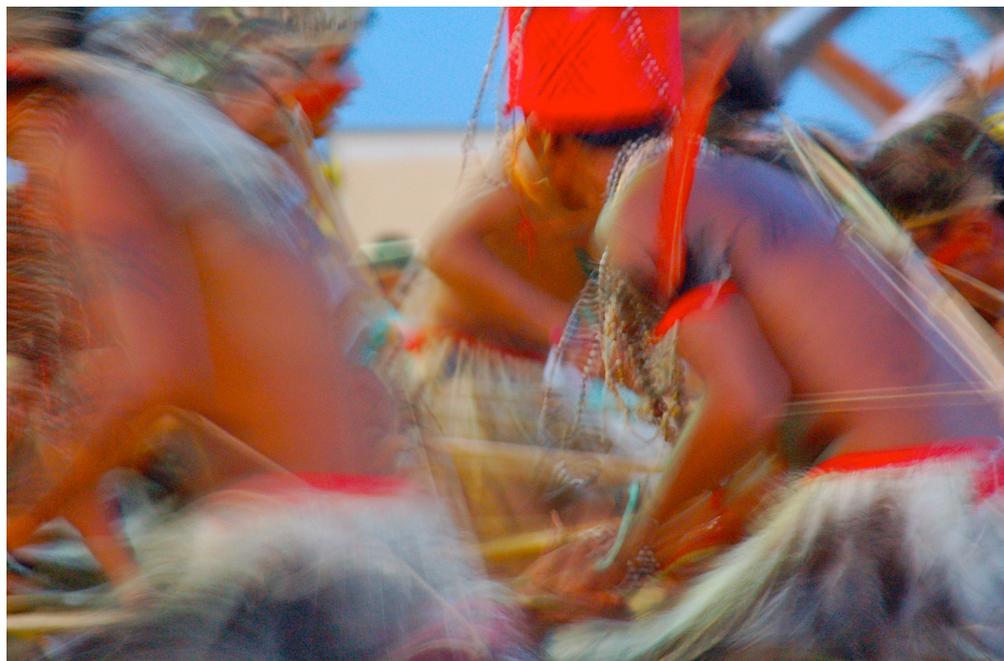




Ao entrarem na arena, as penas de ema dos cocares (coifa com cobre-nuca) que recobrem a cabeça estão presentes também nas braçadeiras, tornozleiras e saias e testemunham a identidade indígena Terena. A escala monocromática das penas - do branco chegando ao preto - passa por uma variável gama de marrons, beges e sépias.

Os tecidos nos quais as penas são fixadas são geralmente vermelhos, a única cor usualmente vista na arte plumária Terena. Por serem as penas de emas longas e extremamente delicadas e leves, elas acompanham todos os movimentos do corpo Terena.

... pensamentos



... pensamentos

Os membros do grupo se enfeitam com seus colares e pinturas (em geral, os Sukirikionó se pintam de vermelho e os Xumonó, de azul ou verde), cocares e saiotos feitos das penas da ema. Ao final da dança, todos se reúnem em um rancho para um grande churrasco (geralmente a carne é doada por algum político da região).

(SANT'ANA, 2010, p. 58).



Os Terena trazem como principal expressão tradicional da sua cultura a dança Kohixoti Kipaé, dança da ema ou, como costuma brincar Pacífico, locutor dos Jogos, ao anunciar a entrada dos guerreiros na arena, a “dança do bate pau”.

Na aldeia, ela é realizada durante a celebração das festividades do Oheokoti, momento em que os Xumonó (são brincalhões) “zombam” dos Sukirikionó (mais sérios, demonstram sabedoria). A dança explicita a dinâmica da dualidade Terena.



Com o cair da noite, acendem seus longos bastões de bambu em uma fogueira no centro da arena. Saem com seus bastões acesos de um círculo para as duas linhas paralelas da dança.

Fileira frente a fileira, os dançarinos Terena descem seus bastões formando como que uma ponte entre ambos os lados, sob a qual o último de cada uma das filas passará.

Na dança, a marcação dos passos é feita pelo tambor e pelo bater das longas varas de bambu; o pife - um instrumento de sopro tradicional - evoca a atmosfera das matas, local sagrado onde vive o Natiacha (“dono” da mata).

Conforme relatado por Levi Pereira (2009, p. 139-140), segundo a xamã (Dona Senhorinha), “[...] o Natiacha vive unicamente onde existe mato fechado, sendo seu costume repousar no oco do pau [...]” e, por essa razão, “A caça é uma atividade econômica cujo desempenho exige cuidados especiais na comunicação com os Natiacha”, para quem eles devem pedir licença antes de matar qualquer animal.

... pensamentos

... pensamentos

O sépia traduz um lugar de um tempo passado reavivado pelo fogo sagrado do novo. Os jovens que dançam na arena são os mesmos que estão ora nos campi das universidades, ora nos campos de soja e ora no celeiro de sua cultura ancestral. Usam suas pinturas e vestes tradicionais para celebrar.





Usada em festa tradicionais e rituais, a pintura corporal não é obrigatoriamente uma ornamentação do corpo Terena, que, muitas vezes, aparece sem nenhum desenho sobre ele. Em algumas situações, pintam apenas o rosto com a tinta do jenipapo e do urucum. Em outras, têm seus braços, pernas e costas cobertos por padrões geométricos, sendo o losango o mais comumente visto.

... pensamentos



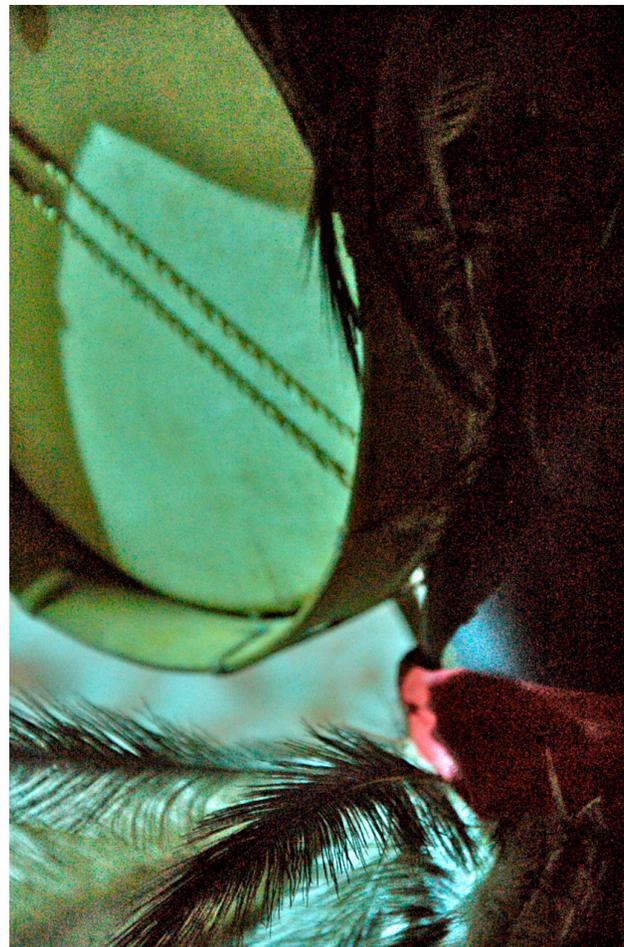
“Na Guerra do Paraguai, os Terena cobriam seus rostos com a tinta preta do jenipapo.”

Maíra Eluké (via email - 10 de janeiro de 2012)

... pensamentos



A escala suave de cor pode parecer, em muitos casos, pouco elaborada se comparada com etnias que lançam mão de cores vibrantes em seus adornos, como, por exemplo, os povos indígenas do Parque Indígena do Xingu.



A monocromia dos adornos plumários é, na verdade, uma das características mais marcantes da indumentária Terena. O tom das penas muda conforme muda a luz. Os corpos aparecem absorvendo a luz nas partes brancas das penas, que refletem degradês de cores variadas.



Com o grafismo Terena nas costas, o arqueiro usa ainda o cocar e a saia feitos com as penas das emas. Seu corpo é esguio, com pouca definição muscular.

Os braços na linha dos ombros estiram o arco escuro até o limite do semicírculo; direciona ao alvo a flecha esteque, feita de taquara com ponta de madeira aguçada fixada à haste por linhas de algodão tingidas de vermelho pelo urucum.

O dorso pende levemente em direção ao arco, e a mão que envolve a empunhadura, totalmente fechada, apenas apoia a flecha.

O arqueiro é um jovem guerreiro, o que demonstra a continuidade da tradição do arco e flecha na aldeia.

O aprendizado se dá na aldeia conforme a criança vai crescendo, começando normalmente aos cinco anos.

... pensamentos **Do arco e flecha**

Arco: O arco reto côncavo dos Terena é feito com a madeira do tucum e amarração de fibra de buriti.

Flecha: Suas flechas usam o bambu nas hastes, e a ponta é normalmente de osso obtido da própria caça. A emplumação usa penas de arara, papagaio e coruja. A usada na prova apresenta ponta longa aguçada de madeira – esteque.

A sequência do arqueiro, da mira até o momento quando a flecha já havia deixado o arco em direção ao alvo, mostra como a leveza das penas da ema permite que o cocar acompanhe o movimento do corpo do arqueiro no tiro.

Além do cocar, o jovem arqueiro Terena usa apenas poucos colares de semente.

A expressão do arqueiro mostra uma respiração curta e forte, como se o ar que está em seus pulmões desse à flecha seu último impulso. O arco, como os pulmões, também se esvazia no tiro.

Seu corpo diz de um estilo de vida sedentário; não há definição dos músculos. A forma como seu corpo se arqueia para trás após o tiro evidencia a força empreendida no estirar da corda.



