

UNIVERSIDADE GAMA FILHO
VICE-REITORIA ACADÊMICA
COORDENAÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO E ATIVIDADES COMPLEMENTARES
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA E CULTURA

JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ EM COROA VERMELHA – BAHIA
Discutindo o Jogo no Processo de Afirmação da Identidade Cultural

Fábio Souza Vilas Boas

Rio de Janeiro

2008

UNIVERSIDADE GAMA FILHO
VICE-REITORIA ACADÊMICA
COORDENAÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO E ATIVIDADES COMPLEMENTARES
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA E CULTURA

JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ EM COROA VERMELHA – BAHIA
Discutindo o Jogo no Processo de Afirmação da Identidade Cultural

Dissertação apresentada à Coordenação de Pós-Graduação e Atividades Complementares da UGF como requisito parcial para conclusão do Curso de Mestrado em Educação Física e Cultura.

Fábio Souza Vilas Boas

Professora orientadora

Dr^a. Vera Lúcia de Menezes Costa

Rio de Janeiro

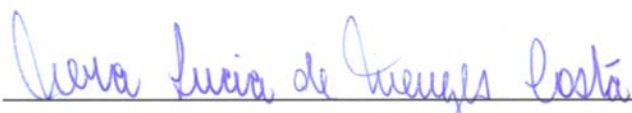
2008

**"JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ EM COROA VERMELHA - BAHIA: DISCUTINDO O
JOGO NO PROCESSO DE AFIRMAÇÃO DA IDENTIDADE CULTURA"**

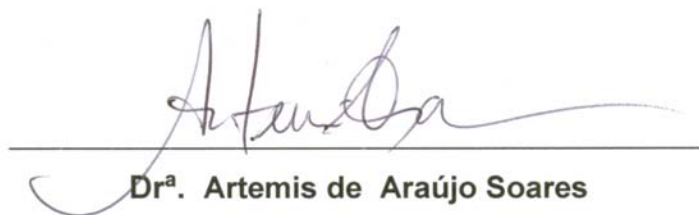
FÁBIO SOUZA VILA BOAS

Apresenta a Dissertação

Banca Examinadora



Dr^a. Vera Lucia de Menezes Costa



Dr^a. Artemis de Araújo Soares



Dr^a. Nilda Teves Ferreira

Fevereiro de 2008

FICHA CATALOGRÁFICA

Boas, Fábio Souza Vilas.

Jogos Indígenas Pataxó em Coroa Vermelha - Bahia. Discutindo o Jogo no Processo de Afirmação da Identidade Cultural / Fábio Souza Vilas Boas. – Rio de Janeiro, 2008.

112 f.; il.

Dissertação (Mestrado em Educação Física e Cultura) – Universidade Gama Filho – UGF, 2008.

Orientadora: Vera Lúcia de Menezes Costa

AGRADECIMENTOS

Esta é a parte mais difícil da dissertação, não por falta de quem agradecer, mas pelo contrário por tantas pessoas terem participado desta minha conquista.

Mas como não poderia ser diferente, tenho que agradecer a Ele que com certeza tem olhado e me protegido. Se hoje estou aqui foi porque assim Deus quis, por isso Deus eu te agradeço.

A minha família representada na pessoa especial de minha mãe, pois falar de família vem em seguida o nome de Jersonita, essa guerreira, forte, sábia, inspiração e minha motivação para sempre querer mais e nunca desistir. Dela sempre lembrava dos ensinamentos de que Deus deve estar sempre na frente conduzindo todos os nossos passos, minha mãe obrigado por me ensinar - Que Deus vem antes de todas as coisas. Tenho um sonho que é ter uma trajetória de vida parecida com a sua, assim serei um verdadeiro vencedor.

Em seguida, mas não em terceiro lugar, pois sua importância foi fundamental, pois a gente nunca pode esquecer quem deposita confiança e consegue ver em nós pessoas capazes de desenvolver todo o seu potencial. Digo sempre que ela é uma ourives que pega pedras puras e as transformam em jóias. Professora Vera espero, ter correspondido toda a confiança depositada em mim, muito obrigado, que Deus lhe abençoe. Agradeço aos “mestres” Dr^a. Maria Hilda Paraíso, Dr^a. Nilda Tevis, Dr^a. Artemis Soares e ao Dr. Helder Guerra, que contribuíram para o desenvolvimento desta pesquisa e do meu crescimento, me passando seus conhecimentos e experiências. Uma menção especial aos Pataxó que abriram seu mundo para que os leitores desta possam conhecer e compreender um pouco da história desta etnia que representa dar um “mergulho” em parte da história do país.

Aos meus amigos, colegas, que conheci nesta caminhada, alguns somente passaram, outros ficaram, alguns marcaram, outros machucaram ou foram machucados, as marcas já cicatrizaram e o Amor o carinho é o que mais vai marcar essa minha trajetória.

A Deus, mais uma vez obrigado por tudo, pois estou finalizando uma obra sua, pois tudo que me deu, foi por obra Sua, certo que às vezes não consigo entender direito o por que, mas, afinal, Deus escreve certo por linhas tortuosas.

Acredito sempre que quando o homem sonha e Deus quer as obras se realizam, esta é uma prova. Obrigado meu Deus.

Referência bibliográfica

BOAS, Fábio Souza Vilas. **Jogos Indígenas Pataxó em Coroa Vermelha – Bahia:** Discutindo o Jogo no Processo de Afirmação da Identidade Cultural. 2007. Dissertação. Curso de Mestrado em Educação Física e Cultura – Coordenação de Pós-Graduação e Atividades Complementares, Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro.

Palavras-chave: Jogos; Identidade; Pataxó; Afirmação.

RESUMO

O objetivo deste estudo é descrever, classificar e analisar os Jogos Indígenas Pataxó como uma das manifestações desta etnia indígena que contribui para o processo de afirmação/resgate de sua identidade cultural. Procurando contextualizar esta população, percorre-se a história dos índios Pataxó desde o Descobrimento do Brasil até os dias atuais, apresentando aspectos históricos, geográficos, socioeconômicos e demográficos da Aldeia de Coroa Vermelha, onde, desde 2000, são realizados os Jogos Indígenas Pataxó, abordando-se também os jogos como cultura e tradição indígena. As perspectivas conceituais que norteiam a discussão foram buscadas principalmente no pensamento de Johan Huizinga e de Roger Caillois, para estabelecer as características do jogo em geral e o papel que desempenha na vida social, e em autores como Denys Cuche, Juliana de Souza Cardoso, Tomaz Tadeu da Silva e Silvino Santin, para traçar as perspectivas a partir das quais pode-se considerar se, e de que forma, os Jogos estão contribuindo para a afirmação da identidade cultural dos Pataxó. Este referencial teórico foi entrecruzado com os resultados da pesquisa de campo desenvolvida em 2006, durante a realização dos VI Jogos Indígenas Pataxó. As conclusões deste estudo são que, através da realização dos Jogos, os Pataxó estão afirmando e evidenciando sua identidade perante o mundo dito civilizado e perante eles próprios, pois, ao mesmo tempo em que apresentam suas tradições para os não-índios, essas tradições vão sendo repetidas e incorporadas pelos Pataxó mais jovens, que passam a reconhecer e a ter orgulho de sua etnia. Essa apresentação esportiva-cultural vem também trazendo bons resultados no que se relaciona ao imaginário social sobre os Pataxó. Na análise de conteúdo de notícias veiculadas em jornais da região, os Jogos Indígenas Pataxó foram associados a cultura, preservação, índio, valores, esporte e tradição, o que indica uma resposta positiva da sociedade diante do processo de afirmação/resgate da identidade cultural dos Pataxó.

Referência bibliográfica

BOAS, Fábio Souza Vilas. **Jogos Indígenas Pataxó em Coroa Vermelha – Bahia:** Discutindo o Jogo no Processo de Afirmação da Identidade Cultural. 2007. Dissertação. Curso de Mestrado em Educação Física e Cultura – Coordenação de Pós-Graduação e Atividades Complementares, Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro.

Palavras-chave: Jogos; Identidade; Pataxó; Afirmação.

ABSTRACT

The objective of this study is to describe, classify and analyze the Pataxó Indigenous Games as one of the manifestations of ethnic indigenous contributing to the process of affirmation/redemption of their cultural identity. Looking contextualize this population, travels to the history of the Pataxó Indians since the discovery of Brazil until the present day, presenting aspects historical, geographic, socioeconomic and demographic of the Village of Red Crown, where, since 2000, are usually Pataxó Indigenous Games, It is also addressing the games as indigenous culture and tradition. The conceptual perspectives that guide the discussion were searched mainly in the thinking of Johan Huizinga and Roger Caillois, to establish the characteristics of the game in general and the role it plays in social life, and authors such as Denys Cuche, Juliana de Souza Cardoso, Tomaz Tadeu Silvino da Silva and Santin to draw the perspectives from which it can be considered whether, and in what way, the Games are contributing to the affirmation of cultural identity of the Pataxó. This theoretical reference was intercrossed with the search results of field developed in 2006, during the performance of Indigenous Games VI Pataxó. The conclusions of this study are that, through the achievement of the Games, the Pataxó are saying and showing their identity to the civilized world and said to themselves, because at the same time they submit their traditions for non-Indians, these traditions will being repeated and incorporated by Pataxó younger, bringing to recognize and take pride in their ethnicity. This sports-cultural presentation is also bringing good results as it relates to the social imaginary on the Pataxó. In the analysis of the content of reports in newspapers of the region, the Games Indigenous Pataxó have been associated with culture, preservation, Indian, values, sport and tradition, which indicates a positive response from the company before the process of affirmation/redemption of the cultural identity of Pataxó.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E PROBLEMA	1
1.1 Objetivos do Estudo	5
1.1.1 Geral	5
1.1.2 Específicos.....	5
1.2 Questões a Investigar.....	5
1.3 Relevância do Estudo	6
1.4 Metodologia.....	7
1.5 Organização do Estudo	9
2. ASPECTOS HISTÓRICOS DOS ÍNDIOS PATAXÓ NO BRASIL: DO DESCOBRIMENTO À ATUALIDADE	10
2.1 Primeiros Relatos Sobre os Pataxó na Bahia.....	10
2.2 Coroa Vermelha – Demarcação e Reconhecimento	13
3. COROA VERMELHA – OS ÍNDIOS PATAXÓ E SUAS TRADIÇÕES CULTURAIS.....	16
3.1 Aspectos Históricos e Geográficos.....	16
3.3 Cultura e Tradição	25
3.3 Origem dos Jogos Indígenas Pataxó	35
4. O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE.....	39
4.1 Conceito e Classificação dos Jogos	39
4.2 O Processo de Construção da Identidade	46
5. OS JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ E A AFIRMAÇÃO DE SUA IDENTIDADE CULTURAL	52
5.1 Descrição, Classificação e Análise dos Jogos Indígenas Pataxó.....	52
5.2 Análise de Conteúdo das Notícias dos Jornais	71
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	76
REFERÊNCIAS	81
ANEXOS	84

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Aldeia Turística de Coroa Vermelha (Grunewald, 2001, p. 107)	24
Figura 2 – Cartazes dos Jogos dos Povos Indígenas	38
Figura 3 – Intervalo de Almoço.....	56
Figura 4 – Comissão Técnica	57
Figura 5 – Arco e Flecha (Coleção particular, 2005)	60
Figura 6 – Arremesso de tacape (Coleção particular, 2005)	61
Figura 7 – Luta indígena (Coleção particular, 2005).....	61
Figura 8 – Zarabatana (FUNAI, s/d)	62
Figura 9 – Corrida Rústica 2 km (FUNAI, s/d).....	62
Figura 10 – Canoagem (Coleção particular, 2007).....	63
Figura 11 – Natação (FUNAI, s/d)	63
Figura 12 – Futebol (Coleção particular, 2005)	64
Figura 13 – Corrida com Tora (Coleção particular, 2005).....	64
Figura 14 – Cabo-de-guerra (Coleção particular, 2005).....	65
Figura 15 – Logomarca dos VI Jogos Indígenas Pataxó	66
Figura 16 – Mandala.....	74

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Artesanato Indígena.....	30
Quadro 2 – Tronco Linguístico Macro-Jê	32
Quadro 3 – Danças/Músicas Indígenas	33
Quadro 4 – Classificação dos Jogos segundo Fassheber (2005)	45
Quadro 5 – Análise dos Jogos Indígenas Pataxó.....	60
Quadro 6 – Análise de Conteúdo.....	72

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 – Regulamento dos Jogos Indígenas Pataxó	85
Anexo 2 – Troféus e Certificados dos Jogos Indígenas Pataxó.....	97
Anexo 3 – Recortes de Notícias de Jornais	105

1. INTRODUÇÃO E PROBLEMA

Desde o ano 2000, a comunidade indígena Pataxó¹ se reúne anualmente, durante as comemorações da Semana do Índio, em uma arena montada na Praia do Cruzeiro, na Aldeia de Coroa Vermelha, Município de Santa Cruz de Cabralia, sul da Bahia, para a realização dos Jogos Indígenas Pataxó.

Idealizados através de projeto desenvolvido quando da realização do Telecurso do Segundo Grau², os Jogos inicialmente tinham caráter competitivo, mas anos depois, segundo os responsáveis por sua organização, adquiriram um caráter de apresentação, tornando-se um espaço de confraternização e integração de toda a comunidade Pataxó. Além disso, oferecem a oportunidade de exibir a produção cultural desse grupo indígena para a comunidade não-índia, e assim desmistificar as representações do imaginário desta comunidade que apresentam os povos indígenas como:

[...] as pequenas e frágeis micro-sociedades que viviam isoladas, sofrendo um processo doloroso e inexorável de aproximação da civilização, correspondendo ao Estado evitar seu completo extermínio e protegê-los das frentes de expansão econômicas. (OLIVEIRA, 2006, p.127)

Os Jogos Indígenas Pataxó têm levado os índios a se orgulharem de sua identidade, apesar de se acreditar que isso, em grande parte, “[...] ocorreu como resposta a uma necessidade crescente de auto-identificação como nação indígena, que, de um modo geral, estava sendo cobrado durante os preparativos para as comemorações dos 500 anos” do Descobrimento do Brasil (GIMENEZ, 2005, p. 162), e também por estarem presentes nas discussões dentro da aldeia temas como demarcação de terras, direitos indígenas, conservação ambiental, etno-ecoturismo, bem como tradição e cultura, possibilitando estabelecer definições em busca de uma diferenciação étnica. Essa diferenciação/demarcação cultural é buscada pelos Pataxó, pois poderá contribuir para que façam parte dos programas e políticas de iniciativa pública e privada do interesse de sua comunidade. Na mesma região em que desembarcaram os primeiros portugueses a pisar

¹ Índios descendentes do tronco Macro-Jê, da família linguística Maxakali. Segundo Gimenez (2005), a língua falada pelos Pataxó, é de grande importância, dado o grande número de falantes.

² Telecurso é um método de ensino supletivo de 1º e 2º graus desenvolvido pela Fundação Roberto Marinho e pela FIESP, um projeto que envolve 200 profissionais das mais diversas áreas que transformam plano de aula em roteiro para a televisão, para o ensino à distancia.

terras brasileiras, foram realizadas várias manifestações culturais e esportivas, com a presença de autoridades nacionais, e os índios tiveram a oportunidade de se apresentar e reivindicar o direito à sua indianidade.

A etnia Pataxó, entre outras etnias indígenas do sul da Bahia, organizadas em pequenos grupos nômades, resistiu à investida colonial por mais de trezentos anos graças às estratégias de guerra e ao conhecimento das matas. Na época do Descobrimento do Brasil, início do século XIV, os índios dessas etnias eram todos conhecidos como os temíveis Aimorés. Só a partir do século XIX são encontrados os primeiros relatos de viajantes sobre o povo Pataxó.

Em 1861, por decisão do governo estadual da Bahia, os Pataxó foram deportados e aldeados, junto com todos os remanescentes indígenas, em Bom Jardim, atual Barra Velha, perto do Monte Pascoal. Ficaram longe de colonizadores, madeireiros, criadores de gado, fazendeiros de cacau e latifundiários, permanecendo esquecidos por quase 100 anos.

Em 1951 ocorreu o massacre na aldeia de Barra Velha,³ causado por policiais militares da Bahia, ocasionando a dispersão do povo Pataxó e dando origem a diversas aldeias. Atualmente, o território Pataxó está dividido em 22 aldeias. Devido ao longo processo de inserção forçada no mundo dos não-índios, durante anos o povo Pataxó foi relegado à obscuridade, sofrendo vários ataques e represálias às suas tradições e o confinamento de sua cultura. Com isso,

[...] seus aspectos primitivos, sua vulnerabilidade e sua suposta tendência à extinção jamais foram componentes naturais de sua existência, senão a boa atuação das elites coloniais que impuseram formas de dominação que transformaram as diferenças culturais, religiosas políticas em “marcas” de subordinação, cristalizando novas hierarquias e estabelecendo um discurso hegemônico. (OLIVEIRA, 2006, p.8)

Muitos Pataxó foram obrigados a trabalhar nas fazendas em troca de um prato de comida, humilhando-se muitas vezes, deixando a sua forma tradicional de viver e sofrendo rejeição por serem índios. O fato de tornarem-se assalariados foi extremamente negativo, pois mudou significativamente as formas de uso de seu território e meios de subsistência (que não se baseavam mais na caça, pesca e coleta de frutas e legumes da mata) e, conseqüentemente, os seus costumes e tradições.

³ Ver Seção 2.2 deste trabalho.

A construção da Aldeia de Coroa Vermelha, em 1972, foi caracterizada pela atividade comercial; visava o turismo, surgindo como alternativa econômica diante, principalmente, da escassez de terra, e acabou por se tornar também um meio de o povo Pataxó ostentar e fortalecer sua identidade. Antes dessa época, os Pataxó eram considerados pessoas da comunidade, e suas vidas sociais transcorriam como a de qualquer outro indivíduo morador daquela região, com habilidade basicamente agrícola. O contato direto com o fluxo turístico tornou-se um importante instrumento para a afirmação de sua identidade étnica, e para a própria viabilidade econômica da aldeia de Coroa Vermelha.

Mas, como adverte Hall (2005, p. 74), “[...] à medida que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombeamento e da infiltração cultural”. Assim, para atender à demanda turística emergente na década de 1970, os artefatos produzidos pelos Pataxó não espelharam necessariamente seus mitos e tradições, embora deva se levar em consideração a afirmação de Hall, de que “Tradições que parecem ou alegam ser antigas são muitas vezes de origem bastante recente e algumas vezes inventadas” (*ibidem*, p. 54).

Pode-se observar que a identidade indígena sofre a influência do capitalismo tardio, que, para Machado (2004), caracteriza-se pela

[...] falta de profundidade, a superficialidade, um achatamento da percepção da história e uma cultura da imagem e do simulacro são constitutivos do pós-moderno; neste contexto, o passado é transformado em uma mera grande coleção de imagens, um simulacro fotográfico. (p.2)

O autor identifica esse processo como identidade-para-o-mercado, onde possivelmente os índios transitam em uma identidade que atenda ao imaginário que os brancos possuem deles (ou seja, selvagens que andam seminus, que não falam português e que vivem basicamente da caça e pesca), para não serem confundidos com o não-índio, o que poderia não despertar o interesse e frustrar quem os visitava.

A partir de agosto de 1998, com a retomada de 1.493 hectares de terra, das quais 827 hectares são de Mata Atlântica, foi estruturada a Reserva Pataxó da Jaqueira, no Município de Porto Seguro, Estado da Bahia. A demarcação deste território Pataxó representa uma maneira de os índios manterem viva a sua história, tradições e identidade cultural, pois, segundo Cuche (2002, p.180), “[...] sem um território próprio, e mesmo sem

fenótipo próprio, não se pode pretender constituir um grupo etnocultural. Não se pode reivindicar uma identidade cultural autêntica”.

A Reserva Pataxó da Jaqueira responde principalmente à necessidade de preservação da história desses índios, tanto para eles próprios quanto para a imagem que pretendem exibir para os não-índios com os quais interagem.

A comunidade indígena vê nos Jogos Indígenas Pataxó uma oportunidade de vivenciar sua cultura, resgatando tradições que por muito tempo estiveram sobrepostas à cultura não-índia, afirmando dessa maneira sua identidade; e também um momento de integração entre os povos indígenas, por meio das atividades esportivas culturais (etnodesportos), preservando seus símbolos e valores. Resgatar suas tradições através de atividades esportivas pode fazer com que os Pataxó se orgulhem de ser índios, se integrem, se reconheçam, e que as outras pessoas os vejam como Pataxó. Pois, como lembra Hall (2003),

[...] essa cultura popular, mercantilizada e estereotipada como é freqüentemente, não constitui, como às vezes pensamos, a arena onde descobrimos quem realmente somos, a verdade da nossa experiência. Ela é uma arena profundamente mítica. É um teatro de desejos populares, um teatro de fantasias populares. É onde descobrimos e brincamos com edificações de nós mesmos, onde somos imaginados, representados, não somente para o público lá fora, que não entende a mensagem, mas também para nós mesmos, pela primeira vez. (p.39)

Mas os Jogos não são apenas atividades físicas, pois o jogo é um fato mais antigo que a cultura, e é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve (Huizinga, 2004). Huizinga acredita ser possível extrair dos jogos uma espécie de diagnóstico, caracterizador das diferentes culturas, pensamento que é corroborado por Caillois (1990 p.86), para quem “[...] o que revelam os jogos não é diferente do que revela uma cultura”, e por Soares (1999, p. 124), que vê no jogo um importante elemento de “compreensão do homem e da sociedade”.

Assim, os Jogos Indígenas Pataxó foram criados segundo as expectativas de quem os visitava, mas principalmente pelas representações dos Pataxó, pois “A identidade é sempre resultante da identificação imposta pelos outros e da que o grupo ou o indivíduo afirma por si mesmo” (CUCHE, 2002, p.199). Desta forma, os Jogos estarão contribuindo para a afirmação/resgate da identidade cultural Pataxó

A busca de compreender a imagem construída por estes índios em suas apresentações nos Jogos Indígenas Pataxó facilita decifrar a definição social do Pataxó, e

assim, como afirma Cuche (2002), situá-los num conjunto social – neste caso, o lúdico-esportivo.

Portanto, o problema que o presente estudo se propõe a investigar é como se caracteriza a identidade cultural esportiva manifestada nos Jogos Indígenas Pataxó.

1.1 Objetivos do Estudo

1.1.1 Geral

Analisar se os Jogos Indígenas Pataxó, como uma das manifestações desta etnia indígena, contribuem para o processo de afirmação/resgate de sua identidade cultural.

1.1.2 Específicos

Os objetivos específicos do estudo são:

- a) Descrever, classificar e analisar os Jogos Indígenas Pataxó enquanto práticas culturais e esportivas de uma etnia indígena.
- b) Evidenciar se e quais elementos da cultura tradicional Pataxó estão presentes nos Jogos Indígenas Pataxó.

1.2 Questões a Investigar

Para encaminhar o estudo, buscam-se respostas às seguintes questões:

- ✓ Como se constitui a identidade cultural esportiva dos Jogos Indígenas Pataxó a partir da memória e das tradições ali presentes?
- ✓ Como são definidos e classificados os Jogos Indígenas Pataxó?
- ✓ Como se caracterizam e se constituem as regras dos Jogos Indígenas Pataxó?
- ✓ Como os Jogos Indígenas Pataxó podem contribuir no processo de afirmação/resgate da identidade Pataxó?

1.3 Relevância do Estudo

Ao investigar como se caracteriza a identidade cultural esportiva manifestada nos Jogos Indígenas Pataxó, o presente estudo necessariamente abordará aspectos mais gerais da cultura Pataxó, seus atores sociais e atividades desenvolvidas. Espera-se que a análise desses dados possa contribuir para o planejamento e a implementação mais eficazes de políticas públicas voltadas para a preservação indígena, e para a consolidação de um evento que a cada ano ganha maior significado na afirmação/resgate da identidade cultural Pataxó. Deste modo, a pesquisa estará contribuindo também para a preservação da nossa história, pois, afinal, trata-se das raízes da própria cultura e identidade brasileiras.

Outro produto relevante deste estudo será oferecer subsídios ao professor de Educação Física que esteja inserido nessa área, ainda pouco estudada mas com uma enorme gama de possibilidades, para o enriquecimento de suas aulas.

Segundo o Censo Escolar do INEP/MEC 1999 (INEP, s.d.), o Brasil possuía 93.037 alunos matriculados na Educação Indígena, sendo que a maior parte, 74.931 estudantes índios, estava concentrada no Ensino Fundamental. Nas 1.392 escolas indígenas existentes no País trabalhavam 3.998 professores. Desse total, 76,5% eram de origem indígena.

Já os dados do Censo INEP/MEC 2006 (INEP, s.d.) apontam a existência de 2.422 escolas funcionando nas terras indígenas, atendendo a mais de 174 mil estudantes. Nestas escolas trabalham aproximadamente 10.200 professores, 90% deles indígenas. 1.113 escolas estão vinculadas diretamente às Secretarias Estaduais de Educação. Outras 1.286 escolas, principalmente nos estados do Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Amazonas, Pará, Paraná, Bahia, Paraíba e Espírito Santo, são mantidas por Secretarias de Educação de 179 municípios.

Sabe-se que, apesar de as cotas reservadas para os indígenas nas universidades ainda serem bem pequenas em relação às dos negros, por exemplo, o grande problema desse processo não tem sido o acesso, e sim a permanência desse alunado, pois a evasão dos indígenas é muito grande devido a fatores como a falta de condições financeiras, a dificuldade de transporte, o afastamento por muito tempo de sua comunidade, e a violência simbólica sofrida pelos índios quando entram nessas instituições de ensino.

O Censo INEP/MEC 2006 aponta ainda a existência de 40 mil alunos do ensino básico e superior que estudam fora de suas aldeias e de seu meio cultural, necessitando de uma atenção especial por parte das instituições de ensino, que devem promover sua inclusão, com o intuito de que o choque cultural seja amenizado. Percebe-se então a importância de estudos como o presente, que podem ajudar os professores (não apenas os de Educação Física, mas de qualquer outra disciplina) a compreender e a lidar melhor com as diferenças étnicas que se apresentem em suas turmas. Com isso o processo educacional não se dará apenas por uma via, e sim em mão dupla: alunos e professores irão aprender e ensinar.

1.4 Metodologia

No presente estudo é desenvolvida uma pesquisa qualitativa de natureza etnográfica-interpretativa, dirigida para a compreensão dos Jogos Indígenas Pataxó como uma manifestação cultural-esportiva desta etnia e de como eles podem contribuir, ou não, para o processo de afirmação/resgate de sua identidade cultural.

Para que os objetivos do estudo pudessem ser atingidos, percorremos dois caminhos paralelos e complementares. De um lado, através de uma pesquisa bibliográfica, histórica e documental, procuramos caracterizar o contexto histórico e social referente à população estudada; e, a partir da delimitação de várias posições teóricas, traçar uma moldura conceitual que norteasse o desenvolvimento de nossa análise sobre os Jogos Indígenas Pataxó.

Por outro lado, desenvolvemos uma pesquisa de campo onde, através da observação direta e sistemática das atividades desenvolvidas durante os Jogos, de entrevistas com membros da comunidade Pataxó e da coleta de informações e de materiais produzidos sobre os Jogos, constituímos os instrumentos factuais que serviram de subsídio para o nosso processo de análise.

Essa coleta de dados foi realizada durante o mês de abril de 2006, no período em que estavam ocorrendo os VI Jogos Indígenas Pataxó na Aldeia de Coroa Vermelha. Através da observação participante, focalizamos e registramos em um diário de campo situações do cotidiano da Aldeia e acompanhamos todo o desenvolvimento dos Jogos. Gravamos e transcrevemos as entrevistas que realizamos com diversos índios Pataxó –

entre os quais um organizador dos Jogos, Karkaju Pataxó (buscando situar a criação dos Jogos, suas regras e modalidades), e um atleta, Jitaia Pataxó (para saber o nível de envolvimento dos participantes com os Jogos).

As entrevistas foram abertas, sendo realizadas na Aldeia e no espaço destinado aos Jogos. Nelas procuramos manter uma escuta receptiva a todas as informações prestadas pelos entrevistados, sem qualificar suas afirmações e interpretações, mas considerando-as todas importantes para o enriquecimento da pesquisa, ao serem cruzadas com o referencial teórico estabelecido.

Quanto aos materiais produzidos sobre os Jogos, além do Regulamento (Anexo 1) nos foram fornecidos pelos próprios índios um DVD por eles elaborado, registrando a realização dos Jogos no ano de 2005, fotos sobre as modalidades apresentadas, *folder* e jornais regionais com notícias publicadas sobre os Jogos realizados em 2006.

Essas notícias, coletadas no arquivo particular do índio Karkaju Pataxó, foram analisadas de acordo com a técnica de Análise de Conteúdo (BARDIN, 2000), que consiste em reduzir o volume amplo de informações contidas em uma comunicação a algumas categorias conceituais que permitam passar dos elementos descritivos à interpretação. Para tanto, extrai-se da comunicação o cálculo de frequências, que "fornece dados cifrados, até à extração de estruturas traduzíveis em modelos; é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência. Enquanto esforço de interpretação, a análise de conteúdo oscila entre os dois pólos do rigor da objetividade e da fecundidade da subjetividade" (p. 9). Para Bardin, o interesse da análise não reside na descrição dos conteúdos, mas sim no que estes poderão ensinar após serem tratados relativamente a "outras coisas". No caso do presente estudo, estaremos procurando compreender criticamente o sentido das notícias publicadas nos jornais da região que noticiaram a realização e o desenvolvimento dos Jogos Indígenas Pataxó, com o objetivo de avaliar se os Jogos estão contribuindo para que os Pataxó sejam vistos como índios e possuidores de uma identidade originalmente índia. Com isto, estamos indo ao encontro do que assinala Bartholo (*in* BARTHOLO e SOARES, 2006):

A análise das reportagens se torna importante, na medida em que os meios de comunicação de massa foram elementos fundamentais na construção das comunidades imaginadas. Pesquisadores de diferentes áreas utilizaram os jornais como fonte para estudar o tema da construção da identidade nacional. Nessa direção, a reflexão sobre o papel da imprensa esportiva, como formadora de valores culturais, se torna fundamental para que possamos entender como esse meio ratifica, reforça e negocia os discursos identitários num mundo globalizado.

1.5 Organização do Estudo

O presente texto foi desenvolvido em seis capítulos. Após esta Introdução, o Capítulo 2 procura contextualizar a população que é objeto deste estudo, percorrendo-se a história dos índios Pataxó desde o Descobrimento do Brasil até os dias atuais.

O Capítulo 3 apresenta aspectos históricos, geográficos, socioeconômicos e demográficos da Aldeia de Coroa Vermelha, onde são realizados os Jogos Indígenas Pataxó, abordando-se também os jogos como cultura e tradição indígena. Na terceira seção deste capítulo descreve-se a origem dos jogos atualmente realizados pelos povos indígenas.

As perspectivas conceituais que nortearam a discussão sobre os Jogos Indígenas Pataxó no processo de afirmação de sua identidade cultural são estabelecidas no Capítulo 4. Na primeira seção desse capítulo, direcionando nosso olhar para os objetivos específicos deste estudo, nos apoiamos principalmente no pensamento de Johan Huizinga e de Roger Caillois para estabelecer as características do jogo em geral e o papel que desempenha na vida social. Em seguida, com base em autores como Denys Cuche, Juliana de Souza Cardoso, Tomaz Tadeu da Silva e Silvino Santin, são traçadas as perspectivas a partir das quais verifica-se de que forma os Jogos estão contribuindo para a afirmação da identidade cultural dos Pataxó.

No Capítulo 5 é realizada a análise, classificação e descrição dos Jogos Indígenas Pataxó através dos dados coletados na pesquisa de campo, que são entrecruzados com o referencial teórico levantado no decorrer deste estudo.

No Capítulo 6 são apresentadas as considerações finais.

2. ASPECTOS HISTÓRICOS DOS ÍNDIOS PATAXÓ NO BRASIL: DO DESCOBRIMENTO À ATUALIDADE

Neste capítulo é abordado como os índios Pataxó chegaram à região extremo sul da Bahia, descreve-se brevemente o local onde moravam e ainda moram hoje, as perseguições que sofreram na luta por sua terra, e os primeiros contatos desse povo com o homem branco, que resultou na “devastação” de sua cultura ou, por que não dizer, num processo de aculturação, com perda quase total da sua identidade original.

Mas, antes de iniciarmos essa viagem pelo mundo Pataxó, se faz necessário contextualizar historicamente a presença indígena no extremo sul da Bahia, região onde se localiza a Mata Atlântica ou, como era antigamente conhecida, a Província Florestal Atlântica, que representava 12% do território nacional, hoje reduzida a apenas 5% (GIMENEZ, 2005). Ela não é rica apenas por sua fauna e sua flora, mas também pelo acervo cultural desse povo que nela habita. No entanto, foram expulsos dessa terra devido ao interesse econômico do homem branco por ela. Para os Pataxó, essa terra não representa apenas um simples pedaço de chão, mas

[...] seu modo de vida, fonte de sobrevivência, lugar de folga e de lazer, sua farmácia natural e também a razão de seus medos e crenças. Lugar compartilhado com espíritos bons e maus, e esconderijos para todo o seu povo. Acostumado e viver neste lar, ao abrigo de espécies centenárias, sem ter uma fonte única de sobrevivência. Da floresta era, e ainda é, extremamente dependente. (GIMENEZ, 2005, p. 140)

Pode-se assim notar a relação de sobrevivência que o Pataxó tem com essa mata, e o mundo imaginário que abriga seus mitos, suas lendas, símbolos e crenças; índio e mata se fundem reciprocamente. Este é o local onde habitam os atores sociais deste estudo: os índios Pataxó da Aldeia de Coroa Vermelha, no extremo sul da Bahia.

2.1 Primeiros Relatos Sobre os Pataxó na Bahia

O primeiro documento encontrado sobre os índios que habitavam a região do extremo sul da Bahia é justamente a carta de Pero Vaz de Caminha ao rei de Portugal, no

ano de 1500. Nela não se encontram referências sobre a etnia que ali habitava, mas tudo leva a crer que eram os índios Tupi – afirmação baseada nas descrições físicas, de vestimentas, adereços e aspectos culturais, contidas na carta de Caminha. Esses povos recebiam a denominação de Tupiniquins, e eram conhecidos como “donos da costa”. Provavelmente vieram do sul e do oeste, nos séculos imediatamente anteriores à conquista lusitana, expulsando os índios Aymoré da região e dela tomando posse (SAMPAIO, 1996).

Os não-Tupí, por estarem no centro da mata, só foram identificados e localizados no início do século XIX, depois da conquista do interior baiano. Ainda no século XIX encontram-se relatos da existência de uma aldeia criada por Antonio da Costa Pinto, Presidente da Província, para abrigar todos os índios Pataxó em um único local, com o objetivo de isolar os “selváticos” em um lugar longe da civilização. Ao que tudo indica, essa aldeia é a atual Aldeia de Barra Velha, que, segundo Sampaio (1996), é o local de origem de todos os atuais Pataxó.

As primeiras notícias dos Pataxó na região são datadas de 1805, em “[...] um ofício do Governador Francisco da Cunha Menezes para o Visconde de Anadia, participando haver encarregado o Capitão-mor da Capitania de Porto Seguro de explorar as barras e rios da sua capitania” (CARVALHO, 1977, p. 66). No seu relato o Governador não aponta com precisão se os índios ali encontrados eram os Pataxó, mas um bom indício disso é o fato de a região onde estavam ser a mesma onde estão localizados hoje.

Em 1808, de acordo com Carvalho (1977), o desembargador Luiz de Navarro realizou uma viagem por terras baianas. Ele relata ao Sargento-mor o colapso da cidade e o despovoamento das fazendas, sendo os maiores culpados disso os Botocudo e os Pataxó. Estes seriam os Pataxó meridionais, pois existem aqueles que povoavam a área entre os Rios de Contas e o Pardo, os chamados setentrionais, embora ambos sejam classificados como ramificações dos Macro-Jê, conhecidos por Tapuias.⁴

Ainda segundo Carvalho (1977), o príncipe Wied-Neuwied,⁵ em 1816, encontrou os Pataxó na Vila do Prado

⁴ Denominação dada pelos Tupi àqueles que não falavam a sua língua e não praticavam seus costumes, ou seja, os bárbaros incultos (GIMENEZ, 2005, p. 157).

⁵ “Maximilian Alexander Philipp zu Wied-Neuwied (Neuwied, 23 de setembro de 1782 — Neuwied, 3 de fevereiro de 1867) foi um príncipe que esteve no Brasil no início do século XIX e aqui estudou a flora, a fauna e as populações indígenas. Foi o autor de *Viagem ao Brasil*, publicado por volta de 1820, com detalhadas descrições sobre tudo o que pôde observar. Contou com o apoio de dois auxiliares alemães com experiência em coleta e preparação de animais. Chegou ao Brasil em 1815, com o pseudônimo de Max von Braunsberg. Por dois anos, pesquisou o litoral e regiões do interior do Rio de Janeiro, Espírito Santo e do sul

[...] quando havia chegado, dias antes, das florestas para as plantações, trazendo grandes bolas de cera para vender. Estariam em contato amigável com os habitantes do Prado há três anos, desde 1813, através da mediação dos Maxakali, que há mais de tempo se mantinham em convívio pacífico. Na ocasião do encontro mantinham comércio, observando o sábio que “tinha muito tino para comerciar”, desejando principalmente facas e machadinhas. Pela sua descrição, fica-se sabendo que os Pataxó usavam os cabelos soltos, cortados no pescoços e na testa, raspando alguns a cabeça e mantendo apenas um pequeno tufo na frente e atrás, sendo a maioria de estatura média e conservando o costume de atar o prepúcio com um ramo de cipó. Seriam entre todas as “tribos selvagens” os “mais desconfiados e reservados”, lembrando em vários aspectos os Machacaris ou Machacalis [*sic*]. (CARVALHO, 1977, p. 73)

A partir deste relato, tem-se uma descrição física dos índios Pataxó e da sua habilidade ou “tino” para o comércio, o que é semelhante à descrição dos Pataxó modernos.