Segundo dados do instituto socioambiental as caçadas foram praticamente banidas das aldeias devido ao contato com o não indígena e a migração dos Terena para os centros urbanos.

O grau de apartamento do seu território tradicional apresenta hoje uma situação na qual, muitas vezes, eles mantêm apenas o endereço de residência na aldeia, vivendo em cidades ou trabalhando na changa. Essa situação tem transformado, ao longo do tempo, o corpo Terena, e as marcas de um trabalho corporal diário foram aos poucos sendo substituídas por aquelas de um corpo urbano que realiza pouca ou nenhuma atividade física. No entanto, mesmo que o corpo do arqueiro evidencie uma vida longe de suas práticas corporais tradicionais, a forma como eles manejam a arma apresenta um contato habitual com sua prática. Esse corpo fala sobre a maneira como os Terena têm caminhado entre a tradição e a inovação, entre a vida na aldeia e a na cidade. São adornos tradicionais da sua cultura, elementos simbólicos da vida na aldeia sobrepostos em um corpo que se encontra distante das suas terras, envolvido em atividades diferentes das que tinham seus ancestrais

Durante a entrevista, não ficou claro como as caçadas ocorrem hoje nas aldeias. No entanto, as buscas nas fontes trouxeram algumas pistas do motivo da pouca clareza. Segundo dados do Instituto Socioambiental, os Terena que não têm condições econômicas para a compra de carnes em açougues das cidades próximas às Terras Indígenas costumam caçar escondidos nas matas das fazendas circunvizinhas às aldeias. A caça é considerada uma atividade de muito risco por se dar em propriedades particulares e pelas sanções da lei.

1. <http://www.pib.socioambiental.org> acessado em 05 de janeiro de 2012.



Mebêngôkre - Kayapó

... pensamentos



Etnia: Kayapó

Tronco: Macro- Jê

Família: Jê

Dialeto: Kayapó

Localização: Mato Grosso e Pará

População: 5.923 (Funasa, 2006)

Participação nos Jogos: 10 edições

Fontes:

LAGROU, Els; Arte indígena no Brasil: agencia, alteridade e relação. C/Arte, Belo Horizonte, MG, 2009.

RIBEIRO, Berta. Dicionário do artesanato indígena brasileiro. Editora da Universidade de São Paulo, SP, 1988.

RIBEIRO, Darcy et al. Suma etnológica brasileira. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Editora Vozes , Petrópolis, RJ, 1986.

VIDAL, Lux, Gafismo Indígena: estudos de antropologia estética. EDUSP/FAPESP, São Paulo, SP, 1992.

Material de divulgação dos XI Jogos dos Povos Indígenas. novembro, 2011.

<http://www.pib.socioambiental.org/>

Os primeiros contatos com o “homem branco” se deram a partir do final do século XIX, com a aproximação de conquistadores em seu território tradicional, no curso inferior do Rio Tocantins. Considerados desastrosos, esses contatos resultaram na morte de vários homens e no sequestro e escravização de suas mulheres. Ao final, parte dos Kayapó resolveu abandonar suas terras, saindo de uma zona de transição entre o cerrado e a floresta equatorial em direção a uma área recoberta unicamente por floresta equatorial. Por causa dos constantes ataques que sofriam, houve a necessidade de viver em grandes aldeias, e as atividades cotidianas como a caça e a roça tiveram que sofrer modificações para se adaptar ao novo ambiente e conformação. Como atacavam qualquer desconhecido que se aproximava das aldeias, ficaram conhecidos como índios extremamente violentos.

... pensamentos

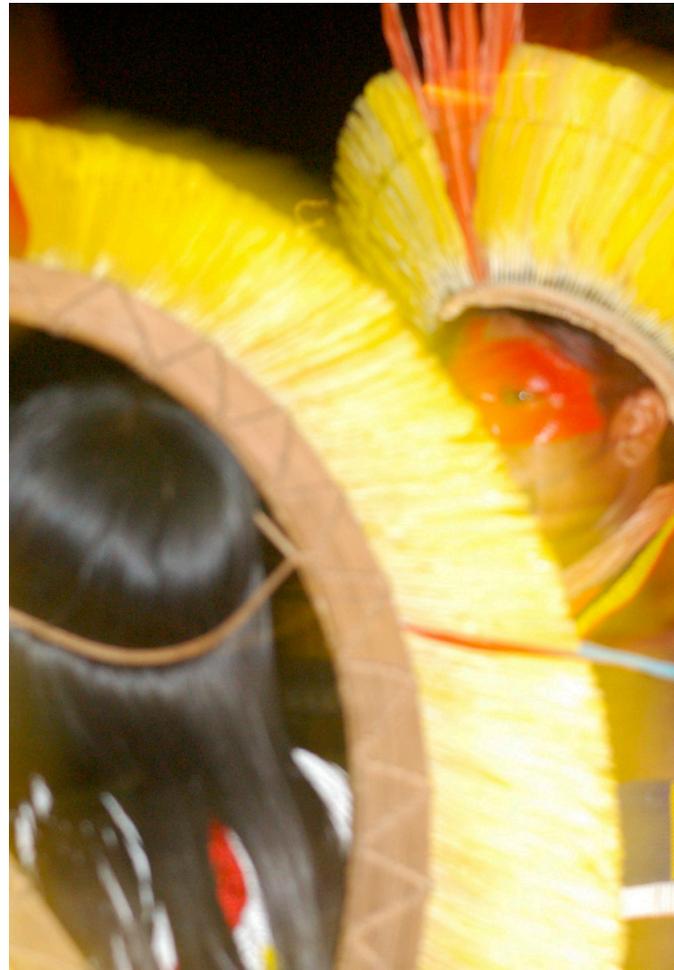
A partir da década de 1980, os Kayapó ganharam grande destaque na mídia nacional e internacional, com a presença de Payakan no Congresso Nacional durante o processo da Constituinte. Mais tarde, com o começo da luta contra a construção do complexo de Hidrelétrica Kararao - Belo Monte, Raoni Kayapó começa a viajar mundo e une-se ao cantor Sting, o que coloca os Kayapó no palco do cenário internacional.

Com início da construção do canteiro de obras os embates entre indígenas e ribeirinhos de um lado e governo federal e iniciativa privada do outro trazem de volta a cena o debate sobre Belo Monte e unem mais uma vez os discursos indígenas e ambientais, e com ele os Kayapó. As passeatas na avenida Paulista com a participação de indígenas, a produção de documentários sobre os impactos do complexo de Belo Monte nas populações locais dão repercussão mundial ao tema através da mídia e redes sociais.

... pensamentos



Os cocares são em forma de uma coroa radial emplumada. Usam penas de arara verde e azul, de papagaio corneteiro e as penas amarelas de japu; as três penas localizadas no centro do cocar são de arara vermelha.



Os grandes diademas occipitais rotiformes são feitos também de penas de japu ou de joão-congo, e as três penas de arara vermelha são usadas apenas pelas lideranças femininas.



Usam uma variedade imensa de adornos. São longos e pesados colares de miçangas em cores vibrantes que se cruzam no dorso das mulheres.

As braçadeiras, as pulseiras e os cintos em miçanga masculinos e femininos apresentam motivos que fazem parte do universo iconográfico alien.

Para os Kayapó, o material vindo do Outro remete ao universo simbólico do Outro. É extremamente comum vê-los usando símbolos nacionais e emblemas de times de futebol em seus adornos. Nas braçadeiras, as mulheres unem esses dois mundos com o uso de penas de arara vermelha.

... pensamentos

A pintura corporal Kayapó é considerada uma das mais elaboradas entre os povos indígenas no Brasil, sendo de uso diário. As mulheres chegam a passar horas decorando os corpos de seus filhos, maridos e familiares. Uma sessão coletiva de pintura é realizada pelo menos uma vez a cada oito dias. São grupos de mulheres que se reúnem para pintar umas as outras.

A complexidade e a riqueza de seus desenhos têm sido objeto de uma série de estudos que se dedicam à observação desde a produção artística indígena até a construção do corpo como artefato.

Na pintura sobre o corpo, usam a tinta do jenipapo misturada ao carvão macerado para traçar linhas finas e retas, formando intrincados desenhos que cobrem todo o tronco braços e pernas. No rosto, além do jenipapo, o vermelho do urucum é utilizado em espessas e largas faixas.

A grande variedade de desenhos se deve à combinação das linhas paralelas, finas e regulares.

As estampas formadas são numerosas e obedecem a uma ordem de simetria, com texturas fechadas e proporções corretas. Os estilos de desenhos que trazem sobre o corpo têm a função de comunicar os estágios da vida da pessoa

Kayapó, como o resguardo após o nascimento do primeiro filho, a iniciação feminina e a masculina.





“Sendo uma atividade contínua, as mulheres se apresentam sempre com uma mão preta (a mão paleta) e uma mão branca (aquela que segura). Conduzem, assim no próprio corpo, a marca indelével de sua condição de pintoras”.
Luz Vidal (1992)

A força e a importância das mulheres Kayapó são expressas através dos grafismos criados sobre os corpos de seus filhos ainda bebês, seu grande “laboratório” de desenhos. São elas as detentoras dessa arte e criam a partir de um número finito de desenhos uma gama infinita de combinações.

Suas pinturas cobrem os corpos Kayapó como uma comunicação extremamente eficaz de pertencimento ao seu grupo. Cada mulher pinta diariamente o grupo de parentes próximos. A faixa da cabeça raspada é uma forte marcação da identidade das mulheres Kayapó.

Como ocorre com os homens, sua presença na arena não passa despercebida. São fortes e guerreiras.

... pensamentos



A única pintura corporal executada pelos homens Kayapó é o Ikamanei, usada por eles na mata durante as caçadas longas.