Ainda na região, o príncipe Weid-Neuwied, ao passar por Trancoso, recebe notícias, através dos membros da igreja, sobre os índios Pataxó que visitavam a vila, referindo-se a eles como os que “[...] vêm sempre completamente nus, e se ele manda amarrar um lenço em torno da cintura das mulheres, nunca deixam de arrancá-lo imediatamente” (CARVALHO, 1977, p.76).

Para Carvalho (1977), estes poderiam ser os primeiros relatos sobre o início de contato dos Pataxó com o homem branco. A notícia da presença destes povos só voltou a ser registrada no ano de 1844, através de um requerimento enviado ao Presidente da Província solicitando providências contra os selvagens indígenas. Foi enviado um destacamento da Guarda Nacional da Bahia para lutar contra os Pataxó. Mais tarde, em 1852, o Diretor dos Índios encaminha um relatório ao Ministro dos Negócios do Império sobre a situação dos índios nas missões do Prado e Mucuri, informando a falta de missionários por ali, e que, mais de uma vez por ano, esses índios saíam das matas fazendo hostilidades.

O texto acima relata de forma bem sucinta o processo de territorialização⁶ pelo qual passaram os Pataxó. O primeiro passo foi imposto no século XVI, reunindo os povos indígenas “com culturas e línguas diversas dentro das missões religiosas abaixo da tutela

da Bahia, chegando a Salvador em suas viagens de pesquisa. Reuniu, entre outros objetos etnológicos, vocabulários e utensílios de tribos indígenas (como a dos Botocudos), plantas e animais.” Disponível em: Wikipédia, a enciclopédia livre (<http://www.wikipedia.org>) Acesso em: 14 jan. 2007.

⁶ “Estabelecimento de um vínculo jurídico que relaciona diretamente um grupo social e um determinado território, implica e resulta um amplo conjunto de transformações não só exteriores como também nas práticas de subsistência, na dieta alimentar, utilização do meio ambiente, nos mecanismos de socialização, na identificação e tratamentos das enfermidades, na atualização das crenças mágicas e religiosas, nos processos de decisões, nas funções das autoridades, nos padrões morais, e nos mecanismos de controle social, nos contextos cerimoniais e na memória e imaginário coletivo” (OLIVEIRA, 2006, p. 175).

de distintas ordens da igreja católica” (OLIVEIRA, 2006, p.133). Esse processo só foi interrompido no século XVIII, com a expulsão dos jesuítas e a criação do Diretório do índio. A segunda forma de territorialização se deu em meio às formações dos grandes latifúndios, o que obrigou os índios a exercerem o papel de agregados (trabalhadores que moravam no local de trabalho). Neste processo, ao não terem reconhecidos seus direitos, os povos indígenas recriam as mais diversas estratégias para não serem identificados como índios, assumindo a identidade de vaqueiros caboclos, abandonando sua língua e tradições, pois ser índio significaria ser explorado. O terceiro processo de territorialização dos índios foi decorrente das políticas indigenistas oficiais, que promoviam a pacificação das relações locais, a definição de terras, o ritmo de vida, formas de sociabilidade, mecanismos de representação política, estabelecendo um regime tutelar do qual resulta o reconhecimento, pelos próprios sujeitos, de uma indianidade genética, que passaram a compartilhar com outros indígenas. Esse compartilhamento tornou-se objeto das relações tutelares (OLIVEIRA, 2006).

Hoje as populações indígenas tentam minimizar as conseqüências desse processo de territorialização, não tentando voltar ao ponto de origem de sua cultura, mas buscando implementar o processo de controle e apropriação social de seu limites. Os líderes indígenas estão elaborando estratégias novas de articulações internas e construindo um discurso étnico coerente e articulado com a intenção de reaver suas tradições culturais (OLIVEIRA, 2006). Dentre essas estratégias, incluímos os Jogos Indígenas Pataxó.

2.2 Coroa Vermelha – Demarcação e Reconhecimento

Mais que atividade topográfica, cartográfica ou jurídica, demarcar é criar condições sociais para que surja, dentro de um grupo étnico territorializado, uma forma de organização política capaz não só de promover a administração adequada dos recursos agrários e ambientais, como também de atualizar a própria cultura, enriquecendo-a com novas experiências sem prejuízos da produção cognitiva e da manutenção de valores considerados como centrais pelos seus atuais membros. (OLIVEIRA, 2006, p. 178)

Observa-se a importância que representa a demarcação das terras indígenas. Não significando apenas o estabelecimento de limites geográficos, é esta área que vai possibilitar toda a estruturação da vida indígena, o “resgate” cultural.

No caso dos Pataxó, este processo teve início em 1857, através de um ofício em que o Diretor Geral dos Índios, Casimiro de Sena Madureira, comunica ao Presidente da Província, Antonio da Costa Pinto, que haviam sido estabelecidas as primeiras negociações para a criação de um aldeamento para os Pataxó. Somente em 1861 o Presidente fala à Assembléia Provincial sobre a criação de uma aldeia de índios no Rio Corumbau. Alguns meses depois, o Presidente concorda com a criação definitiva desta aldeia às margens do Rio Corumbau, onde todos os indígenas iriam residir, requisitando a vinda de padres capuchinhos para catequizá-los. Esse espaço deveria ser usado para controlar os deslocamentos dos indígenas e “amansá-los” (CARVALHO, 1977).

Tudo leva a crer que essa aldeia é a atual Aldeia de Barra Velha. Isso com base em depoimentos do Capitão-mor de Porto Seguro, em 1805, afirmando que a foz do Corumbau era em frente à aldeia, hoje Barra Velha, criada em 1861.

Somente após trinta e um anos de sua criação têm-se notícias precisas sobre essa nova aldeia criada às margens do Corumbau (Barra Velha). Segundo Carvalho (1977), ao falar de Trancoso, que chama de

[...] Vila de Porto Seguro, situada à margem direita do rio do Frade, Vianna (1892) cita os “arraiais de Itaquena, Caraivamemaun, os mais florescentes, e Cachoeira, e Barra Velha, perto de Caraivamemuan”. Conclui-se, assim, que por essa época já se dera o deslocamento da foz do rio Corumbau, passando a aldeia a chamar-se pelo nome atual. (p.83)

No século XX, as primeiras notícias sobre a Aldeia de Corumbau são datadas de 1939. Trata-se do relato do Almirante Gago Coutinho, que, cumprindo ordens do Governador do Estado, realizou um vôo sobre o Parque Nacional do Monte Pascoal com o objetivo de fazer o reconhecimento preciso do local do Descobrimento.

No Decreto-lei nº. 17.912, de 28 de dezembro de 1960, de criação do Parque Nacional do Monte Pascoal pelo Presidente da República, ficou delimitado o território da Aldeia.

O povo Pataxó só chegou a ser conhecido em 1951, quando seu nome apareceu na imprensa devido a um movimento de sublevação em que foram envolvidos (os índios foram conduzidos por uma farsa tramada pelo Capitão Honorário, que havia lhes prometido a demarcação das terras). Os jornais da Bahia, entre eles *A Tarde*, que noticiaram o estado precário em que viviam os Pataxó, também divulgaram um roubo realizado por índios a um comerciante. Os Pataxó foram considerados

[...] facínoras e bandoleiros, para o veemente noticiário, tendo provocado uma forte reação policial que, além de danos físicos, provocou a desorganização do pequeno grupo, até então absolutamente inofensivo. Desta forma, em pouco tempo foi debelada a revolta dos caboclos de Porto Seguro. (CARVALHO, 1977, p. 85)

A repressão policial causou mortes e prisões e terminou com o ataque à Aldeia, que em menos de uma hora foi incendiada; conseqüentemente, houve uma dispersão forçada dos grupos pela região.

Esta dispersão obrigou estes índios a habitar locais onde ficaram expostos ao contato com o homem “civilizado”, principalmente lugares de grande fluxo turístico regional, fato este que alteraria as práticas culturais tradicionais dos Pataxó.

A consequência disso foi o surgimento de dois novos núcleos indígenas: um, situado na localidade de Pé da Pedra, à entrada do Monte Pascoal, depois transferida para o entroncamento da BR 101 e BR 498 (terreno que, aliás, foi cedido por fazendeiro), na localidade conhecida por Trevo do Parque; e uma povoação bem maior, na costa do Município de Santa Cruz de Cabrália, junto ao local onde foi rezada a primeira missa no Brasil, em Coroa Vermelha (CARVALHO, 1977).

A história dos índios Pataxó chega ao século XXI reclamando por uma afirmação da sua cultura, de seus costumes e tradições. E é exatamente através dos Jogos Indígenas Pataxó, realizados anualmente na Aldeia de Coroa Vermelha, que os Pataxó põem em prática suas estratégias de afirmação/resgate de sua identidade. Tema que é palco da discussão dos próximos capítulos.

3. COROA VERMELHA – OS ÍNDIOS PATAXÓ E SUAS TRADIÇÕES CULTURAIS

Neste capítulo, buscaremos estabelecer como se formou a comunidade Pataxó de Coroa Vermelha, usando dados geográficos, demográficos e suas tradições culturais numa perspectiva histórica. Mas, para melhor compreensão dos Pataxó de hoje, abordaremos também alguns temas importantes para se reconhecer sua condição de índios.

Rodrigo de Azevedo Grunewald, em seu livro *Os Índios do Descobrimento: Tradição e Turismo* (2001), apresenta um conceito que possibilita discernir o que é, ou não, uma comunidade indígena, neste mundo globalizado onde as culturas se misturam e se fundem. Segundo ele, para poder enxergar ou visualizar uma cultura – e, como no caso deste estudo, uma comunidade indígena –, deve-se partir “[...] daquilo que pensam, fazem e sentem os seus portadores atuais” (p. 61). Desta forma, o olhar de quem está de fora será sempre mais ou menos próximo das representações da comunidade indígena.

Muitos antropólogos se referem às comunidades indígenas como aquelas que apresentam uma continuidade histórica com as sociedades pré-colombianas, que são diferentes das sociedades em geral; índio, portanto, é aquele que faz parte e é reconhecido como membro dessa comunidade. Tal definição não é compartilhada por Grunewald (2001), que não aceita a noção de continuidade histórica, pois ela não parece relevante nem para a definição do índio (*status* de índio), nem para representar as comunidades étnicas. Para ele, uma comunidade pode estar surgindo entre as discontinuidades históricas, e essa nova identidade é decorrente da sua etnogênese. Não é apenas uma ligação ao local de origem, mas um processo de formação alternativa de uma política étnica, sem uma definição ou conceito estabelecido, como ocorre com os Pataxó da Aldeia de Coroa Vermelha.

3.1 Aspectos Históricos e Geográficos

A Aldeia de Coroa Vermelha é onde vive parte da população Pataxó. Está situada entre os Municípios de Santa Cruz de Cabrália e Porto Seguro, e tem uma dimensão de

1.492 hectares, divididos em duas glebas (SAMPAIO, 1996, s.n.). Ali vivem 693 índios da etnia Pataxó.

De modo geral, a área de Coroa Vermelha se constituiu

[...] sobre terrenos totalmente desocupados e inexplorados, integrantes de uma área mais ampla que pode ser identificada, historicamente ou imemorialmente, como tendo constituído, no passado, patrimônio territorial do povo indígena Pataxó, onde este foi retirado por forças das compulsões coloniais. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

Por isso os Pataxó reivindicam o direito de se estabelecer nessas terras, que historicamente lhes pertencem e de onde obtêm sua sobrevivência.

Os primeiros relatos registrados sobre a região onde está localizada Coroa Vermelha datam de quando Pedro Álvares Cabral, em 22 de abril de 1500, avistou o Monte Pascoal e logo depois atracou os navios de sua esquadra na Baía de Cabrália, localizada no Município de Santa Cruz de Cabrália. Ali estava situado um grande ilhéu, hoje conhecido por Coroa Vermelha, onde, sob os olhares de vários índios, foi erguida uma cruz de madeira e um altar, próximo ao rio Mutari, ali sendo rezada a primeira missa. Essa celebração, e tudo o mais que ali foi visto, encontra-se descrito na carta de Pero Vaz de Caminha ao Rei Dom Manuel, ao anunciar a descoberta das terras que viriam a ser chamadas de Brasil.

Em 1898, no início das comemorações do IV Centenário do Descobrimento do Brasil, a pedido do Governador do Estado da Bahia foi realizado um estudo por Salvador Pires de Carvalho e Aragão, que concluiu que não existiam mais os índios puros encontrados por Cabral na região, e sim descendentes dos Paquejus (de origem Tupiniquim). Certificou ainda que a primeira missa rezada no Brasil foi, realmente, em Coroa Vermelha, e a segunda, bem próxima ao rio Mutari. Entre 1939 e 1940, o Presidente Getúlio Vargas formou uma comissão para verificar os dados coletados por Aragão no ano de 1898. Esses dados foram confirmados (GRUNEWALD, 2001).

O Município de Santa Cruz de Cabrália foi criado em 1935. Seu território, inicialmente, foi administrado pela Capitania de Porto Seguro, criada em 1534. Elevada à categoria de vila em 1535, com o nome de Santa Cruz, não prosperou devido aos ataques dos índios, mas mesmo assim, em 1833, foi elevada ao *status* de cidade. Algum tempo depois perdeu sua autonomia, só a recuperando em 1933. Dois anos depois incorporou o nome Cabrália, passando a se chamar Santa Cruz de Cabrália.

Na primeira metade do século XX, só era conhecida na região a Aldeia de Barra Velha. Após o conflito de 1951, quando os Pataxó quase foram dizimados⁷, várias famílias abandonaram o local e criaram outras aldeias, como a de Mata Medonha. Já a ocupação Pataxó em Coroa Vermelha, segundo relatos, iniciou-se com o índio Itambé:

A ocupação Pataxó em Coroa Vermelha começou precisamente no dia 17 de novembro de 1972, quando o senhor Alberto do Espírito Santo Matos, cognominado Cacique Itambé, transferiu-se com seus familiares para o ilhéu de Coroa Vermelha, pressionado em Monte Pascoal pela política genocida do IBDF, que vê nos índios os depredadores do meio ambiente, quando é o próprio órgão que faz vista grossa à devastação em áreas sob sua jurisdição. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

Deve-se salientar que antes dessa ocupação a Aldeia de Coroa Vermelha já servia de referência para os índios que andavam pela região, e para alguns *hippies* que ali se estabeleceram com a criação da estrada. Grunewald (2001), ao realizar entrevistas com moradores e em um órgão da região, verificou que os índios de Coroa Vermelha andavam em bandos de dez a vinte indivíduos, e trocavam seu artesanato (colares, lanças) com os *hippies* – pessoas estranhas e que despertavam medo nos índios. Um dos fundadores da Aldeia de Coroa Vermelha, o índio Itambé confirma essa afirmativa ao contar sua história:

Quando eu cheguei pra aqui, isso aqui não tinha ninguém. Eu morava lá em Caraivas, pertinho da Aldeia de Barra Velha, meu trânsito era de cá pra lá pra cá, então aí eu procurei família e saí pra trabalhar [...] e chegando aqui não tinha ninguém, eu comecei a trabalhar aqui jornal (diárias) para os outros [...] pra ganhar o pão de cada dia, porque lá era muito difícil de ganhar um dinheiro pra poder sair pra fora pra poder comprar alguma coisa [...] casei aqui, cheguei nunca mais voltei e aí comecei a ter contato com o prefeito, com problema dos pessoal da Marinha. (*apud* GRUNEWALD, 2001, p. 123)

Logo depois, em 1973, Itambé solicitou autorização para edificar permanentemente sua morada naquele local, tendo obtido-a junto à Capitania dos Portos de Porto Seguro e do Departamento de Estradas e Rodagens:

[...] situado junto à orla da praia, pela qual o referido pontal se prolonga mar adentro na belíssima faixa de areia que, exposta na maré baixa, tem em sua extremidade o notório ilhéu – ou “coroa” – que, nomeado pela cor viva dos seus corais, se apresentou ao punhado de portugueses que por ali passou ao raiar do século XVI como cenário adequado para o rito celebratório de sua “descoberta”. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

⁷ Conforme descrito na Seção 2.2 deste trabalho.

A permanência dos Pataxó em Coroa Vermelha deve-se especificamente ao Capitão da Marinha Raimundo dos Santos Coelho, que, segundo Itambé, o avisou que não poderiam construir casa grande, nem plantar roças. Ainda de acordo com Itambé, logo vieram as famílias da Aldeia de Barra Velha, como a de Zé Lapa, Francisco Alves da Silva, Chico Branco, Joel e Saracura – estes dois últimos vindos do Posto Indígena Caramuru-Paraguaçu, localizado nos Municípios de Itaju do Colônia, Camacã e Pau Brasil.

Esses índios chegaram a Coroa Vermelha por diversos motivos, entre eles, participar da encenação que reconstituía a primeira missa e vender artesanato. Com isso, cada vez mais índios se deslocavam para Coroa Vermelha. Nesta época não havia barracas destinadas à venda de artesanato, atividade que era realizada debaixo do sol. Só depois fizeram palhoças e barracas, como existem atualmente. Os índios tinham, portanto, um local estratégico para vender seu artesanato, que passou a ser a maior fonte de renda para seu sustento e fator decisivo para o rápido povoamento dessa aldeia (GRUNEWALD, 2001).

Estavam, portanto, caracterizadas as bases de ocupação dos Pataxó em Coroa Vermelha, em uma área de:

[...] formato aproximadamente triangular, delimitada, em seu lado maior, pela pista da BR 367 que, neste trecho à beira-mar, liga as Cidades de Porto Seguro, 15 km ao sul e Santa Cruz de Cabrália, 8 km ao norte. Os outros dois lados são constituídos pelas faixas de praia que se unem no pontal da coroa e se estendem por cerca de 1 km em cada sentido, aproximando-se da rodovia à medida que se afastam do pontal e culminando, respectivamente, ao sul na Ponta do Mutá, limite entre as orlas dos Municípios de Santa Cruz de Cabrália e Porto Seguro, e ao norte na embocada do Rio Mutari, pouco abaixo da sua confluência com o Rio Jardim que, cortando a porção norte desta faixa de ocupação Pataxó, fornece a água para banho e consumo da comunidade. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

A partir desta descrição, pode-se notar a presença de duas porções da Reserva Pataxó: uma na praia, onde os peixes e crustáceos eram uma fonte de alimentação, e outra na mata, de onde retiravam frutas, caça e matéria-prima para a confecção de seu artesanato. Portanto, um local muito favorável para se estabelecerem.

O povoamento repentino desta faixa de terra passou a representar problemas depois da construção da BR 367, em 1974, o que fez com que o fluxo turístico aumentasse na região, até então explorada apenas por *hippies* e por alguns índios que, apesar de não terem nomes de origem indígena, falavam algumas palavras dos seus idiomas nativos.