A pintura masculina não tem o mesmo compromisso de perfeição que a das realizadas pelas mulheres.

Trata-se, na verdade, de espremer o jenipapo sobre o corpo, deixando que sua tinta escorra livremente sobre as costas e o peito.





... pensamentos

Os Kayapó se destacam nos Jogos pela sua força corporal e pelo uso das bordunas, uma arma contundente usada para matar animais que atravessam o caminho dos caçadores. Eram usadas, principalmente, para atividades de combate.

... pensamentos

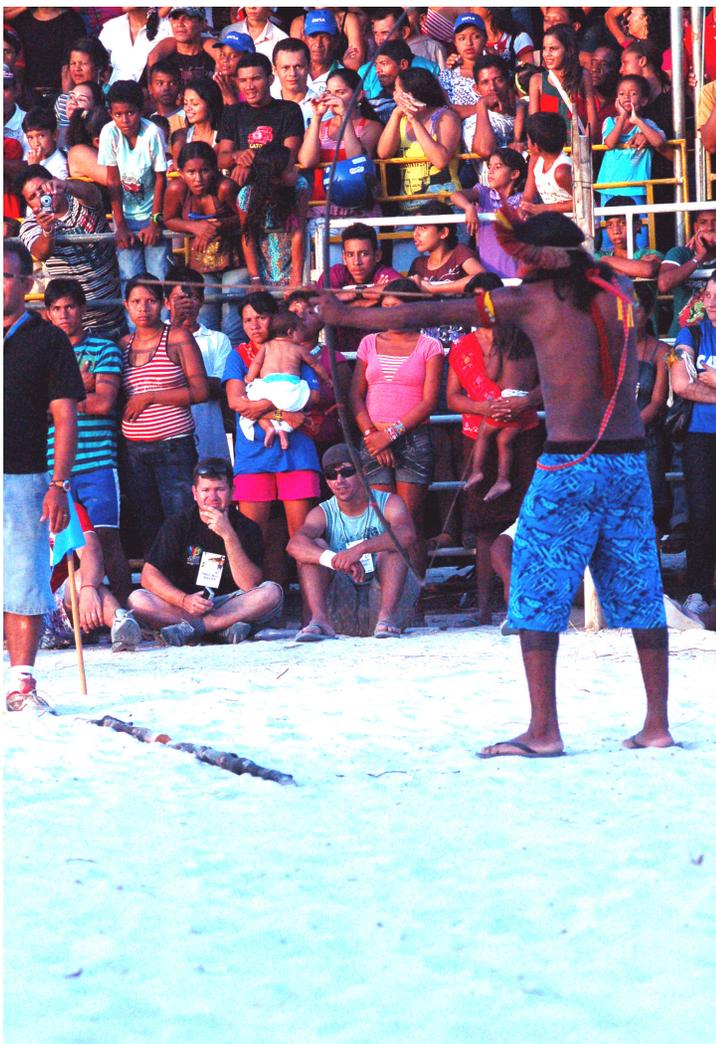
Os Kayapó apresentam na arena o ronkrã – um jogo de bastão que lembra o hockey sobre grama. No ronkrã, as duas equipes de 10 jogadores cada se posicionam enfileiradas frente a frente, com suas bordunas no chão. Praticado na aldeia em um campo de tamanho semelhante ao de futebol, o jogo consiste em rebater a pequena bola de coco - especialmente preparada para a partida - arremessada pelo adversário. A ideia é passar a bola no corredor central até o final da fileira adversária.



Com a bola colocada no centro, a equipe escolhida para dar a primeira rebatida inicia a partida. Os jogadores podem-se mover lateralmente de suas posições para defender ou rebater a bola para o campo adversário ou para um companheiro. O objetivo é passar a linha do fundo com a bola, marcando assim o ponto.



A dureza da bola e a força com que as bordunas se encontram no ar na tentativa de dominar a bola tornam o jogo perigoso e violento, motivo pelo qual, segundo eles, sua prática é cada vez menos frequente nas aldeias.



... pensamentos

Do arco e flecha

Arco: Arco plano reto feito com a bacaba (uma espécie de palmeira).

Flecha: As flechas de taquara apresentam quatro tipos de ponta: madeira longa com visgo, osso com visgo, osso perfurado e madeira lanceolada com emplumação feita de penas de arara azul e de papagaio, fixadas de forma helicoidal.

Na prova do arco e flecha, o arqueiro está sozinho como na mata. Ali na arena, com o corpo tingido pelo jenipapo, ele mistura elementos simbólicos do seu povo - cocar, braçadeira e colar transversal - e traz peças do vestuário da sociedade mais ampla - o short com elementos gráficos e os chinelos. A forma como empunha seu arco, o dedo que guia a flecha e o cotovelo mais baixo que o ombro fazem com que seu corpo assuma uma postura curvada.

... pensamentos



A pintura extremamente sofisticada do corpo do arqueiro, feita por uma das mulheres do seu ciclo de parentesco, o cocar e os adornos corporais marcam sua identidade Kayapó. Da mesma forma como na imagem anterior, o short usado apresenta padrões gráficos, uma forma de domesticar os objetos vindos do universo alien. Ao compor sua imagem corporal com elementos desses dois mundos, o arqueiro evidencia na arena suas relações com a cultura euro-americana.

A sequência do tiro do arqueiro nos XI Jogos mostra a forma como ele realiza o movimento. O braço do arco se mantém fixo e o braço da corda se afasta, fazendo com que o arco se curve. Prende toda a respiração e curva seu corpo até que a flecha seja libertada.





... pensamentos

“Agora é mais difícil achar caça boa na mata, e mais perigoso sair sozinho pra caçar. Tem muita gente rondando a mata e os bichos vão se afastando cada vez mais.”

Davi Kayapó (durante entrevista nos X Jogos)

As caças mais usuais para os Kayapó são os macacos, as cutias e os jabutis. Por mais que a predileção dos Kayapó seja por carnes gordurosas, como a da anta, do caititu e do veado, esses grandes mamíferos são difíceis de se encontrar na mata. A caça ainda é uma atividade diária e individual. Cada caçador sai sozinho no alvorecer para a mata.

Hoje o uso dos fuzis tem substituído o arco e a flecha, sendo estes usados apenas nas caçadas coletivas destinadas à realização de rituais e cerimônias ou quando da falta de munição.

O aprendizado na aldeia começa por volta dos 7 anos, o pai faz um arco na presença do filho ensinado este como fazer seu próprio arco.



CAPÍTULO V

Os pensares das narrativas fotográficas



Os pensares das narrativas fotoetnográficas

... pensamentos

A partir da leitura das narrativas fotoetnográficas, observadas as considerações teóricas trazidas pela bibliografia revisada no que tange ao olhar da antropologia, da fotografia e da sociologia do esporte, é possível desenhar alguns pensares sobre os dizeres contidos nas fotografias dos arqueiros nas provas do arco e flecha nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas. Importante perceber como, para as quatro etnias estudadas, o impacto visual da construção do corpo do arqueiro trazido nas fotografias - expressão corporal, adornos, indumentária, pintura corporal e movimento - é fundamental na comunicação da diversidade dos povos indígenas. Os elementos simbólicos presentes na imagem permitem que um diálogo visual seja estabelecido entre as diferentes etnias e no contato com os não indígenas presentes no cenário dos Jogos.

Dessa forma, a partir da apresentação dos marcadores culturais trazidos na escrita das fotoetnografias, é possível reconhecer na fotografia do arqueiro, quando isolado de seu grupo, elementos simbólicos que remetem ao imaginário social do “índio” - de cocar e arco e flecha na mão. Os elementos simbólicos selecionados para a estudo das fotografias dos arqueiros são precisamente: os objetos da produção artefactual específica de cada etnia - os adornos -, o corpo e seus adornos constitutivos - o fazer cultural do corpo - o grafismo, o cabelo e os adornos que cumprem a função de modelagem do corpo, o movimento, a postura corporal, a matéria-prima e a forma do arco e da flecha.

Sobre os adornos e cores

MARCADOR/ETNIA	PATAXÓ	ENAWENÊ-NAWÊ	TERENA	KAYAPÓ
INDUMENTÁRIA				
SALIAS OU TANGAS	Fibra de Envira	Não usam	Penas de ema	Não usam
COLARES	Sementes de pau-brasil e dentes de caça	Palha de buriti e sementes escuras (não foram identificadas)	Dentes de caça, sementes de ave maria	Miçangas
BRAÇADEIRAS	Sementes de pau-brasil e penas variadas	Tiras de algodão. Palha de buriti (Yäkwa)	Penas de ema	Miçangas
PULSEIRAS	Sementes de pau-brasil	Tiras de algodão. Palha de buriti (Yäkwa)	Sementes de ave maria	Miçangas
TORNOZELEIRAS	Sementes de pau-brasil	Tiras de algodão. Palha de buriti (Yäkwa). Tiras de borracha abaixo do joelho	Penas de ema	Miçangas
COCARES - FORMATO	Coroa radial com tiara	Diadema vertical	Coifa com cobre-nuca	Coroa radial emplumada
COCARES - PENAS	Variadas, principais: de papagaio e de galinha, tingidas ou não, com três penas caudais de arara	Penas de papagaio (tratadas, ficam amarelas), uma pena de mutum central ou feito apenas de penas de mutum	Penas de ema	Penas de japu, papagaio e arara azul; três penas caudais de arara vermelha ao centro
CINTOS	Miçangas e crochê com linhas e lãs	Fibra de buriti com tiras de buriti caídas	Não usam	Miçangas
ESTILO/ DESENHO DOS ADORNOS	De Estilos e desenhos variados usam nos cocares losangos de crochê	São adornos simples e sem desenhos	São adornos simples e sem desenhos	Os adornos feitos com miçanga seguem o padrão gráfico da cultura euro-americana
COR	Predomina o vermelho da semente de pau Brasil	No Yäkwa, o verde da folha de buriti e o amarelo dos cocares	Escala monocromática, do branco ao preto com tons de marrom e bege	Não há uma predominância de cor, mas o diadema em penas de Japu sobressaem.