Comerciantes e empresários do setor madeireiro, imobiliário e turístico, além de pecuaristas não-índios, se interessaram por essas terras, o que fez o Capitão Raimundo

solicitar junto à Fundação Nacional do Índio (FUNAI) a regularização da Aldeia de Coroa Vermelha. O então Prefeito de Santa Cruz de Cabralia, Alcides Lacerda, efetivou informalmente a Aldeia, loteando vinte metros de terra para cada índio (GRUNEWALD, 2001), para que ali fossem “[...] construídas casas arredondadas e cobertura de piaçava, de modo a corresponder aos estereótipos de indígenas por parte do público turista” (SAMPAIO, 1996, s.n.).

Pode-se notar, segundo as fontes citadas acima, a grande importância e contribuição dada pelo Capitão Raimundo tanto para a criação da Aldeia de Coroa Vermelha como para a preservação e confirmação de parte da história Pataxó. Raimundo, na verdade, tinha um ideal para Coroa Vermelha: vê-la com uma cruz, com padre, com índio, que formasse aquele ambiente do Descobrimento, transformá-lo em um lugar sagrado, um ambiente original. Então, de um momento em diante resolveu dar uma de cacique:

Fiquei uma vara e disse: daqui pra cá família do Alberto, do Itambé, e daqui pra lá a família do Chico. [...] eles me viam como amigo, que estava deixando eles ficarem ali, e ali eles estavam começando a comercializar o artesanato deles direto com os visitantes. (*apud* GRUNEWALD, 2001, p. 128)

Confirma-se com isso o fato contado pelo índio Itambé e o histórico da formação da Aldeia de Coroa Vermelha através de um homem que, apesar de estranhar que os índios que ali habitavam já não falassem mais a sua língua, perdendo algo de valor inestimável, ainda assim enviou à FUNAI um documento solicitando a regularização das terras ocupadas pelos índios, pois o grande desenvolvimento imobiliário ocorrido na região descaracterizava o ambiente histórico do Descobrimento. Esse desenvolvimento e o contato com o fluxo turístico tornavam difícil para os índios Pataxó afirmarem-se como os legítimos ocupantes daquele local, tendo que, a cada dia, conviver com o olhar dos que ali moravam e dos visitantes, e com o preconceito que não os reconhecia como indígenas, mas como caboclos.

É importante ressaltar que, apesar de o poder público ser a favor da ocupação Pataxó da área, esta só muito tempo depois, com a ocorrência de conflitos e de uma sucessão de mediadas governamentais, foi oficialmente regularizada.

Esse processo de regularização teve seu início em 1979, quando a Prefeitura de Santa Cruz de Cabralia concedeu à Imobiliária Centauro vários aforamentos na área de ocupação indígena. Fato este que desencadeou a reação por parte de lideranças indígenas, encabeçada pelo Cacique Itambé, obrigando a FUNAI a tomar providências, enviando um

servidor ao local, cuja recomendação foi o retorno dos Pataxó ao Parque Nacional do Monte Pascoal.

Desta forma, o assunto continuou inconcluso. Só em 1981 a Superintendência do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN) considerou a área, junto com o Sítio Histórico de Porto Seguro, como de interesse para fins de preservação histórica e paisagística, obedecendo à determinação de tombamento expressa no Decreto-lei de 30 de novembro de 1937. Assim, anos depois, esse decreto foi revisado, o que fez com que fossem embargados alguns projetos imobiliários da empresa Centauro que seriam desenvolvidos em Coroa Vermelha. Mas não todos. O loteamento “Nina”, por exemplo, continuou a existir, com grandes mansões edificadas. Diante do silêncio da FUNAI, Itambé e uma comissão foram a Brasília denunciar as negociações feitas pela Prefeitura de Santa Cruz de Cabralia com as empresas imobiliárias, que incidiam sobre terra indígena (SAMPAIO, 1996, s.n.).

Só em 1985 a FUNAI realizou os primeiros estudos identificando as terras indígenas, que assim foram avaliadas:

O que se pode observar com relação ao grupo Pataxó [...] é que tanto o SPI [Serviço de Proteção ao Índio] quanto a FUNAI sempre exerceram uma tutela inócua. Foram incapazes de assistir e defender os interesses dos tutelados naquilo que lhes é mais vital: a terra [...] compreendemos o direito deste povo escolher seu próprio caminho. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

Desta forma, os trabalhos de estudo sobre a área indígena prosseguiram. Foi identificada a importância da área do Pontal para o comércio, a da mata para habitação, e a da encosta para a coleta. Foram delimitadas duas áreas: uma com extensão de 50 hectares, no Pontal, e outra de 1.700 hectares, a leste, pelas bordas da encosta. Em 1986 isso foi redimensionado, sendo estabelecidos 70 hectares para a primeira gleba – Gleba A – e 1.400 hectares para a Gleba B. Com esse resultado os estudos foram concluídos, dependendo da FUNAI aprová-los e encaminhá-los ao Grupo de Trabalho Interministerial (SAMPAIO, 1996, s.n.).

Antes de encaminhar o resultado dos estudos, a FUNAI, enviou ao local uma antropóloga para se certificar dos limites já identificados, e chegou à conclusão de que os Pataxó necessitam da gleba da mata, pois quando ocorre a baixa temporada turística a venda de artesanato não é suficiente para garantir sua sobrevivência, e sem a mata eles não teriam uma fonte de subsistência alternativa.

Um grupo formado por representantes da FUNAI, dos Ministérios do Interior e da Reforma Agrária, do Órgão Fundiário Estadual e do Conselho de Segurança Nacional também visitou o local, verificando a expansão das construções em loteamentos da Imobiliária Centauro Nina 1, 2 e Pinta, que, por sinal, estavam localizados numa terra indígena onde havia cemitérios, campo de futebol, além das margens do rio Jardim – local de banho, coleta de água e recreio. Isso levou o Grupo Interministerial a solicitar a realização de um novo estudo (SAMPAIO, 1996, s.n.).

O novo estudo não reconheceu a área de Coroa Vermelha como de ocupação permanente indígena, pois considerou que não estava caracterizado seu caráter da imemorialidade, e sim seu caráter recente. Com isso, demonstrou ignorar que “[...] ‘terras de ocupação tradicional’ não revelam uma relação temporal, e que posse permanente [...] não significa um pressuposto do passado como ocupação efetiva” (SAMPAIO, 1996, s.n.).

A aceitação das conclusões desse estudo pelo Grupo Interministerial caracterizou erroneamente a ocupação de Coroa Vermelha, que, apesar de não ter nenhum documento escrito, estava explícita no fato de os índios ali estarem por um longo tempo em contato com o homem branco, o que os fez “perder” parte de sua cultura. Também não considerou como tradicional a ocupação indígena, por estar baseada no comércio, e por isso barrou a regularização das terras. Isso gerou um clima de intranquilidade entre os Pataxó, que perderam o sentimento de segurança quanto ao direito à posse de suas terras, situação que levou ao reinício das vendas de lotes pelas empresas imobiliárias, nas áreas de moradia e comércio dos índios.

Os índios reagiram ocupando a área florestal do Rio Doce, conforme descreve o índio Chico Branco:

Primeiro foram os índios para a área da Vale do Rio Doce e o pessoal da empresa chegou com os policiais. Os índios ficaram dançando o Auê e jogando flechas para cima e em duas cobras. Passaram o dia no local e foram embora. Com quarenta dias voltaram cento e quatro índios e ocuparam de vez. Foram desmatando e batendo roças de mandiocas e abacaxi. (*apud* GRUNEWALD, 2001, p. 138)⁸

⁸ Verifica-se nesta citação alguns traços culturais das tradições Pataxó, como a dança Auê, o jogar flechas, mostrando que, apesar do contato com o mundo “civilizado” que tomou conta e que rodeia a Aldeia de Coroa Vermelha, o povo Pataxó não sofreu um processo de assimilação total de sua cultura e tradições.

Conseqüentemente, a Gleba A foi abandonada por alguns índios, fato que gerou tensões internas na comunidade e fez com que a Prefeitura concedesse o aforamento de lotes às famílias indígenas, que não acreditavam mais na regularização desta área.

Diante de toda a degradação ambiental promovida pelo crescimento desordenado da região e pela questão fundiária no Pontal, no final de 1989 a comunidade indígena fez veementes protestos, pois se considerava lesada em seus direitos, o que levou o Conselho Estadual de Proteção Ambiental a aprovar resolução considerando Coroa Vermelha “[...] área de interesse para fins de preservação ambiental, paisagística e salvaguarda do patrimônio indígena ali existente” (SAMPAIO, 1996, s.n.). Essa decisão foi incorporada pela Constituição Estadual de 1989, que incluiu Coroa Vermelha na área do Sítio do Descobrimento e tornou-a Patrimônio Estadual, o que, de certa forma, conteve um pouco a exploração imobiliária, mas não resolveu por definitivo o problema da regularização fundiária.

Convém ressaltar que a Constituição Brasileira de 1988 havia reconhecido, em seu Artigo 231, os “direitos originários” dos povos indígenas sobre as terras que tradicionalmente ocupam, assim definidas:

São terras tradicionalmente ocupadas pelos índios as por eles habitadas em caráter permanente, as utilizadas para suas atividades produtivas, as imprescindíveis à preservação dos recursos ambientais necessários ao seu bem-estar e as necessárias à sua reprodução física e cultural, segundo seus usos, costumes e tradições. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

Em 1991, o cenário de negociação e regulamentação muda de mãos: sai do Grupo Interministerial e vai para a FUNAI, que, para resolver a situação, criou uma Comissão Especial de Análise, que retomou o processo de Coroa Vermelha, realizando novos estudos. Estes confirmaram as informações de estudos anteriores e, finalmente, reconheceram a real necessidade dos Pataxó de Coroa Vermelha e o valor da terra na constituição de sua etnicidade e manutenção de sua cultura, estabelecendo a legitimidade

[...] das ocupações Pataxó, tanto na área do Pontal – para habitação e atividades artesanais, comerciais e outras associadas à sua subsistência – quanto na mata identificada na gleba B – para atividades extrativas, coletas e caça. Registraria também, em parcela desta segunda área, o estabelecimento pacífico, desde 1990, com habitação e cultivos. Por fim, segundo os três estabelecimentos imediatamente precedentes (ib), também constaria, no plano sócio-econômico, a imprescindibilidade das terras já anteriormente nas glebas A e B para a sobrevivência e reprodução física e cultural da comunidade Pataxó de Coroa Vermelha [...] seja por uma importância simbólica na constituição e

representação das bases atuais de uma etnicidade Pataxó e das relações deste povo com a sociedade envolvente. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

O relatório final, segundo Sampaio, manteria os limites anteriores estabelecidos para a Gleba B. Já a Gleba A teria de ser alterada, excluindo a área correspondente ao Loteamento Nina 1, pois a Comissão acreditava que essa área, já edificada com grandes construções, não seria imprescindível para os Pataxó.

Todo o processo estava pronto para ser aprovado, mas foi engavetado pela diretoria da FUNAI devido a divergências entre os indígenas: uns eram a favor da regularização e outros haviam apoiado os aforamentos municipais. Essa falta de unidade fez com que o processo ficasse parado por três anos.

O Governo do Estado da Bahia, através do Programa de Desenvolvimento Turístico (Prodetur), assumiu a situação caótica do Pontal de Coroa Vermelha a partir de 1994. Cientes de importância do local, que anos mais tarde seria o palco das comemorações dos 500 anos de Descobrimento do Brasil e, portanto, foco do olhar de toda a indústria do turismo, encarregou-se de prepará-la para tal acontecimento. Inicialmente foram retiradas desta área todas as construções irregulares, de brancos ou de índios, dando um tratamento paisagístico adequado à sua vocação turística e histórico-monumental. Também foi construído um mercado para a comercialização do artesanato indígena, e as moradias foram transferidas para onde hoje se localiza a Aldeia Nova (SAMPAIO, 1996, s.n.), conforme se visualiza na Figura 1.



Figura 1 – Aldeia Turística de Coroa Vermelha (Grunewald, 2001, p. 107)

Essas medidas foram aprovadas pelo Governador da Bahia, que as enviou à Assembléia Legislativa em dezembro de 1995, com uma mensagem autorizando a desapropriação de terras e benfeitorias públicas e particulares no local.

Discutida em regime de prioridade, a mensagem seria aprovada e tornada lei em 10 de janeiro de 1996, não sem que antes, porém, alertados da sua existência, os Pataxó da Coroa Vermelha manifestassem sua contrariedade, o que levou a intervir, [...] provocando a inclusão de emendas que ressalvam “dos direitos indígenas presentes” e garantem a permanência dos Pataxó na área delimitada na mesma lei autorizativa, [...] enfim, a 29 de janeiro o Governador do Estado divulga o Decreto 5.143, que “considera de utilidade pública, para fins de desapropriação”, a mesma área delimitada em lei no Pontal da Coroa Vermelha. (SAMPAIO, 1996, s.n.)

Em 1998, no dia 19 de abril, data em que se comemora o Dia do Índio, os Pataxó receberam das mãos do Presidente da FUNAI a Portaria de Demarcação da Terra Indígena da Coroa Vermelha, garantindo-lhes as terras da mata e da praia e a retirada de todos os residentes brancos, passando Coroa Vermelha por uma urbanização preparatória para as comemorações dos 500 anos de Descobrimento do Brasil, no ano 2000 (GRUNEWALD, 2001, p. 139).

Dessa forma, os direitos dos índios estavam preservados e o avanço imobiliário e a devastação do meio ambiente estavam contidos. Resta agora aos índios Pataxó que ali habitam a preservação histórica deste local, como atores sociais, para tentar afirmar sua identidade cultural, seja ela fundamentada em suas próprias tradições, seja modificada por influências externas. Pois, como foi visto na Introdução deste estudo, não é por ser original ou misturada que essa identidade deixará de ser genuinamente Pataxó.

3.3 Cultura e Tradição

Demarcadas as suas terras, um dos problemas enfrentados pelos Pataxó é o caráter urbano de Coroa Vermelha:

Um “individualismo” exacerbado por conta da intensa e exclusiva atividade comercial que compete com os brancos faz com que a vida em Coroa Vermelha se distancie daquilo que eles entendem por vida em aldeia. É justamente nesse distanciamento do modo de vida caracteristicamente indígena que se encontra o

problema do reconhecimento, em especial por parte dos não-índios, da Coroa Vermelha como área indígena. [...] os nativos de Santa Cruz de Cabralia podem assumir uma postura ostensiva (ou mesmo ofensiva) contra os Pataxó de Coroa Vermelha. [...] são diversas as demonstrações de ódio por parte dessa camada, que acusa os índios de práticas violentas. As acusações são muitas: corruptos, bêbados, maconheiros ou drogados, espertalhões, civilizados, etc. (GRUNEWALD, 2001, p. 140)

Verifica-se assim que o fato de os Pataxó estarem em contato com o homem branco facilita a perda dos traços culturais diacrônicos que o diferenciavam do resto da comunidade nacional. Como foi visto na seção anterior, isso dificultou, e muito, a normalização de suas terras e sua aceitação diante da comunidade local, que persiste em não os ver com bons olhos, discriminando-os nas escolas, rua e trabalho.

No entanto, como assinala Sampaio (1996), tradição não pode ser entendida como um traço isolado, e sim como um todo:

[...] é evidentemente, em uma dimensão “sistêmica” que “tradicional” deve ser percebido, ou seja, é com referência a um sistema social, tomado de modo integrado, que tal qualitativo deve ser atribuído, e não a elementos isoláveis deste sistema que, em alguma medida, pareçam marcar, mais nitidamente, vínculos com o passado, sejam eles artesanato, ritos ou mesmo sistemas de parentesco. (s.n.)

O mesmo autor acrescenta:

[...] tradições são fatos socioculturais que pertencem e dizem respeito, essencialmente, ao “presente” dos sistemas sociais, já que é nele e em função dele que essas assumem e revelam seu pleno sentido. Por outro lado, é totalmente evidente que tradições “falam” de um “passado”, repositório de experiências e de memórias do grupo, que, embora elaboradas de modo tanto a “ganhar” sentido no presente quanto a “dar” sentido ao presente – um labor que, sem dúvida, pode envolver um razoável componente de “invenção” –, também conformam e limitam, enquanto repertórios pré-constrangidos, as possibilidades da sua reelaboração – e do próprio sistema como um todo – face às compulsões e interesses que no presente se lhes apresentam. (s.n.)

Portanto, tradição diz respeito ao presente, mas sempre se comunicando com o passado, para dar-lhe sentido, e de olho no futuro, “[...] já que há uma seleção no passado daquilo que interessa para objetivos futuros. Nesse movimento, a tradição se torna um elemento de escolha e deve ser aceita como parte da definição de um povo” (GRUNEWALD, 2001, p. 152). Sua criação envolve um pouco de invenção, e desta forma os Pataxó promovem uma constante atualização do passado, formado por crenças e conhecimentos, demarcando seu modo de ser único. Sendo assim, as tradições podem ser

vistas como mutáveis e um produto dinâmico da consciência humana, sendo constantemente reformuladas no contexto contemporâneo (*ibidem*).

No caso dos Pataxó, verifica-se que a reelaboração de sua cultura é baseada nos estímulos externos que recebem da comunidade à sua volta, mais especificamente das relações financeiras que os rodeiam. Desta forma, seu artesanato, sua relação com o meio ambiente e até sua indianidade passam a ter novos significados para atender aos anseios do sistema que os envolve. E, em meio à dialética inovação / tradição, eles elaboram criativamente um modo próprio de ser Pataxó.

Criatividade foi o que usaram e ainda usam os Pataxó na busca de seu resgate cultural. No começo dos anos 1970, iniciaram a produção de vários elementos culturais tradicionais para que pudessem ter uma forma de se comunicar com o meio envolvente, e, desta forma, saírem do “isolamento”. Eles buscam incrementar esse resgate cultural através do ensino de suas tradições nas aulas de cultura das escolas indígenas, na criação de centros de cultura onde podem aperfeiçoar seus conhecimentos e suas tradições, estimulando o orgulho de pertença e um novo olhar sobre si mesmos (GRUNEWALD, 2001).

Sobre o termo “resgate cultural”, acima utilizado, pode-se dizer que os Pataxó estão na verdade trabalhando elementos tradicionais através de “[...] uma orientação seletiva daquilo que deve ou não ser elemento constitutivo de determinada tradição” (GRUNEWALD, 2001, p. 153). Embora o termo possa evocar um processo com um tom de estaticidade, de algo acabado, não é isto o que ocorre. Autores como Grunewald (2001), por exemplo, ao analisarem o processo consciente de construção de tradições, salientam a importância de tal processo para que os Pataxó criem uma unidade e se tornem um grupo com um poder maior de reivindicação:

A redefinição autoconsciente e controlada de certos artefatos, atos e valores como tradicionais dá forças ao grupo em suas reivindicações nas diversas esferas políticas, o que é claro no caso dos Pataxó, que busca constantemente habilitar os membros do grupo em suas tradições, a fim de mantê-las vigorosas para exibição pública. (GRUNEWALD, 2001, p. 153)

Conseqüentemente, pode-se, mais uma vez, concluir que tradição é uma interpretação contemporânea do passado, uma invenção autoconsciente, o que leva a acreditar na identidade cultural como algo criativo, dinâmico e processual. Portanto, elementos das tradições Pataxó, modificados por razão de contingências históricas,

continuam, ainda hoje, a caracterizar o grupo, como é o caso dos ritmos da vida comercial que lhes são impostos (GRUNEWALD, 2001).