O primeiro quadro indica os marcadores identificados nas fotografias das apresentações coletivas de cada etnia. É fundamental perceber que as apresentações coletivas na arena são um momento privilegiado de visualização da cultura específica dos povos durante os Jogos. Eles realizam as práticas culturais pertencentes ao seu povo, como danças, rituais e jogos, sem a intenção de competir com as outras etnias, por mais que estas estejam presentes como público, dentro ou fora da arena. O momento é do seu povo, e todos os olhares se voltam para ele.

Nesse sentido, mediante a percepção dos Jogos, conforme colocado por Rocha Ferreira (2006; 2008), Fassheber (2005) e Vinha (2007), como um lugar de valorização das práticas corporais tradicionais desses povos, a expressão da cultura em movimento possibilita que cada uma das etnias comunique sua identidade indígena autêntica em um cenário preparado para a celebração de suas tradições. A visibilidade que os Jogos alcançam através da veiculação de notícias na mídia nacional e internacional, além das publicações em internet, nos *sites*, *blogs* e redes sociais, abre caminhos para que esses povos sejam reconhecidos como grupos indígenas brasileiros nos mais diferentes lugares. Ser convidado e participar dos Jogos é um atestado de indianidade, ao mesmo tempo em que a presença de diversas etnias indígenas marcam a pluralidade étnica dos povos originários que vivem no Brasil. Apresenta-se, assim, ao mundo uma riqueza cultural única, uma pequena mostra dos 234 povos falantes de cerca de 180 diferentes línguas, e evidencia o como os povos constroem sua alteridade em relação ao outro indígena e ao outro não indígena. Como trazido por Lagrou (2009), é o direito à igualdade em suas diferenças. Não são e não desejam ser “o índio brasileiro” – imaginário genérico e globalizante. Buscam através da expressão do corpo socialmente construído o reconhecimento de uma identidade étnica específica e lançam mão da parte visível de suas culturas, as manifestações culturais, as indumentárias e a construção do corpo, para se dizerem únicos dentro de um todo indígena.

O que muda principalmente no fazer do arco e flecha da aldeia para a arena são suas vestes, suas

pinturas preparadas para a celebração dos Jogos. Os adornos usados na arena seriam na aldeia muitas vezes considerados em demasia para uma caçada ou pescaria, quando a discrição e a mobilidade são fundamentais para não afugentar a presa. Os homens Kayapó, por exemplo, ao saírem para a caçada, derramam o jenipapo aleatoriamente sobre o corpo a partir dos ombros, o Ikamaneí. Assim, na arena, os adornos, mais que as flechas, cumprem justamente a função de arrebatar a presa, que, nesse caso, não é o animal ou o alvo, mas as dezenas de fotógrafos, cinegrafistas, jornalistas, pesquisadores e o público, e, ao fazê-lo, dizem claramente a sua cultura indígena, o seu pertencimento a uma etnia específica. São povos indígenas que estão ali, expressando suas diferenças em busca de autonomia, e não “o índio” genérico visto como o resquício de um passado, preso a um livro de história escolar.

As sequências fotográficas das apresentações coletivas trazem o arsenal da produção artefactual com o qual o arqueiro irá capturar sua presa no momento do tiro. Suas flechas são os seus adornos e sua presa, a platéia. Assim como é feita a construção da imagem do arqueiro nas narrativas fotoetnográficas, cada marcador apresentado conduz o leitor a buscar, na fotografia do arqueiro, as evidências do seu pertencimento ao grupo étnico apresentadas nas imagens que o contextualizam.

A presença dos adornos apresenta um meio visual imediato de comunicação e reconhecimento das diferentes identidades indígenas na arena, percebidas por meio dos elementos simbólicos nas imagens de cada uma das quatro etnias, e que podem ser verificadas nas imagens dos arqueiros em ambos os Jogos. Se, para os Pataxó, são os adornos feitos com a semente de pau-brasil, nos Terena, a presença das penas de ema é indispensável para o estabelecimento de um discurso identitário-estético do corpo. Ao se apresentar na arena com o corpo coberto de adornos, o arqueiro Pataxó comunica o processo de reconstrução cultural pelo qual seu povo tem passado. Parece buscar apresentar, através da expressão de um corpo extremamente adornado, uma identidade indígena “autêntica” na arena. Esta luta Pataxó por reconhecimento por mais do

**PINTURA
CORPORAL/ETNIA**

PATAXÓ

ENAWENÊ-NAWÊ

TERENA

KAYAPÓ

TINTAS

Jenipapo com carvão macerado, urucum e barro amarelo

Jenipapo e urucum

Jenipapo

Jenipapo e o urucum (usado somente no rosto)

ESTILO

Formas orgânicas preenchidas

Linhas grossas semiparalelas intercaladas com linhas mais finas de jenipapo e mais grossas de urucum

Linhas diagonais com formas em losango preenchidas

Sofisticada, com traços finos e retos formando intrincados desenhos

O uso da pintura corporal é observado nas imagens, em maior ou menor proporção, como um marcador contundente da comunicação dos diferentes corpos indígenas. Se, na aldeia, elas especificam os grupos de idade, o status e a condição do indivíduo em relação ao grupo, na arena, como nas narrativas, elas explicitam as culturas de cada povo impressas nos corpos dos arqueiros. A matéria-prima das tintas utilizadas apresenta pequena variação, sendo mais comuns o jenipapo e o urucum. Os estilos dos grafismos produzidos por cada etnia apresentam repertório de desenhos e padrões completamente distintos. A grossura dos traços, o modo como as linhas se combinam, a forma como figura e fundo se misturam criam imagens únicas destes corpos pintados, decorados.

As formas orgânicas e o tom do preto conseguido pela mistura do jenipapo com o carvão macerado dão ao corpo Pataxó movimento. Ao observar como funciona esta linguagem escrita no corpo Kayapó, percebe-se que seus grafismos intrincados de finos traços, praticados à exaustão até que cheguem a uma primazia da forma, conferem certa aristocracia na fotografia do arqueiro nos XI Jogos. Quando usam *short* com elementos gráficos do universo *alien*, os arqueiros Kayapó trazem para a arena o que é discutido por antropólogos (LAGROU, 2009; FARRAGE, 1991) sobre como os indígenas, a partir do contato com os europeus, domesticam e pacificam os objetos vindos de outras culturas para que possam ser, então, incorporados ao seu próprio universo simbólico de artefatos. Se a miçanga assume padrões gráficos do universo *alien*, ao escolher os retalhos e a intercalação das estampas, esses povos a estão pacificando. Do mesmo modo, poder-se-ia se supor que o fazem os arqueiros, com seus *shorts* estampados com visíveis padrões gráficos.

A eficiência do grafismo dos Enawenê-Nawê, visível nos traços pintados com o urucum, que, no rosto da mãe e do filho, comunicam o parentesco, a fase da vida e a condição, por exemplo, de resguardo, é a mesma que a percebida no intercalar de linhas grossas e finas, riscadas de vermelho (lembrando, particularmente, os traços das pinceladas vistos em algumas das telas de Joan Miró). O grafismo compõe na

foto uma narrativa do elemento visual forte na expressão do corpo Enawenê-Nawê. A repetição do padrão de zigue-zague das linhas e os losangos preenchidos cria um jogo de figura e fundo quando aplicada em partes do corpo, como o efeito criado nas costas do arqueiro nos X Jogos. Essas breves colocações apresentam exemplos de como essas pinturas corporais comunicam um corpo social, um corpo que externa sua cultura e que a torna visível na arena e na fotografia.

As observações dos marcadores, trazidos nas fotografias das apresentações coletivas e identificados nas fotografias do arqueiro, permitem imaginar os modos como as imagens do arqueiro falam não apenas sobre o fazer do arco e flecha na prova, mas versam também sobre o modo como as culturas operam na invenção do seu fazer cultural e na invenção da imagem do arqueiro em particular e, ao mesmo tempo, como as imagens dos arqueiros contam sobre o fazer cultural de cada um desses povos. Dessa forma, os indicadores trazidos pelas imagens do arqueiro e listados nos quadros abaixo possibilitaram que se traçassem os paralelos entre o arco e flecha, a fotografia e a invenção da cultura pelo antropólogo, que valida a objetificação do homem como elemento da pesquisa antropológica.

O artefato, a arma e o arco representam (pelo menos em parte) a prática do arco e flecha nas aldeias. Se para os Terena é preciso pedir permissão ao Natiacha, o dono da caça, para os Enwanê-Nawê, a realização do ritual para saciar os espíritos do subterrâneo é fundamental para a sobrevivência do seu povo. Do mesmo modo, o caçador Kayapó precisa, através de cantos, pacificar a caça antes da entrada na aldeia para que seu espírito caça não o siga até lá. O material do qual os arcos são feitos tem uma relação estreita com as árvores encontradas nas proximidades das aldeias. Não se trata apenas da existência de determinada espécie de árvore, mas das relações que se estabelecem com o meio. Durante o período em que a pesquisadora passou na aldeia Kamayurá, na experiência de sair com os indígenas para pegar madeira para o giral (estrutura de madeira feita para moquiar o peixe), não se procurou apenas por um espécie de madeira - havia árvores e galhos específicos a serem retirados. Kunhawá Kamayurá, que acompanhava o grupo, dizia especificamente

aos homens qual galho cortar de uma árvore específica.

Nas entrevistas com os arqueiros nos XI Jogos, depois de ouvir repetidamente que, além das pontas de madeira, as flechas podiam ter pontas de ossos de animais variados, em conversa com Takumã e Lúcio Kamayurá sobre tais informações, eles dizem: “A ponta da flecha é feita com o osso da caça para encontrar o bicho na mata”. Em específico, essa fala diz que, pelo menos para os Kamayurá, as flechas possuem, em certa medida, a agência da caça e, por isso, aquelas que têm ponta de osso são feitas do osso do próprio animal a ser caçado para que, quando livres da corda, elas (as flechas) corram atrás do seu igual, como o pedaço que busca o todo. Assim é que uma flecha de osso de cateto é feita para se caçar catetos. Essa agência da flecha é trazida também por Uirá Garcia (2010). Em seu estudos com os Awá-Guajá, do Maranhão, ele observa a agência da flecha que deve estar em um estado de raiva para que possa caçar e, por esse motivo, precisa ser alimentada com a dor que vem do fogo e com sangue-veneno que vem do sangue da própria caça. Assim, se a flecha provar o sangue humano, ela se tornará um perigo para o próprio arqueiro, pois irá querer cada vez mais esse sangue e, nesse caso, ela deve ser descartada na mata para que não possa ferir outra pessoa.

A explicação dos Kamayurá e os estudos de Uirá Garcia falam sobre esta íntima relação entre arqueiro, arco e flecha e caça, e, dessa forma, liga-se ao que havia sido entrevistado na leitura de Lévi-strauss, em sua série *Mitológicas*, ao narrar o mito Karajá das flechas mágicas. O mito conta que foi dado ao arqueiro pela cobra uma flecha para cada tipo de caça existente. Diz também que a cobra avisa ao arqueiro para alimentar as flechas com mel, evitando que elas voltem ao arqueiro com muita força e o acertem. O mel, assim, conteria a ânsia da flecha por sangue. A flecha corre (não voa); é ela que busca a presa no meio da mata e o alvo na arena.

A observação de narrativas como essa é feita aqui no intuito de pensar como as ligações se dão em uma arena, na qual a flecha não matará sua fome de sangue e nem encontrará o animal do qual foi extraída,

mas atingirá um alvo pintado em um tela, uma representação da presa. Nesse sentido, o que Elz Lagrou (2009) escreve sobre a construção do artefato aos moldes e do mesmo modo que o original, e o que é dito por Viveiros de Castro (1996) sobre as capacidades agentivas dos artefatos produzidos não para imitar a aparência do original, mas para funcionar como tal, possibilitam observar que o desenho de peixe não pretende ser um peixe, mas *representar* uma caça. A imagem do arqueiro apresenta a escolha de pontas de madeira ou de osso afiadas e agudas que são usadas para caça de animais de médio porte, pelo tamanho do alvo, em vez das usadas para pesca, uma vez que a flecha não será atirada em direção à água; o alvo não irá escorregar da flecha, escapando como o peixe o faz no rio.

... pensamentos

A imagem dos arqueiros nos X Jogos dos Povos Indígenas

* Os usos na aldeia não aparecem no quadro dos XI Jogos por serem os mesmos.

ARCO E FLECHA/ARQUEIRO	PATAXÓ	ENAWENÊ-NAWÊ	TERENA	KAYAPÓ
ARCO	Curvo, com aplicação de desenhos em fibra palmeira	Plano reto, sem adornos	Côncavo, sem adornos	Plano reto, sem adornos
MATÉRIA-PRIMA	buriti	Pau d'arco	Tucum	Bacaba
FLECHA	Flecha emprestada da etnia Assurini, com ponta lanceolada.	Taquara com ponta longa aguçada de madeira esteque	Taquara com ponta longa aguçada de madeira esteque	Taquara com ponta de longa aguçada de madeira esteque
POSTURA	Costas estiradas e braço da corda abaixo do ombro; prende a flecha entre os dedos na empunhadura do arco	Braços e costas não muito estendidos, um pouco acima da altura do ombro; o indicador apoia a flecha na empunhadura do arco	Costas estiradas e braço da corda acima do ombro; apenas apoia a flecha sobre a mão na empunhadura do arco	Costas curvadas, com os braços posicionados abaixo do ombro; o indicador apóia a flecha na empunhadura do arco
RESPIRAÇÃO	Não foi possível identificar	Curta e suave	Curta e suave	Curta e suave
ESTRUTURA CORPORAL	Com a pele morena e os cabelos curtos e crespos, com musculatura firme	Corpo esguio e fluido, com musculatura definida; cabelo liso na altura dos ombros, com franja reta e curta e sulcos acima das orelhas	Corpo com delineamento da musculatura pouco definida; cabelo encoberto pelo cocar	Corpo forte, com musculatura definida, cabelo liso na altura dos ombros
ADORNOS DIFERENCIANTES	Tanga de envira, colares e braçadeiras de semente de pau-brasil	Cocar de penas de papagaio; pintura corporal; tiras de algodão nos braços e pernas e tiras de borracha abaixo do joelho	Saia e cocar de penas de ema; pintura corporal e tira de algodão com penugens não identificadas abaixo do joelho	Cocar de penas de arara azul e pintura corporal

A imagem dos arqueiros nos XI Jogos dos Povos Indígenas

ARCO E FLECHA/ARQUEIRO	PATAXÓ	ENAWENÊ-NAWÊ*	TERENA	KAYAPÓ
ARCO	Curvo, roliço, tingido pelo barro amarelo	Plano reto, sem adornos	Côncavo sem adornos	Plano reto sem adornos
MATÉRIA-PRIMA	Bejaú	Pau d'arco	Tucum	Bacaba
FLECHA	Taquara com ponta de osso curta lanceolada.	Taquara com ponta de longa aguçada de madeira esteque	Taquara com ponta longa aguçada de madeira esteque	Taquara com ponta de longa aguçada de madeira esteque
POSTURA	Costas estiradas e braço da corda na linha do ombro; apenas apoia a flecha sobre a mão na empunhadura do arco	Braços e costas não muito estendidos, um pouco acima da altura do ombro; o indicador apoia a flecha na empunhadura do arco	Costas estiradas e braço da corda na linha do ombro; apenas apoia a flecha sobre a mão na empunhadura do arco	Costas curvadas, com os braços posicionados abaixo do ombro; o indicador apoia a flecha na empunhadura do arco
RESPIRAÇÃO	Profunda e suave	Curta e suave	Profunda e pesada	Curta e suave
ESTRUTURA CORPORAL	Com a pele morena e cabelos curtos e crespos; corpo torneado	Corpo esguio e fluido, com musculatura definida; cabelo liso na altura dos ombros, com franja reta e curta e sulcos acima das orelhas	Corpo com delineamento da musculatura não definida; cabelo encoberto pelo cocar	Corpo forte, com musculatura definida; cabelo curto e liso
ADORNOS DIFERENCIANTES	Colares de semente de pau-brasil, braçadeira de penas amarelas e cocar de penas de galinha.	Pintura corporal e tiras de algodão nos braços e pernas, e tiras de borracha abaixo do joelho	Cocar de penas de ema	Cocar de penas de arara azul e pintura corporal
USOS NA ALDEIA*	Eventual para subsistência e ritual - caça	Cotidiano para subsistência, pesca	Indefinido, para subsistência - caça	Ritual e na falta de munição dos fuzis para subsistência - caça

* Mesmo os Enawenê- Nawê não tendo participado dos XI Jogos dos Povos Indígenas, a apresentação de dois arqueiros diferentes nos X Jogos possibilita verificar a variação do movimento entre eles.

* Os usos na aldeia não aparecem nos X Jogos por serem os mesmos. Observações do quadro não coube na mesma página

Ao olhar para as fotografias, o que se vê são os corpos construídos e moldados não apenas ao sabor de seus grupos, como escrito por Lagrou (2009), mas também pela trajetória do contato com o outro, europeu ou brasileiro, pelo modo como isso influenciou tanto nos usos e nas formas do corpo como nos modos como os seus adornos comunicam a diversidade étnica indígena no Brasil. Dessa forma, ao se observar os corpos dos arqueiros, pode-se dizer dos seus usos e atividades cotidianas.

Nas fotos dos arqueiros Pataxó, observam-se no corpo indígena, que tem na pele não apenas a cor mais morena que dourada, mas também sua constituição - uma pele mais firme -, as evidências da miscigenação: seus cabelos são mais crespos e o delineamento aparente da musculatura diz de um corpo que realiza movimentos de tração e força, como os realizados pelos escravos nos grandes engenhos de açúcar, ou como os corpos “malhados” na academia ou um corpo de praia. Sobre o corpo Enawenê-Nawê que se vê nas imagens, pode-se dizer ser um corpo ativo, que realiza tarefas diariamente pela forma como se mostra na arena, fluido e flexível. Isso fala de um corpo que se movimenta. Os músculos são delineados, não aparentes, e lembram as formas de um ser habituado ao ambiente aquático, que realiza atividades de alavanca e resistência, fruto do seu modo de vida tradicional que envolve principalmente seus hábitos alimentares e o uso de canoas para o deslocamento. O corpo do arqueiro Terena que aparece nas fotografias é, nessa perspectiva, uma evidência de grande alteração no modo de vida dessa etnia. Hoje, habituados com a vida das cidades, os jovens circulam em meios acadêmicos e políticos mais do que andam na mata e, por isso, sem depender dos atributos físicos do seu corpo, mostram pouco delineamento muscular. As imagens dos arqueiros Kayapó apresentam seus corpos fortes e rígidos; falam sobre corpos que realizam atividades no

cotidiano, exigindo uma tensão frequente dos músculos. Um corpo capaz de andar horas na mata em busca de caça.