Os Pataxó estão formulando estratégias que podem desenvolver sua cultura e tradição e assim, se consciëntizarem de quem são hoje, como observado na explicação de um líder do Centro de Cultura de Barra Velha, que sentia “[...] uma necessidade de fixação da história étnica, para os olhos dos segmentos sociais com os quais interagem e que reclamam a exibição de uma cultura legítima” (*apud* GRUNEWALD, 2001, p. 158). Portanto, os Pataxó têm um local onde podem exercitar, e muito, sua história, cultura e tradições. Podem dizer que é dali que será contada a versão original de sua história. Apesar de o Centro Cultural ser em Barra Velha, todas as outras aldeias se beneficiam da difusão de tudo que ali é produzido.

Muito embora os Pataxó estejam “resgatando” sua cultura, eles ainda não são bem vistos pelo mundo “civilizado”. Muitos acreditam que eles não mais conservam uma cultura indígena tradicional, qualificando-os de fantasiados, aculturados, pobres e “civilizados”. Não correspondem às expectativas de quem deseja ver algo exótico e selvagem. Para atender a tal necessidade, os Pataxó, dependentes da indústria do turismo, querem ter uma oportunidade de crescimento econômico, o que os leva a “[...] firmarem um regime de índio Pataxó e se tornarem cada vez mais ‘típicos’ aos olhos dos brancos, e talvez aos seus próprios, o que os tornaria consumidores de sua própria cultura” (GRUNEWALD, 2001, p. 161).

Nesse processo de afirmação de identidade cultural ou “resgate” cultural, os Pataxó buscam no passado tradicional de seu artesanato, na língua, nas danças, nas músicas e nos Jogos Indígenas Pataxó a autenticação de sua identidade contemporânea, pois “Ao afirmar uma determinada identidade, podemos buscar legitimá-la por referência a um suposto e autêntico passado [...] um passado que parece ‘real’ – que poderia validar a identidade que reivindicamos” (SILVA, 2006, p. 27).

O artesanato e a tradição criados pelos Pataxó emergem como uma forma de subsistência em meio ao crescimento do fluxo turístico. Mas convém ressaltar que a partir da década de 1970, e até mesmo bem antes, os Pataxó eram conhecidos pela sua habilidade para o comércio. Realizavam trocas de seu artesanato, que na época eram:

[...] cesto parar carregar mandioca: o jequiá, feito de cipó, e o suru, de ripa de taboa (palmeira que nasce na água, muito macia, da qual também se faz a “roupa tradicional”; arcos e flecha, “trabalho bem simples”, ou seja, diferente dos enfeitados e talhados para turista, sempre guardados para alguma caça; e bolsas de palha [capangas]. [...] bодоques de pau para caça de passarinhos [...] em madeira, além das tradicionais canoas, faziam arco e flecha, bordunas e grandes gamelas para banho. [...] faziam tangas e costumavam enfeitar seus casquetes (cocares) com penas de pássaros coloridos. (GRUNEWALD, 2001, p. 162)

Observa-se que, inicialmente, o artesanato que os Pataxó produziam era de utilidade para o seu dia-a-dia, não se destinando ao mercado como lembranças para os visitantes, e não se constituindo na sua maior fonte de subsistência.

A produção de artesanato de forma comercial iniciou-se com Leonardo Machado, chefe de posto da FUNAI, que mostrou aos Pataxó peças produzidas pelos índios Xerente, “[...] incutindo entre os Pataxó a idéia da prática artesanal comercial como alternativa econômica. Com o tempo, uma ‘linguagem própria’ emergiu nessas peças, dando origem a uma incipiente ‘tradição’ artesanal Pataxó” (GRUNEWALD, 2001, p. 164).

Hoje, com o advento do turismo, a produção do artesanato Pataxó perdeu aos poucos suas características tradicionais, para atender à demanda do comércio local. Grunewald (2001) classificou seus produtos em três grupos, conforme apresentado no Quadro 1.

O primeiro grupo é formado por artesanato feito pelos índios e de origem indígena; o segundo é produzido também pelos indígenas, mas não faz referência às suas origens; no terceiro, nota-se que são objetos produzidos por não-índios, que os vendem aos índios, que, por sua vez, os vendem aos visitantes como lembranças. Percebe-se também que o artesanato adequou-se às novas demandas de mercado, da mesma forma que o modo de ser e as tradições Pataxó. Assim sendo, pode-se compreender que: “[...] as ‘tradições de artes turísticas’ não apenas modificam as ‘tradições étnicas de expressão cultural’, como também afetam o próprio comportamento dos grupos étnicos que fazem e vendem seus itens de materiais” (GRUNEWALD, 2001, p. 173).

Quadro 1 – Artesanato Indígena

Tradicionais indígenas	Transição	Não indígenas
Arco e Flecha 	Gamela com inscrição em solda e em forma de coração 	Cinzeiro 
Lança 	Garfo de madeira 	Bolsa 
Tanga, Colar e Cocar 	Colher de madeira 	Rede 
Zarabatana 	Chaveiro 	

Fonte: Artesanato indígena. Disponível em: www.Pataxó.com

O mesmo autor, ao analisar a autenticidade do artesanato produzido pelos Pataxó, ressalta que ele é autêntico devido à sua vitalidade, calcando-se em Duggan, que afirma: “Uma cultura autêntica não é a que permaneceu imutável, o que parece impossível sob

qualquer condição, mas a que retém a habilidade de determinar a aplicabilidade de suas adaptações” (*apud* GRUNEWALD, 2001, p. 176). Com isso, o mais importante é que os Pataxó estão procurando resgatar, ou inventar, ou mesmo (re)construir sua identidade cultural, base de sua etnicidade. É importante ressaltar que é através desses objetos que

[...] os grupos humanos assimilam seu meio, utilizando-se dele e imprimindo nele sua marca; [...] percebe-se claramente que qualquer materialização de um instrumento está submetida a uma forte predeterminação ao “meios externos” – geológico, climático, animal e vegetal – com o qual convive um grupo humano [...] está também submetido ao “meio interno”, definido pelo que costumamos chamar a cultura de uma sociedade; algo que se define no tempo, entre um povo específico e segundo as concepções e símbolos de cada grupo étnico. (GRUPIONI; SILVA, 1995, p. 371)

Desta forma, não se pode dizer que os artesanatos Pataxó não são originalmente e tradicionalmente de suas origens, mas sim o resultado das adaptações externas e internas do meio, tempo e espaço onde vivem. Nos artesanatos que os Pataxó produzem estão impressos sua marca, símbolos e representações, que os diferenciam das demais sociedades.

A língua Pataxó (originalmente do tronco Macro-Jê da família Maxacali, como visualizado no Quadro 2) é outra estratégia de resgate das tradições Pataxó. Ela consiste de palavras do “[...] léxico Maxacali, aplicadas a uma estrutura gramatical portuguesa e, pragmaticamente, em uma nova língua, definidora do grupo étnico” (GRUNEWALD, 2001, p. 176). Mas os Pataxó não estão resgatando sua língua, e sim construindo a tradição de uma nova língua.

Diferentemente do artesanato, a língua foi “resgatada” devido a pressões externas exigidas pelos órgãos indigenistas, como a FUNAI, que cobrou dos índios nomes tradicionais que remetessem às suas origens, fazendo-os procurar palavras ainda conhecidas. Os nomes eram escolhidos segundo “[...] qualidades individuais com dados sensíveis da experiência cotidiana: madeiras, pássaros, mamíferos etc.” (GRUNEWALD, 2001, p. 183). Sendo assim, esses nomes criados são utilizados como um elemento diacrônico e demarcatório de fronteira que faz parte das tradições Pataxó.

Isso, de certa forma, gerou uma confusão sobre o que seria a língua original e oficial Pataxó. Chegaram à conclusão de que a língua Pataxó seria o Tupi, e passaram a utilizá-lo como referência para a tradução de alguns textos. Mas outros estudiosos acreditam que seria a mistura do Maxacali com o Tupi. A única certeza é que os Pataxó

inicialmente utilizavam algumas palavras criadas principalmente para impressionar seus visitantes. Tempos depois, notou-se que algumas palavras já faziam parte do vocabulário regional, como Guaratinga (garça branca), Tacutinga, Mutuca (inseto), Sucupira (madeira), Aipim (raiz tuberosa das euforbiáceas), Traíra (peixe do rio que tem pedra), dentre outras, demonstrando a contribuição indígena na cultura regional. Mas esses nomes estão em uso em todo o Brasil, logo, não faz sentido destacar isso.

Quadro 2 – Tronco Linguístico Macro-Jê

FAMÍLIA	LÍNGUA
JÊ	Akwén
	Apinajé
	Kaingang
	Kayapó
	Kren-akarôre
	Suyá
	Timbira
BORORO	Xokleng (Aweikoma)
	Bororo
BOTOCUDO	Umutina
	Krenak
KARAJÁ	Javaé
	Karajá
	Xambioá
MAXAKALI	Maxakali
	Pataxó
	Pataxó Hãhãhãe
	Guató
	Ofayé
	Rikbaktsa
	Yatê

Apesar de toda essa confusão sobre a origem da língua Pataxó, Grunewald (2001) afirma: “Não me parece absurdo pensar que uma língua geral está sendo criada na região, cujos índios são descendentes de varias etnias, inclusive Maxacali e Tupiniquim” (p. 180).

Percebe-se que, apesar de estar em processo de construção, a língua Pataxó é autêntica, e cada dia mais está sendo utilizada pela população Pataxó regional, tendendo a ser a língua oficial Pataxó, tal como o português, a língua oficial dos brasileiros.

Um outro elemento que faz parte das construções tradicionais Pataxó são as danças e as músicas, festas e rituais, que sempre se encontram unidos. Dentre as danças “resgatadas”, a única que pode ser considerada originalmente Pataxó é o Auê. Cada dança/música tem um significado para o Pataxó, segundo pesquisou Grunewald, (2001) e encontra-se esquematizado no Quadro 3.

Quadro 3 – Danças/Músicas Indígenas

DANÇA/MÚSICA	SIGNIFICADO
Auê	União, alegria, espiritualidade, usadas nas conquistas.
Toré	Marca da indianidade nordestina.
Chulas	Incorporação de entidades mediúnicas.
Aruana	Tipo deAuê.
Mirape	Ritual de lavar os pés no dia de São José.
Hanauê	União com a natureza.
Pajelança	Ritual de encaboclar.

Conforme se observa no Quadro 3, muitas das músicas “resgatadas” pelos Pataxó são, na verdade, invenções e construções que levaram em consideração o processo de contato com os não-índios, o que explica uma certa confusão, porque nem sempre o seu significado condiz com os sentidos originais pesquisadas. Isto pode ser visto abaixo, na paródia ao poema de Gonçalves Dias:

Minha aldeia tem floresta
 Onde canta o sabiá
 A passarada faz a festa
 Para o sol se despertar.
 Minha aldeia tem jacu,
 Macaco, lobo e juriti,
 A floresta é preservada
 Por Txaguã e Hamã (ANGTHICHAY, 1999, p. 37)

Algumas manifestações folclóricas também foram observadas por Grunewald (2001), como as festas de Reis, de São Sebastião e de São Braz, festejadas como tradições Pataxó. O autor verificou que os mais jovens não se mostram à vontade para ensaiar as danças Pataxó. Eles sentem-se envergonhados, e isto se deve ao processo de desgaste da sua cultura e ao fato de os índios, principalmente os mais jovens, não terem se apropriado com afinco das tradições indígenas em construção. Mas é possível que, a partir do momento em que eles se apropriarem e entenderem mais de sua cultura, todos terão e sentirão orgulho de seu modo particular de ser Pataxó. Essa pressão externa é exemplificada por Grunewald com a fala de uma índia, que informa que, ao se apresentarem em colégios da região, “[...] todos gostaram muito e ela passou a ensinar a irmã de Didi, ‘incentivando’ também as danças. Logo Carajá e outros índios começaram a aprender” (p.193).

Apresentar sua cultura e tradições para si mesmos e para o público em geral é o objetivo dos índios Pataxó, e é com esse olhar que devemos tentar compreender os Jogos Indígenas Pataxó, manifestação cultural e esportiva estruturada e inventada segundo estudos sobre tradições rotineiras do Pataxó, como a caça, a pesca, a corrida, a natação, a navegação, as lendas, entre outras. Essas tradições são materializadas em atividades esportivas como arremesso de arco e flecha, corrida rústica, natação, corrida de canoa, corrida de tora e futebol. Isso mostra, mais uma vez, que este processo é dinâmico e o meio social local influencia muito esta construção.

Os jogos, dessa forma, contribuem para que os índios exponham suas habilidades, não sintam mais vergonha de pintar seu corpo, usar o cocar, ensaiar suas danças e cantar suas músicas, gritar seus nomes, sentir orgulho de ser índio. “Essa idéia de ‘levar ao conhecimento’ de outros sua existência sempre foi muito importante para esses índios, que encaram as representações como parte de sua luta pelo reconhecimento de seus direitos” (GRUNEWALD, 2001, p. 194). Para eles, só assim a sociedade nacional poderá compreender que estão afirmando ou resgatando sua identidade cultura, e que, embora nova, ela não deixa de ser genuinamente Pataxó. Como afirma Grunewald, “[...] a cultura e a identidade cultural são algo criativo, dinâmico e processual, que, dessa forma, é constantemente reformulado na consciência e nas ações humanas” (p. 200). Assim, a

cultura (e os Jogos Indígenas Pataxó, como manifestação cultural esportiva) passa a ser um instrumento de luta pelo reconhecimento da identidade e afirmação Pataxó.

3.3 Origem dos Jogos Indígenas Pataxó

O Artigo 217, Inciso IV, da Constituição Federal de 1988, garante aos povos indígenas o direito de realizar encontros e intercâmbios esportivos e culturais.

Os Jogos dos Povos Indígenas (nacionais) foram criados atendendo a reivindicações dos diferentes povos indígenas para melhorar o nível de suas interações, e para que o homem branco pudesse conhecer mais sobre eles.

A realização dos Jogos dos Povos Indígenas era um sonho de um índio, que por muito tempo perseguiu esse ideal, em decorrência da observação nas reuniões políticas entre os povos indígenas que reivindicavam ações efetivas do Governo para a formulação de uma política nacional voltada para as questões sociais. Esses encontros eram freqüentemente realizados sob grande tensão. Havia, na época, a impressão predominante da sociedade não-indígena de que os índios viviam em constante depressão. Por outro lado, em muitas comunidades indígenas havia um momento de expressão de alegrias através de suas manifestações culturais, quando da preparação de seus enfeites plumários, contornos dos desenhos de suas pinturas corporais, danças, cantos, instrumentos musicais e esportes tradicionais. Foi assim que surgiu a idéia de juntar essas atitudes positivas, para mostrá-las aos não-índios, e aproximar as mais de 180 etnias e mais de 200 línguas indígenas ainda existentes no Brasil, especialmente para que essas pudessem se conhecer e fortalecer sua cultura. (FUNAI, s.d.)

Os Jogos dos Povos Indígenas deixaram de ser sonho depois de quase 16 anos. Com a criação do Instituto Nacional do Desenvolvimento do Desporto (INDESP), diversas comissões foram formadas, que promoveram reuniões entre técnicos esportivos e indígenas, buscaram recursos para a realização dos Jogos e visitaram as mais diversas aldeias, convidando-as a participar dos mesmos.

No dia 16 de outubro de 1996, em Goiânia / GO, 25 etnias, com mais de 400 atletas, competiram em uma aldeia olímpica nas mais diversas modalidades. A estrutura e toda a coordenação desses Jogos ficaram sob a responsabilidade dos indígenas.

É importante assinalar que os Jogos dos Povos Indígenas foram criados com a finalidade de promover

[...] o conagraamento entre todos os participantes, privilegiando o aspecto lúdico da prática esportiva, revelando e resgatando as manifestações esportivas tradicionais indígenas. Cabe ressaltar que os jogos não buscam promover o esporte de alto rendimento, que procura identificar e formar grandes campeões, mas fortalecer a identidade cultural, celebrando o espírito de confraternização digna e respeitosa com a sociedade não-indígena e, acima de tudo recuperar a auto-estima do Homem Índio. (FUNAI, s.d.)

Os Jogos dos Povos Indígenas são disputados anualmente, salvo quando há falta de patrocínio ou quando algum conflito envolvendo os índios impede sua realização. Eles ocorrem em cidades diferentes, geralmente com a arena de jogo montada em uma localização favorável para que o homem branco possa ver essa manifestação das tradições indígenas.

Participam desses Jogos os povos indígenas do território nacional, atendendo a convite dos órgãos organizadores. As modalidades desportivas em disputa são: arco e flecha, cabo-de-guerra, canoagem, atletismo, corrida de tora, futebol de cabeça, futebol, arremesso de lança, luta corporal, natação, zarabatana. Em cada realização dos Jogos são incorporadas novas modalidades, atendendo à grande diversidade de etnias participantes.

Os Jogos dos Povos Indígenas já estão na sua sétima edição. Depois de Goiânia, eles foram realizados nas seguintes cidades: Guaíra, Marabá, Campo Grande, Marapanim, Porto Seguro, conforme especificam os cartazes apresentados na Figura 2.

A trajetória dos Jogos dos Povos Indígenas encontra-se resumida em *site* da FUNAI, segundo o qual:

A primeira edição ocorreu em Goiânia, em outubro de 1996, com a presença de 25 etnias e mais de 400 atletas, e contou com a presença de Pelé, que incluiu o evento no calendário da Secretaria Nacional do Esporte, hoje Ministério Extraordinário dos Esportes. Os II Jogos foram realizados na cidade de Guaíra, no Paraná, em outubro de 1999, e tiveram a participação de 31 etnias e mais de 600 atletas. Em Marabá, no interior leste do Pará, a terceira edição dos Jogos reuniu 800 atletas de 34 diferentes culturas indígenas. Em Campo Grande, capital do Mato Grosso do Sul, em outubro de 2001, o Parque das Nações Indígenas recebeu 470 atletas de 29 etnias. Em outubro do ano passado, cerca de 1100 atletas de 62 etnias demonstraram esportes indígenas e outros conhecidos dos não-índios, bem como danças e rituais de suas culturas ao numeroso público. A quinta edição dos jogos ocorreu na Praia do Crispim, em Marapanim, no litoral do Pará durante 08 dias. Este ano, os VI Jogos dos Povos Indígenas terão a participação de 60 etnias. Já estão confirmadas as presenças de 45 delegações: Awa Guajá/MA; Aikewara/PA; Apinajé/TO; Avá Canoeiro/GO; Awetí/MT; Bakairi/MT; Bororo/MT; Cinta Larga/RO; Enawêne Nawê/MT; Gavião Kyikatêjê/PA; Guarani/PA; Hixkariana/AM; Javaé/TO; Ka'apor/MA; Kaiwá/MS; Kalapalo/MT; Kamayurá/MT; Kanela Ramkokamekra/MA; Karajá/TO; Kayabi/MT; Kayapó/PA; Krahô/TO; Kuikuru/MT; Matis/AM; Nambikwára/RO; Parakanã/PA; Paresi/MT; Pataxó/BA; Rikbatsa/MT; Suruí/RO; Tapirapé-TO/MT; Tembê-PA; Terena/MS; Uru-Eu-Wau-Wau/RO; ... (FUNAI, s.d.)