Na arena, esses arqueiros, com seus modos de vida, movimentos, práticas e usos do arco e flecha, mostram ao público a destreza no manejo de uma arma ancestral. Criados a partir dos moldes do seu povo, artefato e arqueiro expressam sua cultura. O alvo disposto na altura dos olhos muda a postura do arqueiro, como a mudança da caça o faz na mata. Se estão pescando, miram para baixo, mas, se a caça é um pássaro, irão apontar para o céu; por vezes, se agacham para espreitar algum animal menor. A forma como a mira e o tiro são feitos segue a lógica da aldeia: colocam-se paralelos ao arco, estiram a corda enquanto miram e libertam a flecha. Nas fotografias dos arqueiros nas provas do arco e flecha, esses elementos simbólicos apresentam um arqueiro como indígena que reúne no corpo, no artefato e no movimento o dizer do seu povo.

A forma como o arqueiro realiza seu tiro apresenta um fazer cultural do arco e flecha que o distingue dos outros. Não apenas o artefato é característico, mas o modo como o arqueiro o maneja e o modo como o arqueiro e seu arco se conectam, bem como o próprio esforço físico que ele realiza ao estirar da corda e a forma como respira expressam o estar acostumado à sua prática. A suavidade do movimento dos Enawenê-Nawê, como se nenhuma força fosse por eles colocada sobre o arco ou a corda, pode dizer de um fazer cotidiano dessa arte e de um controle maior do grupo sobre a construção do corpo e dos movimentos, muito parecidos nos dois arqueiros pelo modo como apoiam as flechas e o braço da corda que parece realizar sozinho o movimento de arquear o arco. Ao olhar para o corpo do arqueiro Terena na fotografia, pressupõe-se uma cultura que continua a se reproduzir nos moldes tradicionais, mesmo que deslocada da aldeia. Os modos da aldeia são ressignificados no ambiente urbano. Os músculos não são definidos; a força e a respiração que emprega ao estirar a corda são visíveis. Os arqueiros aparentam ser jovens, em idade e em formação, no entanto, como seus pais e avós, conhecem e praticam a arqueria, mesmo que não usem arco e

flecha em seus trabalhos nas cidades ou fazendas, o que aponta que o seu fazer continua a ser transmitido de geração em geração. Nas fotografias, é visível como, no modo como os corpos dos arqueiros Kayapó se curvam, parecem espelhar o movimento dos arcos na mesma perspectiva necessária ao arqueiro para enxergar a presa. As imagens dos arqueiros Pataxó são as que apresentam mais diferenças no movimento. Do mesmo modo que o arqueiro nos X Jogos inclina seu corpo para frente, se aproximando do arco, o arqueiro nos XI Jogos puxa o arco para trás no movimento da mira.

Nas fotografias dos arqueiros nos X Jogos, o congelamento da ação do soltar a flecha apresenta um arqueiro parado e concentrado no tiro. O arqueiro é parte da cena, mas está deslocado dela. Ele mira o alvo peixe, e a fotografia captura um fragmento do movimento do arqueiro, neste acaso intuído, conforme dito por Cartier-Bresson (1976). A fotografia do arqueiro é uma imagem do último instante antes do tiro e contém em si o homem, o artefato, o movimento. Observar as fotografias do arqueiro no congelamento da ação traz o interesse de um olhar cuidadoso e curioso. É o *studium*, como percebido por Barthes (1980). As falas dessas fotografias são a respeito do movimento, da postura, do modo como o corpo do arqueiro realiza o tiro, na posição de costas e braços, e da presença de adornos diferenciadores, mas não permitem dizer muito mais por serem uma imagem unitária, conforme descrito por Achutti (1998; 2007) e Guran (1998; 2002), mesmo contextualizadas nas narrativas fotoetnográficas da sua etnia.

As fotografias dos arqueiros buscam novos diálogos, suscitam outros pensares, abrem caminhos para que esses arqueiros retornem às suas culturas e, assim, que as fotos do grupo e dos arqueiros possam, em diálogo, contar dos modos diferentes como seus corpos operam suas culturas, o que se deu ao trazer as sequências do tiro nos XI Jogos. Isso não apenas no conjunto que elas criam entre si, no *punctum* presente na ligação do arqueiro com arco, que salta e fere o espectador, mas também no disparo de pensamentos que provocam quando relacionadas com a imagem aproximada do arqueiro nos XI Jogos.

De toda forma, o que se pode dizer do que há em comum entre as quatro etnias estudadas é uma

intrínseca relação que existe entre a reprodução do modo de vida e da cultura desses povos indígenas com o *locus* do sagrado de Csordas (2008) no qual ela opera - o corpo. Esse *locus*, no qual, com o qual e por meio do qual se experimenta o mundo, o local da “cultura”, o elemento mínimo no qual a cultura se passa em seus fragmentos visíveis à luz da fotografia e na sua capacidade agentiva de parar as coisas é o que permite o revisitar do instante do passado intuído pelo fotógrafo e falar, por meio da imagem do arqueiro, sobre o modo como essas culturas estabelecem relações de diferenciação e aproximação.

... pensamentos



CAPÍTULO VI

Considerações Finais

Considerações finais

... pensamentos

Estas considerações se iniciam pelo caminho percorrido, que pretendeu valorizar as experiências vivenciadas tanto no campo prático como no teórico e, por isso, são feitas em forma de memórias que buscam encontrar, no percurso, momentos específicos que foram fundamentais na “invenção” da imagem do arqueiro, tal como é tratada aqui: um arqueiro que traz, em seu corpo e movimento, os elementos simbólicos de sua cultura e que testemunha a história do seu povo.

Desde a primeira vez em que a pesquisadora foi, como fotógrafa, acompanhar a equipe de pesquisadores da Universidade Estadual de Campinas e da Universidade Politécnica de Madri nos III Jogos

Tradicionais Indígenas do Pará (2006), a imagem do arqueiro no momento do tiro a capturou. Ao tentar fotografá-lo, foi capturada pelo seu movimento – a observação de suas costas, principalmente a forma como as “asas” do arqueiro se abrem no instante do tiro, prendeu o olhar. Desde então, pensou-se em como fazer essa imagem para mostrar o arqueiro. Passaram a figurar novos pensamentos sobre a força que esse elemento exercia no cenário dos Jogos e sobre a força que a imagem do arqueiro exerce em comunicar uma cultura indígena.



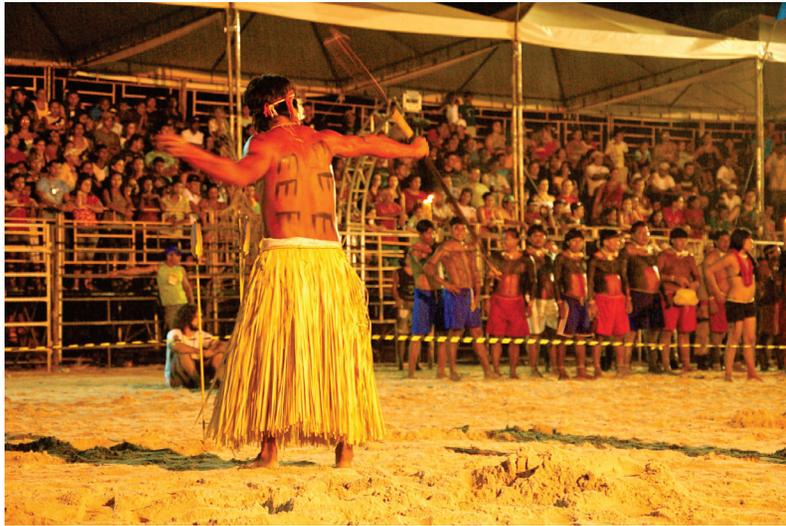
... pensamentos

Assim, a imagem intuída na primeira experiência no campo passou a ser o objeto de pesquisa, até que a fotografia arqueiro deixou de falar sobre um arqueiro simplesmente para conter em si milhares de disparos de pensamentos em torno de identidade, cultura, meio ambiente, sobrevivência, harmonia, plasticidade, arte, direitos indígenas. Com todo esses pensamentos que circundavam a imagem do arqueiro, começou a busca de um espaço-tempo sob a luz, busca do instante exato em que esses dizeres antevistos na imagem do arqueiro se tornavam visíveis no seu movimento.



A cada nova oportunidade de fotografá-los, buscava-se um novo modo de dizer do arquear, da imagem que continha em si povo, cultura, discurso político, até o momento no qual se tornou clara a necessidade de contextualizar na cultura a fotografia do arqueiro, para que todos os pensamentos disparados pelas imagens iniciais viessem a compor a construção de um texto gráfico visual capaz de apresentar às pessoas esse arqueiro que impulsionava o

pensar. Por isso, mais que a fotografia unitária do arqueiro, que havia sido a protagonista das questões levantadas, era preciso naquele momento organizar um modo de repercutir essas ideias no outro. Durante todo o tempo no qual foram registradas as imagens, buscou-se nelas um arqueiro imponente, forte e preciso, conectado ao seu arco, ao seu povo, à sua caça, até que, em certo instante, se deu a percepção da respiração, de como arco e arqueiro inspiram e expiram ao mesmo tempo e na mesma intensidade.



... pensamentos

Assim, a partir do acesso as ideias de Barthes (1980) sobre o *punctum* e o *studium*, de Achutti (1996; 1998; 2004) sobre as narrativas fotoetnográficas e de Samain (2004; 2005) sobre a capacidade da fotografia de pensar e narrar histórias, foram sendo construídas as propostas de narrativas fotográficas para que a imagem do arqueiro pudesse comunicar, no universo simbólico da cultura e da academia, o que havia sido percebido nas primeiras observações das imagens.