Vale ressaltar que o grande legado que os Jogos dos Povos Indígenas deixam por onde passam, e para seus participantes, é mostrar suas tradições e cultura, proporcionar a integração e fortalecer a cultura indígena, levantando a auto-estima desses povos. Os jogos também deixam o exemplo para que as diversas etnias possam desenvolver em suas aldeias seus próprios jogos, onde sejam valorizadas especificamente as atividades esportivas tradicionais de seu povo, desta forma contribuindo para o processo de afirmação cultural.

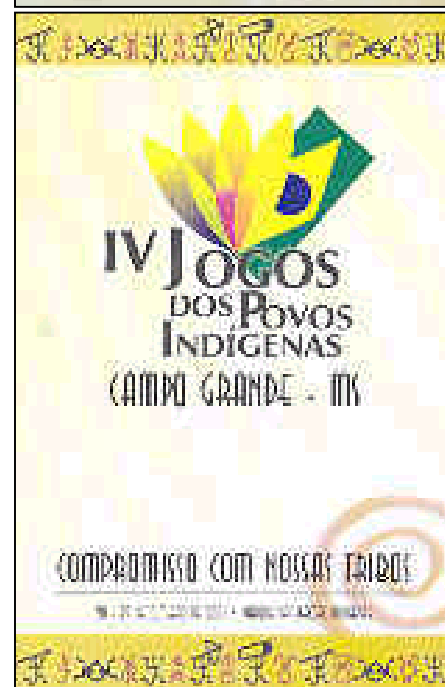
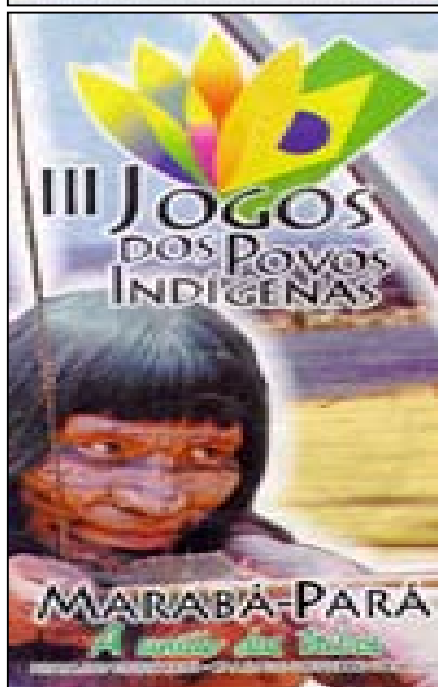
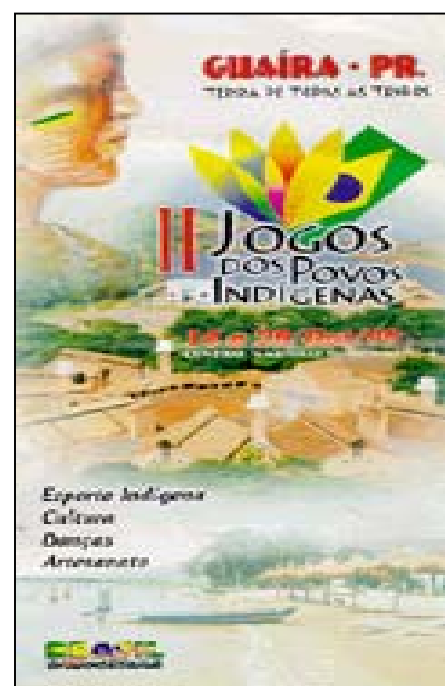
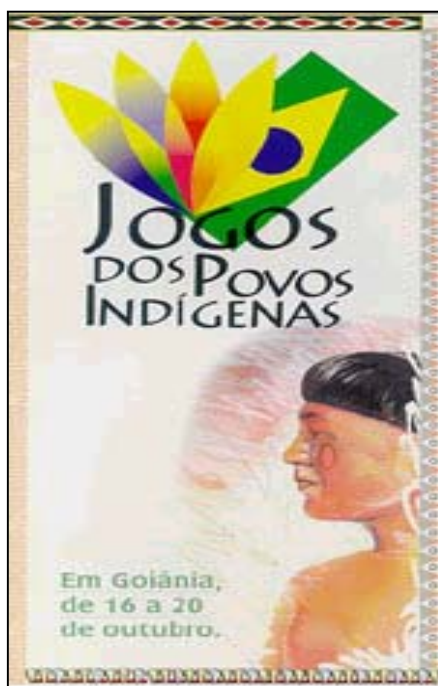




Figura 2 – Cartazes dos Jogos dos Povos Indígenas

Foram essas motivações que incentivaram muitas tribos das mais diversas etnias a criar seus próprios jogos, como as Olimpíadas Indígenas do Amazonas (em 1998), o Campeonato Estadual Indígena de Futebol, em São Paulo, e os Jogos Indígenas do Pará (em 2004). Os Jogos Indígenas Pataxó também foram criados, em 2000, como uma decorrência dos Jogos dos Povos Indígenas.

4. O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

Como pudemos ver nos capítulos anteriores, o artesanato, a língua, a pintura, dentre outros, são aspectos importantes das identidades das etnias indígenas. O jogo também integra a produção cultural identitária dessas etnias. Se relembrarmos a afirmação de Huizinga (2004), de que é no jogo e pelo jogo que toda civilização surge e se desenvolve, podemos entender que se debruçar sobre os Jogos Indígenas Pataxó é uma forma de compreender os modos de viver destes índios, suas crenças e desejos, identificar as estruturas de poder e outras características de suas relações sociais.

Sabendo da importância que os Jogos têm para os índios, faz-se necessário inicialmente conceituar, classificar o jogo e saber de seus possíveis significados, para desta forma poder cientificamente melhor estudá-lo, analisá-lo e compreendê-lo, pois não se trata de mera atividade física, “[...] mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 1990, p. 10). O mesmo autor afirma que o

[...] panorama de fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante. A sua contribuição ao nível do indivíduo não é menor. Os psicólogos reconhecem-lhes um papel vital na história da auto-afirmação da criança e na formação de sua personalidade. (p. 15)

Observa-se que Caillois (1990) ressalta a possibilidade de os jogos proporcionarem a afirmação da personalidade e, conseqüentemente, da identidade. Assim, neste estudo partimos do pressuposto de que os Pataxó podem utilizar os Jogos no processo de afirmação de sua identidade, pois neles existe uma fecundidade e possibilidade de trabalho que contribuem para o seu desenvolvimento cultural. No presente capítulo, procuramos aprofundar as perspectivas conceituais sobre o jogo e sobre o processo de construção da identidade que irão nortear nossa análise dos Jogos Indígenas Pataxó.

4.1 Conceito e Classificação dos Jogos

O jogo será aqui estudado como fenômeno cultural. Ele é um espetáculo belo, e suas características materiais, intelectuais, físicas, morais e espirituais o aproximam do cultural, envolvendo completamente o indivíduo e podendo ser transmitido, transformando-se em tradição. Huizinga (2004) descreveu as características formais do jogo, considerando-o

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (p. 16)

O jogo envolve a presença de algo que transcende o valor material que fascina intensamente seus praticantes e os faz querer sempre estar praticando, sendo tomados por um clima lúdico de divertimento. Observa-se também que ele é uma atividade voluntária, é uma evasão da vida real, representa liberdade e, ao mesmo tempo, absorve por inteiro os praticantes, isso dentro de uma limitação de tempo e espaços definidos.

Huizinga (2004) ressalta ainda o grande valor cultural que deve ser captado ao se observar o jogo, pois nele está sendo manipulada uma série de imagens e símbolos da realidade, que são transferidos para um mundo de imaginação. Com isso, o estudo do jogo deve ser realizado de forma muito criteriosa, pois estarão sendo extraídas dele as representações culturais de uma determinada sociedade, pois ele não termina no apito final: “[...] depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. E transmitido, torna-se tradição” (p. 13).

Aqui ficam evidentes mais algumas características do jogo, como a capacidade de repetição por seus praticantes, bem como características internas nele presentes – símbolos, mitos, rituais, imagens e regras (que criam uma certa ordem nos jogos, que não pode ser quebrada, senão o jogo termina) –, fazendo com que as relações entre os jogadores perdurem mesmo depois do término do jogo. Pode-se então dizer que destas características é que surgem os clubes e associações esportivas, entre outras, onde os indivíduos experimentam uma “[...] sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais” (HUIZINGA, 2004, p. 15), uma magia que se estende para além da

duração de cada jogo. Cria-se um círculo possuidor de suas normas, regras e segredos, em uma atmosfera de mistério circundante, onde o interessante é se isolar do mundo cotidiano, fugir das leis universais. O que importa é ser diferente e fazer coisas diferentes, participando de um grupo distinto dos demais, exibindo suas habilidades de acordo com sua corporeidade.

Com base nesta capacidade de repetição (continuidade), foram criados os jogos indígenas infantis, onde as crianças têm um momento exclusivo para vivenciarem sua cultura lúdica esportiva e a possibilidade de fixarem mais fortemente as tradições Pataxó, pois

[...] a repetição dos rituais, das festas e dos costumes, ainda que não sejam os originais, são uma forma de estabelecer uma tradição e repassar às novas gerações, fixando-se e acreditando sinceramente na mesma como própria. (CARDOSO, 2000, p.148)

No jogo há também a possibilidade de seus participantes serem outras pessoas, se travestirem, usarem máscaras, saírem de si, literalmente viverem fora do real, como ocorre nos rituais sagrados, pois o domínio do jogo é “[...] um universo reservado, fechado, protegido – um autêntico espaço” (CAILLOIS, 1990, p. 26).

Em sua definição de jogo, Caillois o descreveu como uma atividade:

1. – livre: uma vez que se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. – delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. – incerta: já que seu desenrolar não pode ser determinado, nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. – improdutiva: porque não gera nem bens, nem riqueza, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade, no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
5. – regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. – fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irreabilidade em relação à vida normal. (1990, p. 31)

Procuraremos agora ampliar a compreensão sobre o jogo a partir da classificação proposta por Caillois, que considera:

[...] o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem. Chamar-lhes-ei, respectivamente, *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, e *Ilinx*. Todas se inserem francamente no domínio dos jogos: joga-se à bola, ao berlinde ou às damas (*agon*), joga-se roleta, ou na loteria (*alea*), faz-se de pirata, de Nero ou de Hamlet (*mimicry*), brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão de desordem (*ilinx*). (1990, p. 32)

É importante ressaltar que esta classificação buscou distribuir os jogos de forma a englobar seus princípios originais, delimitando-os em setores, agrupando-os em uma mesma espécie onde são escalonados segundo uma “progressão análoga”. Desta forma,

[...] pode-se hierarquizá-los simultaneamente entre dois pólos antagônicos. Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de a subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar, criando-lhe obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidades ou de artifício. Designo por *ludus* este segundo componente. (CAILLOIS, 1990, p. 33)

Para melhor entendimento de como os jogos se distribuem entre a *paidia* e o *ludus*, é necessário especificar as categorias fundamentais de classificação do jogo, que Caillois denomina *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

O *agon* se refere aos jogos sob a forma de competição, ou seja:

[...] como um combate em que a igualdade de oportunidade é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proeza. É esta a regra das provas desportivas e a razão de ser das suas múltiplas subdivisões, quer oponham dois indivíduos ou duas equipes (pólo, futebol, tênis, boxe, esgrima, etc.), quer sejam disputadas entre um número indefinido de concorrentes (toda espécie de corrida, concurso de tiro, golfe, atletismo). (CAILLOIS, 1990, p. 34)

A segunda categoria fundamental descrita por Caillois (1990) sobre os jogos é a *alea*, que em latim se refere a jogos de dados. O autor utiliza esta categoria no sentido de oposição ao *agon*, esclarecendo que ela ocorre

[...] numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. Melhor dizendo, o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido. (p. 37)

Nesses jogos onde o componente sorte predomina é o destino que decide quem será o vencedor. Os jogadores nada podem fazer. Eles são colocados em situação de igualdade.

Treinar, preparar-se, ser mais rápido ou mais inteligente, nada disso adianta, pois quem irá definir o vencedor é o destino, pelo fator sorte.

A terceira categoria fundamental de classificação dos jogos, segundo Caillois (1990), é a *mimicry*, cuja principal característica é

[...] a aceitação temporária de uma ilusão, ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma actividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encenação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. (p. 39)

Assim, a *mimicry* cumpre uma função do jogo: a de proporcionar prazer e uma fuga do mundo real, o que faz com que seus participantes queiram repeti-lo diversas vezes, estendendo seus efeitos para depois de seu término. Caillois enfatiza que essa mímica, disfarce ou prazer de ser outro não é exclusiva dos jogadores, mas também dos espectadores, que se identificam com seus ídolos.

Para o actor, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador, consiste em preparar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que real. (CAILLOIS, 1990, p. 43)

A quarta e última categoria fundamental de classificação é o *ilinx*, que está associado aos jogos

[...] que assentam na busca da vertigem, e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. [...] A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito freqüentemente. (CAILLOIS, 1990, p. 43)

Depois de apresentada essa classificação fundamental dos jogos, é importante saber como essas categorias se articulam com os dois pólos antagônicos, *ludus* e *paidia*, que, segundo Caillois (1990, p.48.), “[...] ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver”. Como foi visto, o *ludus* está relacionado com as regras institucionalizadas, com padrões de comportamento preestabelecidos, ao passo que a *paidia*

[...] abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo. [...] ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. (p. 43)

As primeiras manifestações de *paidia* são notadas na criança quando ela quer tocar em tudo, experimentar tudo, em suas agitações, no seu gosto de pegar um objeto e depois destruí-lo. Esse ímpeto de superar alguma coisa evidencia a possível gênese do *ludus*, que regulamenta e institucionaliza a *paidia*, tornando-a mais rica.

Pode-se perceber uma estreita relação entre *agon* e *ludus*, mas ela termina no que tange à tensão provocada por eles. No *ludus* o jogador “luta contra o obstáculo, e não contra um ou vários concorrentes” (CAILLOIS, 1990, p. 50), como no *agon*. O *ludus* tem uma característica muito marcante, que é a ânsia pelo *agon*, o que o faz ser dependente da moda, como a de jogar pião, peteca, empinar pipa, entre outros, que pode ter originando o *hobby* na sociedade moderna.

Pode-se dizer, a partir do que foi exposto, que quando o jogo é analisado aparece a real face se sua cultura. Quando um jogo ou a organização de uma atividade esportiva muda sua forma de jogar (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*) ou a forma de envolvimento de jogo (*ludus* – busca pelo *agon*, ou obstáculo – ou *paidia* – que proporciona a criatividade, a fantasia e a invenção), deve-se saber que pode estar mudando também a sua forma de compreensão cultural.

É importante ressaltar que cada categoria de jogo, seja ela *agon*, *alea*, *mimicry* ou *ilinx*, possui aspectos socializantes:

[...] para o *agon* essa forma socializada é, essencialmente, o desporto, ao qual há que acrescentar realizações adulteradas que insidiosamente misturam o mérito e a sorte; [...] para a *alea*, são os cassinos, as corridas, as loterias nacionais e a variedade de jogos geridos por poderosas sociedades de apostas mútuas; para a *mimicry*, as artes do espetáculo, desde a ópera, as marionetes e os fantoches e, de uma forma mais ambígua, já orientada para a vertigem, o carnaval e o baile de máscaras; para o *ilinx*, enfim os arraiais, as festas ao ar livre e as ocasiões anuais e cíclicas de festa e alegria populares. (CAILLOIS, 1990, p. 63).

Diante da massificação e espetacularização dos jogos tradicionais em esportes modernos, pode-se estabelecer outro parâmetro de classificação, que irá possibilitar a melhor compreensão do que possa ser o etnodesporto indígena, entendido aqui como a “possibilidade das culturas adaptarem e transformarem suas próprias tradições e adaptarem

e transformarem as tradições advindas do contato. Mais que adaptar e transformar, o etnodesporto expressa o processo – pela mimesis – de uma segunda natureza” (FASSHEBER, 2006, p.91). Essa classificação, baseada em contribuição dada por Dunning e adaptada por Rocha Ferreira (2005) apresenta diferenças entre esportes (modernos) e jogos tradicionais (etnodesportes), como exposto no Quadro 4.

Quadro 4 – Classificação dos Jogos segundo Fassheber (2005)

JOGOS TRADICIONAIS	ESPORTES MODERNOS
Difusão, organização informal implícita na cultura local.	Organização formal específica, institucionalizada a nível local, estadual, nacional e internacional.
Normas simples e orais, legitimadas pela tradição.	Normas formais e escritas, trabalhadas pragmaticamente e legitimadas por meios racionais e burocráticos.
Padrões dos jogos maleáveis, tendência para mudar o longo termo e, do ponto de vista dos participantes, imperceptíveis quebras (cortes)	Mudanças institucionalizadas através de canais racionais e burocráticos.
Variações regionais de normas, tamanho e formas das bolas etc.	Padronização nacional e internacionalização das normas, tamanho e formas das bolas etc.
Limites não fixos de território, duração ou número de participantes.	Jogado num campo espacial limitado com delimitação claramente estabelecida, dentro de limites de tempo fixos, e com numero de participantes fixos, distribuídos igualmente entre os lados.
Influência forte de diferenças naturais e sociais no padrão de jogo.	Minimização, principalmente por meios de regras formais e adaptações tecnológicas, das influências naturais e diferenças sociais nos padrões de jogo, de igualdade e gentilezas.
Papel baixo de diferenciação (divisão de trabalho) entre os jogadores	Padrão alto de diferenciação (divisão do trabalho) entre os jogadores.
Distinção mais solta entre jogar e papéis.	Distinção restrita entre jogar e papéis esperados.
Diferenciação estrutural baixa, vários elementos jogados num só.	Diferenciação estrutural alta, especialização no chute, carregar e arremessar, o uso de bastões etc.
Controle social informal pelos jogadores mesmo dentro do contexto do jogo.	Controle social formal pelos árbitros, que estão fora do jogo e são oficialmente destinados e certificados pelo setor responsável. Quando ocorre uma falta, o jogo pára e penalidades são cobradas.
Nível de tolerância física socialmente, emoções espontâneas.	Nível baixo de tolerância física socialmente, controle emocional alto e contenção alta.
Geração numa forma espontânea e aberta de prazer e excitação na partida.	Geração numa forma controlada e “sublimada” de prazer e excitação na partida.

Ênfase na força física como oposta à habilidade.	Ênfase na habilidade como oposta à força física.
Pressão da comunidade forte para participar da individualidade, identidade subordinada à identidade em geral.	Individualidade, escolhido como recreação, identidade individual de maior importância relativa à identidade de grupo, teste de identidade em relação à habilidade específica ou conjunto de habilidades.
Contexto local significativo e igualdade relativa de habilidades dos jogadores entre os lados, não chances de reputação nacional ou pagamento financeiro.	Imposição nacional e internacional no contexto local, emergência dos jogadores de elites e times, chances de estabelecer reputações nacionais e internacionais, tendência a financiamento dos esportes.

Observa-se que essa classificação demonstra similaridade com os critérios de Caillois (1990), quando este articula em sua classificação os conceitos de *ludus* e de *paidia*, o primeiro referindo-se à forma padronizada e regulamentada de jogo, classificado por Rocha Ferreira como esportes modernos, e os jogos tradicionais (etnodesportes) correspondendo à *paidia*, como uma forma mais espontânea de jogo.

4.2 O Processo de Construção da Identidade

A identidade, segundo Cuche (2002, p.175), é “[...] o prolongamento do fenômeno da exaltação da diferença que surgiu nos anos setenta e que levou tendências ideológicas muito diversas e até opostas a fazer a apologia da sociedade multicultural”. Para Silva (2006), ela é relacional e marcada pela diferença por meio do simbólico.

É em busca dessa diferenciação que, de certa forma, estão lutando os índios Pataxó, pois por muito tempo sua cultura foi massacrada pela civilização dos homens brancos, que os impediram de manifestar sua cultura, seja pela catequese, que os proibia de andarem despidos e de realizarem seus ritos e danças, seja pelo modo de produção e sistema social, que tomou suas terras.

Devido a esse contato, os índios foram submetidos a um processo de assimilação cultural que já estava chegando quase a sua fase final; eles já não transitavam mais de forma constante em sua identidade índia, assumindo a identidade imposta pela sociedade que os “civilizou”. Mas, nesta situação, geralmente os “grupos e/ou indivíduos

estigmatizados acabam sendo levados a adotar estratégias distintas para lidar com a situação” (CARDOSO, 2000, p. 27).

Assim, a identidade pode ser vista

[...] como um meio para atingir um objetivo. Logo, a identidade não é absoluta, e sim relativa. O conceito de estratégia indica também que o indivíduo, enquanto ator social, não é desprovido de uma certa margem de manobra. Em função de sua avaliação da situação, ele utiliza seus recursos de identidade de maneira estratégica. [...] a identidade se constrói através das estratégias dos atores sociais. (CUCHE, 2002, p. 196)

As estratégias que os Pataxó elaboraram para “resgatar” sua identidade foram a produção de artesanato, a dança, músicas, a língua, ritos e símbolos tradicionais de sua cultura ancestral, pois “uma das formas pelas quais as identidades estabelecem suas reinvidicações é por meio do apelo a antecedentes históricos” (SILVA, 2006, p. 11). Essas manifestações são materializadas nos Jogos Indígenas Pataxó, onde os elementos das tradições desta etnia são transformados em atividades lúdico-esportivas, que têm o objetivo maior de afirmar e legitimar sua identidade, demonstrando para toda a sociedade o que eles estão construindo de melhor.

A identidade a que estamos nos referindo não é uma identidade solitária, forjada fora do meio social; ao contrário, ela exprime “[...] a resultante das diversas interações entre o indivíduo e seu ambiente social, próximo ou distante. A identidade social de um indivíduo se caracteriza pelo conjunto de suas vinculações em um sistema social” (CUCHE, 2002, p. 177). Essa identidade tem como função localizar os indivíduos dentro do seu sistema social, e é isto o que buscam os Pataxó: localizar-se no sistema social onde estão inseridos como os índios do Descobrimento, possuidores de uma identidade originalmente sua.

De acordo com Cardoso (2000, p.28), “Os índios, assim como os demais grupos estigmatizados, esperam convencer seus espectadores enquanto desempenham seus papéis e, em muitos casos, acreditam sinceramente naquilo que estão representando”. No dia-a-dia não se vê os Pataxó segundo o imaginário nacional romântico, como selvagens que ainda andam nus, caçando nas matas, mas o importante é que, através da repetição, essas tradições vão sendo incorporadas pelas gerações mais novas, “[...] que passam a reconhecer aqueles atributos como sinceramente próprios” (*ibidem*, p. 29).

Assim, a identidade marca e define as fronteiras entre o mundo índio e o não-índio, e as demonstrações da cultura Pataxó nos Jogos estão servindo para demarcar essas fronteiras através dos sinais diacrônicos apresentados.

[...] no processo de identificação, o principal é a vontade de marcar os limites entre "eles" e "nós", e logo, de estabelecer e manter o que chamamos de "fronteira". Mas, precisamente, a fronteira estabelecida resulta de um compromisso entre a que grupo pretende marcar e a que os outros querem lhe designar. Trata-se, evidentemente, de uma fronteira social, simbólica. (CUCHE, 2002, p. 200)

Tal concepção afasta-se da abordagem biologicista de identidade, que a remete a algo estático, definido, que não pode ser alterado, pois estaria inscrito no código genético. Aplicar essa abordagem ao objeto de nosso estudo significaria considerar que a diferenciação pretendida estaria, por em permitir a participação nos Jogos Indígenas Pataxó apenas àqueles que nasceram índios, ficando proibidos de participar como atletas aqueles que casaram-se com índios e não têm ascendência indígena.

Outra abordagem da identidade é a culturalista, que não enfatiza a herança biológica como preponderante, e sim a herança cultural, ligada à socialização do indivíduo no interior de seu grupo cultural. Entretanto, segundo Cuche (2002, p. 6), [...] o resultado é quase o mesmo, pois, segundo esta abordagem, o indivíduo é levado a interiorizar os modelos culturais que lhe são impostos, até o ponto de se identificar com seu grupo de origem." Nesta perspectiva de identidade, os índios sofreram um processo de assimilação imposto pela a cultura dos não-índios, que circundava sua aldeia, tendo como consequência medo e vergonha de usar a sua cultura tradicional, e adotando a identidade até então dominante.

Ainda outra maneira de se abordar a questão da identidade é a primordialista, que considera a vinculação ao grupo como o principal critério definidor ou gerador da identidade. Desta forma,

É no grupo étnico que se partilham as emoções e as solidariedades mais profundas e mais estruturantes. Definida deste modo, a identidade cultural é vista como uma propriedade essencial inerente ao grupo, porque é transmitida por ele e no seu interior, sem referência a outros grupos. A identificação é automática, pois tudo está definido desde o começo. (CUCHE, 2002, p. 180)

Quando um indivíduo vê-se no meio de algum conflito, ele recorre a seu grupo, e sua identificação e o seu sentimento de pertencimento a esse grupo tornam-se maiores.

Entre os Pataxó, percebe-se esse sentimento de pertencimento ao grupo quando eles estão reivindicando algum direito, passando a agir como um só índio.

As diferentes formas de abordagem da identidade usam como critérios elementos que objetivistas ou subjetivistas. Na perspectiva subjetivista, a

[...] identidade etnocultural não é nada além de um sentimento de vinculação ou uma identificação a uma coletividade imaginária em maior ou menor grau. [...] o importante são então as representações que os indivíduos fazem da realidade social e de suas divisões. (CUCHE, 2002, p. 181).

Essa visão tem grande importância, por considerar a variabilidade das identidades; mas deixa a desejar quando vê a identidade apenas como uma questão de opção individual, o que não é verdadeiro, pois ela é

[...] uma construção social, e não um dado. Se ela é do âmbito da representação, isto não significa que ela seja uma ilusão que dependeria da subjetividade dos agentes sociais. A construção da identidade se faz no interior de contextos sociais que determinam a posição dos agentes e, por isso mesmo, orientam suas representações e suas escolhas. (CUCHE, 2002, p. 181)

No mundo pós-moderno, poder-se-ia falar em identidade multidimensional. Mas isso não significa múltiplas identidades, pois, apesar dos mais diversos contatos, “[...] a identidade não perde sua unidade” (CUCHE, 2002, p.195).

Na atualidade, a globalização é outro aspecto que precisa ser considerado. Até que ponto ela destruiria as identidades locais, regionais, nacionais? Até que ponto isto anularia a possibilidade de afirmação da identidade Pataxó? Para Hall (2005), o mais provável é que a globalização vá produzir, “[...] simplesmente, novas identificações ‘globais’ e novas identificações ‘locais’” (p. 78).

É a partir dessas perspectivas que pretendemos analisar os Jogos Indígenas Pataxó. Consideraremos que, ao utilizarem traços culturais específicos como marcadores de suas fronteiras, os Pataxó têm uma dupla missão, no processo de afirmação de sua identidade: a de mostrar para si mesmos e internalizar essa nova identidade, criada em meio ao mundo globalizado, e a de mostrar para toda a sociedade que os Pataxó estão vivos e possuem uma identidade índia própria, que pode ou não corresponder à imagem que essa sociedade espera deles, pois

A identificação pode funcionar como afirmação ou como imposição de identidade. A identidade é sempre uma concessão, uma negociação entre uma

"auto-identidade" definida por si mesmo e uma "hetero-identidade" ou uma "exo-identidade" definida pelos outros. (CUCHE, 2002, p. 184)

O que vêm reivindicando os Pataxó através da afirmação de sua identidade é o direito de realizar sua organização social de acordo com os fundamentos culturais de suas tradições. E, nesta perspectiva, os Jogos Indígenas Pataxó têm um papel importante, pois nessas manifestações esportivas existe uma grande preocupação em evidenciar esses traços culturais. E o esforço para garantir

[...] o desenvolvimento de atividades esportivas que tenham os traços de nossa cultura, sem dúvida, representa uma preocupação de auto-afirmação e auto estima. Prestigiar os esportes que possuem identidade cultural é apenas uma parcela de um movimento maior que abrange a totalidade dos espaços onde possam acontecer criações culturais originais. (SANTIN, 1996, p. 24)

Pensando desta forma, os Jogos Indígenas Pataxó são uma forma de auto-afirmação e auto-estima dos índios Pataxó, pois neles está presente, através das mais variadas atividades, a sua cultura “resgatada”. “O resgate, porém, não pode ser feito como mera reprodução do passado, um quase museu vivo de representação ritualizadas do que se fazia no passado de onde é construída sua identidade” (SANTIN, 1996, p. 24). Pois essa identidade é construída em meio a várias outras culturas, e possui também traços destas.

Para que o esporte tenha realmente valor para toda a “nação” Pataxó, e para,

[...] efetivamente, produzir o efeito de revitalizar a identidade cultural, precisa ser reincorporado às práticas sociais vigentes. É preciso que ele se torne novamente uma forma viva cultural do grupo social. Para que isso aconteça, provavelmente, deverá ficar aberto às alterações introduzidas pela intencionalidade dos seus praticantes. (SANTIN, 1996, p. 24)

Os Jogos Indígenas Pataxó, vistos como cultura, podem estar contribuindo de maneira importante para a afirmação da identidade dos Pataxó, porque estão inseridos em seu meio e são realizados segundo suas normas e regras próprias. Os Jogos possuem sentidos e significados, e são construídos de acordo com a simbologia presente na ordem cultural dos Pataxó. De acordo com Santin (1996, p. 21), “um esporte é reconhecidamente pertencente a uma ordem cultural quando reproduz, no ato de sua instauração, os valores da cultura que lhe emprestou as condições de sua gênese”. Por isso, pode-se dizer que as variadas manifestações esportivas presentes nos Jogos – arco e flecha, canoagem, corrida, natação, entre outras – estão representando a ordem cultural Pataxó, pois foram criadas a

partir de suas tradições culturais e, como atividades esportivas, “manifestam, também, a índole de um povo ou uma ordem social em suas estratificações econômicas e políticas” (*ibidem*).

Os Jogos Indígenas Pataxó, portanto, constroem uma identidade cultural, sendo uma forma de os Pataxó reviverem seu passado. Não, como assinalou Santin, da mesma forma que se visita um museu, e sim de forma viva, prazerosa, com sentidos e significados para aqueles que o praticam, devido ao fato de terem sido inspirados pelo imaginário do povo Pataxó. Assim, o jogo vai sendo inventado e reinventado, pois se procura

[...] fazer com que ele seja cultuado e cultivado pelo imaginário lúdico de cada comunidade. Garantir a identidade cultural do esporte é deixar que os grupos sociais tenham os espaços e o tempo para desenvolver sua criatividade, erguer suas inspirações e não submeter-se aos modelos geometrizados dos treinamentos que obstruem e atrofiam o espírito inventivo. (SANTIN, 1996, p. 25)

Em suma, os Jogos Indígenas Pataxó oferecem a estes índios a oportunidade de trazer seu passado para o presente e vivenciá-lo de acordo com seus interesses. “A fim de conseguir sobreviver na sociedade brasileira, em que, ainda hoje, são excluídos por constituírem um grupo étnico distinto, os indígenas têm procurado corresponder à representação nacional que foi para eles construída” (CARDOSO, 2000, p.107). No entanto, ao utilizarem traços culturais específicos, os Pataxó também marcam suas fronteiras em relação às demais comunidades.

A partir do referencial teórico estruturado com base em autores que analisam o conceito de identidade e as formas como ela é construída, procuramos nesta seção trazer essa discussão para o objeto do nosso estudo, focalizando especificamente os Jogos Indígenas Pataxó como uma construção de identidade cultural, e a contribuição que oferecem para a afirmação da identidade Pataxó. Essas reflexões pavimentam o caminho a ser trilhado no Capítulo 5, ao serem cruzadas com a análise dos dados coletados pelo pesquisador.

5. OS JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ E A AFIRMAÇÃO DE SUA IDENTIDADE CULTURAL

Neste capítulo são apresentados os dados colhidos em abril de 2006 na pesquisa de campo realizada na Aldeia de Coroa Vermelha, durante a realização dos VI Jogos Indígenas Pataxó. Conforme foi explicitado na Seção 1.4, os registros da observação participante, as transcrições das entrevistas, o exame do Regulamento dos Jogos e de outros materiais que traziam informações a eles pertinentes são trabalhados na primeira seção do capítulo, que descreve, classifica e analisa os Jogos com base no referencial teórico estabelecido no decorrer deste estudo. Na segunda seção é desenvolvida a análise de conteúdo de matérias publicadas em jornais da região onde os Jogos são realizados, buscando-se compreender criticamente os sentidos explícitos ou implícitos que atribuem aos Jogos e se os vêem como algo que está contribuindo para a afirmação/resgate da identidade cultural Pataxó.

5.1 Descrição, Classificação e Análise dos Jogos Indígenas Pataxó

Desde o ano 2000 os Jogos Indígenas Pataxó são realizados anualmente, sendo coordenados pelos próprios índios, e deles participam as diversas aldeias Pataxó da região sul da Bahia. Sua finalidade encontra-se especificada no Regulamento dos Jogos (Anexo 1):

Afirmar e valorizar a cultura Pataxó como forma de integração entre as aldeias Pataxó, através das atividades esportivas, preservando os símbolos e os valores da sociedade indígena; aprender o significado cultural, valorizando os jogos tradicionais Pataxó através das competições; produzir material de competição como forma de divulgar a cultura Pataxó; divulgar as fotos com texto em *sites* indígenas; levantamento dos símbolos culturais. O uso dos utensílios tradicionais; registrar conhecimento da cultura Pataxó, como jogos, uso da pintura, maneira de vestir, etc.; obter elementos para refletir e reconstituir a cultura Pataxó.

Verifica-se que, além do objetivo de criar uma identidade regional para os Jogos Indígenas Pataxó, vivenciar sua cultura, afirmar sua identidade e reunir os parentes, os

Jogos são vistos também como um atrativo cultural para estimular a visitação da aldeia e como geração de renda.

Como foi visto na Seção 3.3, os Jogos Indígenas Pataxó foram criados na esteira dos Jogos dos Povos Indígenas, cuja primeira edição ocorreu em 1996. Os Pataxó que haviam participado desses Jogos trouxeram para a Aldeia de Coroa Vermelha o sonho de realizar algo parecido, até que, por ocasião de um curso de capacitação, tiveram que realizar um projeto avaliativo, e isso deu origem aos Jogos Indígenas Pataxó. Este fato foi relatado por um de nossos entrevistados, o índio Karkaju Pataxó:

Os primeiros Jogos Indígenas Pataxó começou com uma atividade de final de curso do Telecurso 2000; aí do Canal Futura. Um dos eventos seria a proposta de lançar uma atividade esportiva. Como a gente já tinha participado dos Jogos dos Povos Indígenas, aí ficou aquela curiosidade de trabalhar algo referente a atividade esportiva, aí nasceu a idéia de fazer os Jogos. Aí sim começou essa atividade da TV Futura. Segundo ano começou como se fosse uma olimpíada.

Os Jogos Pataxó têm lugar nas areias da praia da Aldeia de Coroa Vermelha. A arena de jogo possui quijemes⁹ tradicionais e um palco.

Para a realização dos Jogos são formadas equipes com 16 atletas cada (8 homens e 8 mulheres, com idade mínima de 14 anos e máxima de 50 anos, ficando os anciãos acima dos 50 anos na categoria de convidados de honra), obedecendo aos seguintes critérios: só podem participar como atletas os índios de origem da tribo Pataxó; os não-índios casados com indígenas podem participar apenas da coordenação; todos os participantes devem estar vestidos na forma tradicional (cocar, tanga, pintura corporal e outros adereços de origem Pataxó); os mais velhos têm seu espaço na comissão de honra dos jogos, como forma de valorizar sua experiência e conhecimento; a premiação é igual para todas as equipes e atletas, que recebem troféus e certificados.

As modalidades apresentadas nos Jogos Indígenas Pataxó são separadas por sexo. As masculinas são: arco e flecha, arremesso de tacape, Patchumicai (luta corporal indígena), zarabatana, corrida rústica 2 km, canoagem, natação, futebol, corrida com tora, cabo-de-guerra. As modalidades femininas são: arco e flecha, Patchumicai, corrida rústica 2 km, cabo-de-guerra.

⁹ Casa indígena usada como vestiário durante os Jogos.

Inicialmente, procuramos analisar em que medida as seis características do jogo estabelecidas por Caillois (1990) e apresentadas na Seção 4.1 deste trabalho se fazem presentes nos Jogos Indígenas Pataxó.