A experiência com a fotografia do arqueiro se deu a partir do sensível, do que toca pessoalmente, do que desperta a imagem do arqueiro. Como o *punctum* de Barthes (1980), a foto do arqueiro fere pessoalmente, como a flecha fere o arqueiro, e, inevitavelmente, ao olhar para essa foto do arqueiro, as questões sobre seu corpo, seu povo, seu modo de vida e, por fim, sua cultura surgiam como parte da própria imagem.

Neste momento, foi importante o aporte trazido por Roy Wagner (2010) sobre as construções do olhar de uma cultura em relação a outra, sobre o modo como, ao estudar a forma como um determinado grupo étnico vive, inventamos uma cultura para ele, naquilo que diferencia o seu modo do nosso, e, assim, inventamos uma cultura para nós mesmos. Desse modo, ao dizer que a indumentária, o arco e flecha e o movimento são marcadores capazes de evidenciar o pertencimento do arqueiro a um grupo étnico específico, está sendo feito o mesmo com o fotógrafo, que tem, em sua imagem, não apenas a presença da câmera no

... pensamentos



modo como a segura e posiciona para capturar a luz de uma fração de segundo.

A partir das colocações de Roy Wagner (2010) e os estudos de Luz Vidal (1992; 2001) e Elz Lagrou (2010) sobre o grafismo e a arte indígena, pode-se dizer que as imagens da cultura impressas no corpo e no movimento do arqueiro são meios privilegiados de comunicação de pertencimento a um grupo específico, possíveis de serem reconhecidos

dentro do próprio grupo ou em oposição a outro grupo. Assim também o são as imagens do arqueiro impressas na fotografia, que dizem sobre a cultura do povo ao qual o arqueiro pertence a partir dos elementos diferenciadores que trazem em si.

Nesse sentido, imaginar os Jogos como um espaço de valorização das diferentes culturas indígenas trouxe, a partir da imagem do arqueiro, a importância que essa comunicação de uma identidade indígena através do corpo tem no contexto atual de lutas políticas desses povos por direitos a terra e ao reconhecimento de sua autonomia enquanto grupo e indivíduo. Assim, o olhar trazido por Beth Concklin (1997) sobre as aproximações do discurso do exótico do corpo indígena com os discursos ambientalistas a partir da década de 1980 evidencia a fala política que o arqueiro expressa na prova no momento do tiro e que a imagem do arqueiro diz quando contextualizada. Esta forma de unir diferentes grupos étnicos a partir da imagem do corpo cria uma categoria englobante da própria diferença. O que une os povos indígenas é, nesse prisma, o que os diferencia da cultura euro-americana, e que pode ser verificado na construção da imagem trazida no corpo do arqueiro. É o paradoxo que se apresenta ao tentar inventar culturas a partir do visível de

suas manifestações, bem como na ideia do corpo como detentor, reproduzidor e experimentador de uma cultura que confere à imagem do indígena o significado do termo exótico.

Desse modo, se a antropologia passa a se preocupar com a imagem do indígena ligada ao exotismo, os indígenas parecem na contra-mão querer evidenciar a particularidade de sua cultura através da expressão de um discurso visual do corpo. Os Jogos aparecem, então, como um local privilegiado para a divulgação desse discurso. É importante perceber que o que se apresenta nos Jogos são as práticas corporais desses povos, são os diferentes modos como os corpos e os movimentos são modelados pelo grupo ao qual pertencem.

O arqueiro, nesse cenário, aparece como uma figura poderosa de afirmação da herança indígena, que, deslocado da aldeia para a arena urbana, reinventa um arqueiro indígena atual, não como um vestígio de um passado distante, mas sim com uma prova da perseverança de seu povo. Ao apresentar o fazer do seu povo na prática do arco e flecha o arqueiro está demonstrando ao público da arena não apenas a sua identidade indígena, mas a alteridade do seu povo. Não é um índio genérico que atira com o arco e flecha, como explicado pelo locutor na apresentação de cada arqueiro; é, por exemplo, o arqueiro indígena Terena ou Kayapó especificamente. Assim, a plateia, os fotógrafos, os cientistas e os jornalistas são informados dos diferentes povos indígenas representados na prova.

As narrativas fotoetnográficas, do mesmo modo, ao apresentar a imagem do arqueiro contextualizada nas apresentações coletivas, o ligam a um povo específico. Se os arqueiros nos Jogos comunicam suas culturas a um número restrito de pessoas presentes na arena, a imagem desses arqueiros chega aos lugares mais distantes e narra sem palavras o discurso impresso em seu corpo, sua cultura.

Assim, a imagem do arqueiro pode dizer do visível da cultura desses povos a olhos que o arqueiro na arena não alcança, tal qual a flecha (que corre, não voa) do arqueiro faz na mata, quando ela, a flecha, persegue a presa rápida e silenciosa em uma corrida que, se o arqueiro tentasse fazer, afugentaria a presa pelo

... pensamentos

som dos passos nas folhas. A fotografia do arqueiro, em sua agência de comunicar o visível da cultura, corre atrás de sua presa - o observador -, como uma arma silenciosa que captura seu olhar.

A imagem do arqueiro nas narrativas fotoetnográficas - este pequeno fragmento recortado pelo fotógrafo do que é a esfera visível do objeto da antropologia, o homem -, mesmo sem dizer uma palavra, narra histórias e fala sobre povos e culturas, sobre arte e movimento, sobre o fazer tradicional e a inovação, sobre os próprios usos da imagem na invenção da cultura pelo fotógrafo. A eficiência do discurso da imagem do arqueiro está no outro, como acontece com a eficiência do discurso da identidade corporal indígena. O observador pode perceber maiores ou menores sutilezas dependendo do seu conhecimento anterior e do modo como sua cultura constrói o outro indígena, mas, mesmo no nível mais simples de leitura, a evidência que salta aos olhos é a diferença, primeiro, na relação de observador com o outro indígena pela imagem e, depois, entre os próprios povos indígenas.

As colaborações trazidas neste trabalho podem apresentar caminhos de um novo modo de narrar as culturas indígenas e as suas trajetórias na história do contato com o outro através das imagens desses povos produzidas em um evento esportivo étnico. Se divulgadas, elas podem contribuir na construção de um novo imaginário social acerca da imagem do indígena e ampliar outros olhares sobre os povos indígenas, percebendo o modo como eles produzem, reproduzem e expressam suas culturas, mediante um conhecimento a partir do sensível.

As narrativas das imagens dos arqueiros nos X e XI Jogos dos Povos Indígenas despertam o pensar sobre como uma produção artística científica pode ser capaz de comunicar culturas e ensinar sobre os povos indígenas no Brasil. Essa proposta validaria a pesquisa realizada para além do campo acadêmico, em uma proposta de apresentar os povos indígenas no que tange a conhecer e reconhecer a grande diversidade cultural indígena que ainda existe em território brasileiro.

Este trabalho deixa em aberto várias questões que merecem ser aprofundadas. Uma delas é sobre a

transmissão do conhecimento entre os povos indígenas, haja vista a persistência do uso do arco e flecha nas mais diferentes ocasiões, com diversos significados.

Inventou-se aqui, no sentido tratado neste trabalho, um arqueiro com um olhar da cultura da pesquisadora, e ele foi modelado como protagonista de um dizer cultural e histórico do seu povo para narrar as histórias que sua imagem suscitava. Como um contador de histórias o faz, buscou-se organizar as informações para que pudessem ser reconhecidos, nas narrativas fotoetnográficas, os textos que a imagem continha em si, até que, enfim, liberta-se, por assim dizer, a própria imagem para que seu objeto volte a ser só um arqueiro (que voa, não corre).

... pensamentos

... pensamentos

... a flecha que corre não voa

dá asas ao arqueiro que voa não corre ...





Referências

Referências

... pensamentos

ACHUTTI, L. E. R. **FOTOETNOGRAGIA:** Um estudo de antropologia visual sobre cotidiano, lixo e trabalho em uma vila popular na cidade de Porto Alegre. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Antropologia Visual, IFCH, UFRGS. 1996.

_____, L. E. R. (Org.). **Ensaio (sobre o) Fotográfico.** Série Escrita Fotográfica. Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.

_____, L. E. R. **Fotoetnografia da Biblioteca Jardim.** Porto Alegre: Editora da UFRGS: Tomo Editorial, 2004.

ALVES, E. **Os argonautas do Mangue:** precedido de SAMAIN, E., Balinese Character (re)visitado, São Paulo: Editora da Unicamp: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

BARROS, A., *et al.* **A grafia da luz na narrativa etnográfica.** In ACHUTTI, L. E. R. (Org.). Ensaio (sobre o) Fotográfico. Série Escrita Fotográfica. Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.

BARTHES, R. **A câmara clara.** tradução Manuela Torres. Edições 70, Lisboa Portugal, 1980.

BATESON, G., MEAD, M. **Baliense character: a photogrph analysis.** New York: New York Academy of Science, 1942.

CAMARGO, V. R.T. *et al.* **Jogos, Celebração, memória e identidade:** reconstrução da trajetória de criação, implementação e difusão dos Jogos Indígenas no Brasil (1996-2009). Campinas: Editora Curt Nimuendajú, 2011.

CARDOSO de OLIVEIRA, R. **Urbanização e Tribalismo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1968

_____, R. **Identidade étnica, identificação e manipulação.** Revista Sociedade e Cultura, julho-dezembro ano/vol.6 número 2. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2003.

CARTIER-BRESSON, H. **The Aperture, history of photography 1.** New York: Robert Depire, 1976.

CONKLIN, B. A. **Body paint, feathers, and VCRs:** aesthetics and authenticity in Amazon activism in American Ethnologist. In: 24, novembro/1997.

Constituição Federal do Brasil 1988. artigo 215 disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

Convenção para salvaguarda dos bens culturais intangíveis (2003). In International Journal of cultural property, nº12, P. 447-465. 2005.

COSTA, P. F. da. **Guido Boggiani: fotógrafo.** Rio de Janeiro: Museu Nacional de Etnologia, 2001. 79 pág.

COSTA, R. M. de C. **Uma história de resistência.** Salvador: ANAI (Associação Nacional de Ação Indigenista), Ministério de Educação, 2007.

CSORDAS, T. J. **Corpo/Sgnificado/Cura**. Tradução: José Secundino da Fonseca e Ethon Secundino da Fonseca. Revisão técnica: Carlos Alberto Steil e Luis Felipe Rosado Murillo. Editora da UFRGS. Porto Alegre, RS, 2008.

CUNHA, M. C. da. **Cultura com aspas e outros ensaios**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Declaração da ONU sobre os Direitos dos Povos Indígenas artigo 12. 13 de setembro de 2007.

DUNNING, E; ELIAS, N. **A busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, N. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.

FAGAN, B. M. **People of the Earth: an introduction to World prehistory**. 3th edition. Boston: Little Brown and Company, 1980.

FARAGE, N. **As muralhas do serão: os povos indígenas no Rio Branco e a colonização**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, ANPOCS, 1991.

GALLOIS, D. T. **Patrimônio cultural imaterial e povos indígenas**. São Paulo: IEPE, USP, 2006.

GARCIA, U. F. **Karawara: a caça e o mundo dos Awá-Guajá**. São Paulo: USP, 2010.

GRÜNEWALD, R. A. **Os 'índios do descobrimento', tradição e Turismo**. Rio de Janeiro: PPGAS, Museu Nacional, 1999.

GURAN, M. A **“fotografia eficiente” e as Ciências Sociais**. In ACHUTTI, Luiz Eduardo R. (Org.). Ensaaios (sobre o) Fotográfico. Série Escrita Fotográfica, Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.

_____, M. **Linguagem fotográfica e informação**. 3a edição revisada e ampliada. Rio de Janeiro: Editora Gama Filho, 2002.

HERRERO, M.; FERNANDES, U. **Jogos e brincadeiras da cultura Kalapalo**. São Paulo: Edições SESC SP, 2010.

HERRIGEL, E. **A arte cavalearesca do arqueiro zen**. São Paulo: Ed. Pensamento. 1997.

LAGROU, E.; **Arte indígena no Brasil: agência, alteridade e relação**. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

LISBOA, T. de A. **Enawenê-nawê: primeiros contatos: diário de campo**. Cuiabá: Carlini e Caniato, 2010.

LÉVI-STRAUSS, C. **O pensamento selvagem**. São Paulo: CEN.[1962] 1976.

MACHADO, M. H. E HUBER, . **Rastros e raças de Louis Agassiz: fotografia, corpo e ciência, ontem e hoje**. São Paulo: Expressão e Arte Editora, 2010. .

MARESCA, S. **Sobre desafios lançados pela fotografia às Ciências Sociais.** In ACHUTTI, L. E. R. (Org.). Ensaio (sobre o) Fotográfico. Série Escrita Fotográfica, Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.

_____, S. **Olhares cruzados:** ensaio comparativo entre as abordagens fotográfica e etnográfica. In SAMAIN, Etienne (Org.). O Fotográfico. 2a edição, São Paulo: Editora SENAC, 2005.

NOVAES, S. C. **O uso da imagem na antropologia.** In SAMAIN, E. (Org.). O Fotográfico. 2a edição, São Paulo: Editora SENAC, 2005.

ORGANIZAÇÃO ANCHIETA. Dôssie Índios do Mato Grosso. Cuiabá: Opan/Cimi, 1987.

PEREIRA, L. M. **Os Terena de Buriti:** as formas organizacionais, territorialização da identidade étnica. Dourados: Editora da UFGD, 2009.

PINHEIRO, J. **Antropologia, arte, fotografia:** diálogos interconexos. In Cadernos de Antropologia e Imagem, no 10 Campo da Imagem. Rio de Janeiro: UERJ, NAI, 2000. Pág. 125 – 134

RIBEIRO, B. **Arte indígena, linguagem visual/** Indigenous art, visual language. São Paulo: EDUSP, 1989.

_____, B. **Dicionário do artesanato indígena brasileiro.** São Paulo: EDUSP, 1988.

RIBEIRO, Darcy et al. Suma etnológica brasileira. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Petrópolis: Editora Vozes, 1986.

RIBEIRO, D. et al. **Suma etnológica brasileira**. Vol. 2. Edição atualizada do Handbook of South American Indians. Petrópolis: Editora Vozes, 1986.

ROCHA FERREIRA, M.B. et al. **Jogos dos povos indígenas**. Relatório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e Ministério do Esporte. Brasília: 2006.

_____, M.B. VINHA, M., FASSHEBER, J.R., TAGLIARI, J.R. UGARTE, M.C.D. **Jogos Tradicionais Indígenas**. In COSTA, L. (ORG.) Atlas do Esporte no Brasil. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Shape Editora e Promoções Ltda., 2005.

_____, M. B. & VINHA, M. **Olimpíadas na floresta**. Revista de História da Biblioteca Nacional, Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, julho 2007.

_____, M.B. & FASSHEBER, José R.M. **Jogos Indígenas: Figurações e Mimesis em Norbert Elias**. In Anais do Simpósio Processo Civilizador, Buenos Aires: 2008.

_____, M. B. Apresentação do Laboratório de Antropologia Biocultural da Faculdade de Educação Física da Unicamp. Disponível em: <www.fef.unicamp.br>. Acesso em: julho de 2009.

VICENTE, D. B. R. **Los Juegos de Los Pueblos Indígenas de Brasil: desarrollo, importancia y significado de los juegos**. Madri: Universidade Camilo José Cela, 2011.

SAMAIN, E. **Modalidade do olhar fotográfico**. In ACHUTTI, L. E. R. (Org.). Ensaios (sobre o) Fotográfico. Série Escrita Fotográfica, Porto Alegre: Unidade Editorial Porto Alegre, 1998.

_____, E., **Balinese Character (re)visitado**. In ALVES, E. Os argonautas do Mangue. São Paulo: Editora da Unicamp, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

_____, E. (Org.). **O Fotográfico**. 2a edição, São Paulo: Editora SENAC, 2005.

_____, E. **Um retorno a câmara clara***: Roland Barthes e a antropologia visual. In SAMAIN, E. (Org.). O Fotográfico. 2a edição, São Paulo: Editora SENAC, 2005.

SANT'ANA, G. R. **História, espaços, ações e símbolos das associações indígenas Terena**. Campinas: Unicamp, [s. n.], 2009.

SOUZA, A. F. **Atividade diária e (in)atividade física**: processos de mudanças sociais na sociedade indígena Terena. Campinas: Unicamp, 2008.

TAVARES, S. C. **A Reclusão Pubertária no Kamayurá de Ipawu**: Um enfoque biocultural. Campinas: Faculdade de Educação Física da Unicamp, 1993.

TERENA, C. J. **“O importante não é ganhar, mas celebrar”**. Revista de História da Biblioteca Nacional, Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, julho 2007.

TERENA, M. **O Esporte como resgate de Identidade e Cultura.** In Rocha Ferreira, M. B. et al.. A. Cultura Corporal Indígena. Guarapuava: Ed. Unicentro, 2003.

_____, M. <http://noticias.ambientebrasil.com.br/clipping/2007/11/30/35020-jogos-indigenas-representam-oportunidade-para-tribos-resgatarem-raizes.html> , consultado em julho de 2011.

VALADÃO, V. M. **O processo de trabalho do vídeo Yakwã:** O banquete dos espíritos. In: ECKERT, C.; MONTE-MOR, P. (Orgs.). Imagem em foco: novas perspectivas em antropologia. Porto Alegre: UFRS, 1999.

VERGER, Pierre. **O momento decisivo.** In VERGER, Pierre. Artigos, tomo 1. São Paulo: Loyola, 1991.

VIANNA, F. de L. B. **Boleiros do Cerrado:** índios Xavante e o futebol. Annablume, FAPESP, ISA. São Paulo, 2008.

VIDAL, L. **Gafismo Indígena:** estudos de antropologia estética. São Paulo: EDUSP/FAPESP, 1992.

_____, L., As artes indígenas e seus múltiplos mundos. Revista do Patrimônio, no 29. Brasília: IPHAN, MinC, 2001.

VIVEIROS DE CASTRO, E. **Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio.** Mana vol.2 no.2 Rio de Janeiro: Oct. 1996.

WAGNER, R. **A invenção da cultura.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

Fórum de Arte & Cultura, UNICAMP, 2007 – apresentação de Carlos Terena.

... pensamentos

Campo:

III Jogos Tradicionais dos Povos Indígenas do Pará. Conceição do Araguaia-PA. agosto de 2006.

IX Jogos dos Povos Indígenas. Recife e Olinda-PE. novembro de 2007.

X Jogos dos Povos Indígenas. Paragominas-PA. novembro de 2009.

XI Jogos Indígenas. Porto Nacional-TO. novembro de 2011.

Sites:

<http://www.ambienteemfoco.com.br>

http://www.funai.gov.br/indios/jogos/jogos_indigenas.htm

http://www.funai.gov.br/ultimas/e_revista/iconografia/fotos/mapao.htm

<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php>.

<http://pib.socioambiental.org/pt/povo/pataxo-ha-ha-hae>

http://portal.esporte.gov.br/snee/jogos_indigenas.jsp

<http://www.socioambiental.org>

<http://www.dicio.com.br>