Quanto às duas primeiras características – o jogo como atividade livre e delimitada –, pudemos constatar que os atletas participam voluntariamente dos Jogos Indígenas Pataxó, e que estes se realizam em um espaço definido, mas não bem delimitado no que diz respeito à metragem: trata-se de uma arena que tem sua limitação inicial nas casas e coqueiros indígenas e, como limite final, a beira da praia, assim descrita pelo índio Karkaju Pataxó:

Nós colocamos uma corda pra delimitar o espaço de jogo, e a idéia é só na praia. dentro da arena, as equipes que for praticar algum tipo de atividade: se for arco e flecha, só os arqueiro que vão; cabo-de-guerra, só o pessoal cabo-de-guerra, a idéia é essa, e as outra equipe ficam concentrada, se quiser fazer torcida organizada, faça.

Observamos que antes do início das provas desportivas é realizada uma apresentação, dita cultural pelos indígenas, em que as equipes participantes se confraternizam. Cantos e danças tradicionais Pataxó saúdam os visitantes e preparam a arena, através desse ritual, para receber as apresentações desportivas. Cada tribo canta e dança as músicas que melhor caracterizam sua tribo e aquela que consideram mais bonita para receber e saudar seus irmãos. O ritual dos Jogos Indígenas Pataxó não se inicia com os jogos, ele começa no momento em que os Pataxó se reúnem para pintar seus corpos. Pode-se perceber então o orgulho e a vaidade que possui essa etnia.

As danças são as mais variadas possíveis, mas geralmente apresentam formas circulares (de roda), nas quais uns estão sempre à frente dos outros, obedecendo a uma hierarquia: primeiro os homens da tribo, depois as mulheres e as crianças. Em algumas danças as mulheres são vistas ao lado dos homens, mas jamais à sua frente. A organização circular faz com que não haja diferenças entre as tribos, pois neste formato não existe início nem final, todas as tribos têm a mesma importância, poder e valor. Mas nada impede que uma determinada tribo quebre o protocolo do formato circular e apresente danças sinuosas, como se fosse uma “cobra”, com movimentos de serpentina, para em seguida retomar o formato circular.

Os Pataxó ficam a dançar por um longo tempo. Em termos simbólicos, a atividade ritualiza a iniciação dos Jogos, religa com práticas de seus antepassados, mas em termos

concretos, devido à duração e à quantidade de movimentos corporais que proporciona, ela pode servir também como uma forma de aquecimento dos participantes para as disputas. No entanto, o tempo é o que menos importa nesse momento, pois para os Pataxó ele não é cronológico, e sim existencial.

Essa apresentação cultural opera uma transformação no local e nas pessoas que dela participam, fazendo reviver experiências passadas e gerando sentimentos que fazem a interconexão entre o que é vivido hoje e o que se deu no passado (TURNER, 1982).

A apresentação termina de forma súbita, sem sinal explícito para o encerramento¹⁰, e a partir daí têm início as atividades desportivas, com uma reunião de representantes das equipes que vão disputar as provas, para que sejam discutidas as regras e formas das disputas. Acertadas as regras, as equipes se preparam, com os corpos pintados, cocares, tangas e bustiês que diferenciam uma equipe da outra. O índio organizador convida, entre os presentes indígenas, alguém que voluntariamente aceite desempenhar o papel de juiz das provas. Com as equipes na arena, começa então o jogo.

Durante a apresentação das diversas modalidades, observamos respeito, espírito de união, confraternização e alegria, onde as tradições Pataxó são vivenciadas não na busca de um troféu ou medalha confeccionada com casca de coco (Anexo 2), e sim pelo puro prazer da apresentação de suas habilidades físicas como forma de tradição.

A terceira característica do jogo apontada por Caillois (1990) – o jogo como atividade incerta – se faz presente, porque o resultado final de cada modalidade desportiva não pode ser previamente determinado.

Quanto à improdutividade, quarta característica, pode-se aduzir à idéia do autor a produtividade imaterial, pois acreditamos que os Jogos podem produzir para os Pataxó os mais variados benefícios, que não se referem a bens materiais, e sim a bens culturais, sociais, afetivos, que se refletem no processo de afirmação da identidade Pataxó. O momento de realização dos Jogos Indígenas Pataxó se constitui numa data especial, é um verdadeiro feriado para essa etnia. Diferente dos outros dias, nos quais o volume de comercialização de seus artesanatos é grande, o feriado dos Jogos é um momento de lazer dos Pataxó. Notamos que poucos índios ali comercializavam seus produtos, transfigurando tal momento em uma festa ritual indígena. Fatos como este

[...] constituem momentos importantes que marcam a socialização de um indivíduo ou a passagem de um grupo de uma situação para outra. Eles marcam

¹⁰ Observamos que num dado momento, quando alguns índios já se retiraram por fadiga, pela satisfação de terem exposto seus gestos e cantos, ou mesmo por desinteresse, a seção é terminada.

momentos constitutivos da identidade dos indivíduos nas diferentes fases de sua vida, incluindo a passagem para o mundo dos mortos. Manifestam as relações entre o mundo social e o mundo cósmico, entre o universo natural e o sobrenatural. A maioria destes rituais são planejados e preparados com antecedência, envolvendo grande quantidade de alimentos, confecção de artefatos e convites para parentes e aliados. (GRUPIONI; SILVA, 1995, p. 336)

O ritual dos Jogos Indígenas marca para os Pataxó a passagem de uma identidade desconhecida para uma identidade conhecida e forte. Em suas danças estão presentes manifestações corporais que saúdam o mundo sobrenatural – por exemplo, os passos nos quais um dos pés está em contato com a terra e o outro se eleva, exaltam a terra e o céu. As festas rituais e, conseqüentemente, os Jogos Indígenas Pataxó, são sempre acompanhados de comida farta para todos, como visto na Figura 3.



Figura 3 – Intervalo de Almoço

No que tange às duas últimas características – atividade regulamentada e fictícia –, os Jogos Indígenas Pataxó são regidos por regras formuladas por uma comissão organizadora, que às vezes recorre ao fictício para regulamentá-los, como exemplificado na fala de Karkaju Pataxó, a seguir, e como visto na Figura 4:

Nós fizemos uma comissão pra isso, definir pra ver o que é interessante colocar como regra, e usamos os critérios básicos: primeiro, correr com tanga; se perder a tanga, é desclassificado. E algumas outras, como, por exemplo, o futebol: são as mesmas regras, só que tem que usar a tanga; é até um barato. As regras são muito assim, as regras que a gente usa ainda são resultado de quando a gente era

competitivo. Tinha que ter alguma coisa pra dar uma segurada da galera. Algumas são naturais, como o cabo-de-guerra. A gente faz regra até na hora.



Figura 4 – Comissão Técnica

O jogo, segundo Caillois (1990), ainda possui como função representar alguma coisa ou a luta por alguma coisa. Muitas vezes essas duas funções se confundem, como no caso dos Pataxó, que vêm lutando para resgatar sua identidade cultural e para afirmá-la no cenário nacional através dos Jogos Indígenas Pataxó. Segundo Karkaju Pataxó, existem diferenças antes e depois dos Jogos:

Bom, agora tem tanta diferença porque agora eles têm mais, como se diz, gostam mais de usar sua origem, mais orgulho. Vamos supor: há 15 anos atrás era difícil de ver um índio todo pintado, todo de tanga, a não ser que estivesse fazendo alguma atividade, né, guerreando, assim, alguma coisa. Hoje quase todo índio tá usando a tanga, tá usando sua pintura, porque ele acha que é a origem dele. Então, ele quer usar porque tem o orgulho de usar. De 15 anos pra cá o negócio reativou bastante, uma coisa que já brotou com muita força, a cultura do índio, brotou muita força. Inclusive, eu falava com os meninos que 20 anos atrás, 15 anos atrás, o cara tinha vergonha de usar uma pintura e ir pra cidade, de ir todo pintado. Ele tinha vergonha de ir em Porto Seguro, ali ele tinha vergonha de ir, pois achava que o povo ia mangar dele, só usava mais na aldeia. Hoje, não. Hoje o índio pinta e vai a qualquer canto, ele não tem vergonha, tem o orgulho de tá pintado, vestido de tanga, o cocar na cabeça, tem orgulho, agora não tem vergonha mais. Eu acho que os Jogos ajudou bastante nesse negócio de reativar a língua novamente, foi uma boa pra gente. Também tem muita pessoa que já fala um pouco da língua, o professor tinha que dar aula de Pataxó, que é a língua Pataxó, né, então foi uma coisa que reforçou muito esse lado. O povo adora muito, gosta de participar, de ver, todo mundo tá gostando da brincadeira que o

povo tá fazendo. Pra gente mesmo não é tão importante pessoas de fora, mas o importante é que a gente tá fazendo a nossa brincadeira com aquele orgulho, aquela brincadeira todo ano, né?

Aqui se vê que esta “brincadeira” (representação) está contribuindo para a aceitação e afirmação da identidade Pataxó, pois representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo, tal como afirmou Huizinga, (2004). Essa função é observada nos Jogos Indígenas Pataxó. Quando eles estão jogando, representam sua nova identidade cultural e suas tradições, que muitos dizem que são “falsas” e imaginárias. Mas, dentro do jogo, o que vale é ser diferente, e repetir essas atividades faz com que a “falsa” representação se torne tradição, como almejam os índios Pataxó, pois, quando “a humanidade ‘joga’, representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência” (HUIZINGA, 2004, p. 19). Ou ainda, como assinala Caillois (1990):

Não seria absurdo esboçar o diagnóstico de uma civilização a partir dos jogos que nela prosperam de uma forma especial. De facto, sendo os jogos factores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos. Traduzem forçosamente a sua fisionomia geral e fornecem indicações úteis acerca das preferências, das fraquezas e das linhas de força de uma sociedade, num determinado momento da sua evolução. [...] Os jogos fomentam hábitos, criam reflexos. (p. 102)

Assim, existe a possibilidade de, quando jogam, os Pataxó estarem representando a ordem e natureza de sua identidade e tradições, como impressas em suas consciências. Esse ritual, entendido como reprodutor de uma tradição cultural ou mantenedor da ordem e da consonância social, também cria experiências (FASSHEBER, 2006). Toda vez que os jogos se realizam envolvem ainda toda a “preparação” para sua realização: a pintura corporal, a preparação da arena de competição, a elaboração do regulamento, a confecção do material de competição (arco e flecha, zarabatana, tronco, entre outros), como se vê na fala do índio Jitaia Pataxó:

A preparação dura antes, já assim que entra abril, já começa a comunidade, cada um vai juntando, fazendo sua equipe. E não tem número de equipe, qualquer pessoa pode fazer. Diz assim: vou fazer uma equipe, aí junta, faz a lista, a quantidade de pessoas participantes, e faz a equipe. Eu, como faço parte da escola como professor, faço uma equipe da escola, com alunos, e começo a preparar. Antes ensaio as músicas, as pinturas que fazer, tem um padrão e tem algo diferente. Ensaio tudo direitinho, os adereços com folhas diferentes.

Karkaju Pataxó também descreve todo o cerimonial de preparação ritualística que antecede a “apresentação” nos Jogos, e condiciona esta preparação ao bom andamento durante os mesmos:

[...] quando a gente vai pro jogo a gente percebe que existe um processo de ritual entre as equipes, vê isso aí nos jogos de abertura, onde eles se reúnem pra fazer sua oração. [...] Tem equipes que ensaiou uma semana só, aí ano passado eles foram, mas aquela equipe, sabe. Mas esse ano eles chegaram se impondo, pintura bonita, cocar, o povo bem aprimorado. Quer dizer, isso que eu sempre falo: o resultado dos Jogos é uma semana antes, a galera reunida pra pintar, a galera reunida pra dançar, a movimentação das crianças que tá fazendo algo parecido para mostrar.

Nota-se aqui que os índios tentam representar suas manifestações tradicionais, materializadas nos Jogos. Para Huizinga (2004, p.20, citando Frobenius), isto seria a validade do jogo, pois ele “[...] serve explicitamente para representar um acontecimento cósmico, de certo modo tornando-o presente”. Desta forma, o jogo aos poucos vai se tornando tradicional, perdendo suas características lúdicas e adquirindo um caráter de sagrado, como os cultos ou rituais de pajelança para os Pataxó, as festas folclóricas, a poesia, a filosofia, dentre outras formas.

Uma definição de jogo que contempla tudo o que pode ser chamado de jogo nos é dada por Huizinga (2004):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (p 33)

A partir desta definição, podemos afirmar que os Jogos Indígenas Pataxó possuem as características formais do jogo tradicional, conforme constatado na classificação do Quadro 4, e têm significado cultural devido ao fato de serem uma materialização das características tradicionais indígenas, do voluntariado dos seus participantes, e exprimirem o que está inscrito no imaginário dos índios.

Dando prosseguimento ao estudo, procuramos analisar cada uma das dez modalidades esportivas apresentadas nos Jogos Indígenas Pataxó em relação às categorias

fundamentais de classificação dos jogos – *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* – apontadas por Caillois (1990) e apresentadas na Seção 4.1 deste trabalho.

Como se verifica no Quadro 5, todas as dez modalidades apresentadas nos Jogos Indígenas Pataxó podem ser classificadas como agonísticas, a partir das próprias palavras com que são descritas no Regulamento dos Jogos, entre elas, competir, vencer, adversário. Isto apesar de os organizadores dos Jogos valorizarem o caráter de “apresentação” em sua estrutura organizacional.

Quadro 5 – Análise dos Jogos Indígenas Pataxó

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Arco e Flecha (Figura 5)	Um representante de cada equipe atirá a flecha a um alvo a 25 metros de distância, e terá três oportunidades. A pontuação será pelo local que a flecha acertar. O círculo maior, 50 pontos, o médio, 100 pontos e o pequeno, 200 pontos. A soma dos pontos terá a colocação. Todos os arcos deverão ser acima de 1,60 m, com flecha de ponta de osso. Cada equipe dever levar o seu arco apara a competição. Obs.: O arco e as flechas deverão ser de origem Pataxó.	AGON: Soma de pontos, colocação.	Pontaria.	M: Caça e pesca. T: Flecha de ponta de osso, alvo animal, arco Pataxó.



Figura 5 – Arco e Flecha (Coleção particular, 2005)

(continua)

(continuação)

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Arremesso de Tacape (Figura 6)	Um representante de cada equipe fará o lançamento do Tacape três vezes, e a somatória das distâncias do lançamento será a colocação do competidor.	AGON: Somatório, colocação, competidor.	Arremesso, lançamento.	M: Usado para Caça e pesca indígena. T: Tacape.



Figura 6 – Arremesso de tacape (Coleção particular, 2005)

Patchumica (Figura 7)	Cada equipe deverá ter um representante para a luta, os mesmos lutarão entre si para serem classificados até chegar a um campeão. A luta será em um círculo e os competidores terão três chances para derrubar ou tirar seu oponente do círculo. O lutador só poderá pegar o oponente da cintura ao ombro e aquele que cair no chão para se defender, ficando imóvel, será desclassificado. Obs.: todos os lutadores deverão estar com unhas curtas para evitar acidentes e não poderão usar nenhum tipo de produto no corpo para ficar escorregadio.	AGON: Classificatório, campeão, competidores, oponentes, desclassificado .	Combate.	M: Controlar as emoções. T: Círculo.
-----------------------	--	---	----------	---



Figura 7 – Luta indígena (Coleção particular, 2005)

(continua)

(continuação)

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Zarabatana (Figura 8)	Um representante de cada equipe deverá assoprar a flecha a 7,00 m de distância do alvo, tendo três oportunidades para acertar o alvo e marcar pontos.	AGON: Marcar pontos.	Pontaria.	M: Usado na caça indígena, com pequena flecha com veneno na ponta, para acerta animais de difícil acesso. T: Flecha, alvo.
 Figura 8 – Zarabatana (FUNAI, s/d)				
Corrida Rústica 2 km (Figura 9)	A corrida será em trajes tradicionais e com dois participantes de cada equipe. O percurso será da Boca da Barra à ponta da Praia de Coroa Vermelha.	AGON Participantes.	Locomoção, belicoso.	M: Meio de locomoção. T: Trajes.
 Figura 9 – Corrida Rústica 2 km (FUNAI, s/d)				

(continua)

(continuação)

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Canoagem (Figura 10)	Cada equipe deverá ter dois representantes para esta modalidade, que farão um percurso de 200 metros no mar, remando em uma canoa. A classificação será pelo tempo gasto neste trajeto. A equipe que fizer em menos tempo será a campeã.	AGOÓN: Modalidade, classificação, tempo, campeã.	Locomoção, belicoso.	M: Meio de transporte dos ribeirinhos. T: Canoa.



Figura 10 – Canoagem (Coleção particular, 2007)

Natação (Figura 11)	Um representante de cada equipe nadará 200 m de distância. A colocação será através da chegada de cada competidor.	AGON: Colocação, competidor	Locomoção, belicoso.	M: Meio de locomoção. T: Pintura.
------------------------	--	-----------------------------------	-------------------------	---



Figura 11 – Natação (FUNAI, s/d)

(continua)

(continuação)

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Futebol (Figura 12)	O futebol será uma forma de integração entre as equipes, que serão compostas por oito atletas de cada equipe. As equipes jogarão um torneio por eliminação, com a duração de 30 min cada tempo de jogo. Todos os jogadores deverão jogar com os trajes tradicionais. Só participarão do jogo os componentes das equipes.	AGON: Equipes, atletas, eliminação.	Disputa coletiva de bola.	M: Adaptação de outra cultura. T: Trajes tradicionais.



Figura 12 – Futebol (Coleção particular, 2005)

Corrida com Tora (Figura 13)	Dois representantes de cada equipe correrão com a tora por 200,00 m, com revezamento de 100x100 m. A colocação será pelo tempo gasto nesse percurso, a equipe que fizer em menos tempo vencerá. Obs.: O competidor não poderá fazer o percurso da corrida sozinho com a tora, e caso sua tanga caia o atleta será desclassificado.	AGON: Colocação, vencer, competir, desclassificado.	Locomoção, belicoso.	M: Ritual de casamento indígena. T: Toro, tanga.
------------------------------	---	---	----------------------	---



Figura 13 – Corrida com Tora (Coleção particular, 2005)

(continua)

(continuação)

Modalidade	Descrição	Classificação	Característica	Memória (M) e Tradição (T)
Cabo-de-guerra (Figura 14)	Cada equipe deverá competir com oito componentes. A modalidade será masculina e feminina. A competição será com uma corda. A equipe que puxar a outra além do marco ou permanecer mais tempo com o adversário em seu campo será a vencedora.	AGON: Competir, componentes, modalidade, adversário, vencedora.	Combate, disputa coletiva.	M: Ritual de força. T: Corda.



Figura 14 – Cabo-de-guerra (Coleção particular, 2005)

A preocupação em descaracterizar o caráter de competição também pode ser vista no depoimento do índio Jitaia Pataxó:

No primeiro ano que teve os Jogos teve premiação pras equipes, primeiro lugar teve troféu, mas logo, como foi o primeiro evento maior que fizemos, houve um pouco de rivalidade, todo mundo queria ganhar o troféu. Aí, no ano seguinte, vimos que não era aquilo e o objetivo dos Jogos não seria aquela rivalidade de ganhar troféu, premiação, alguma coisa, e sim festejando aquele dia, que é a Semana do Índio, de tá vivenciando a cultura. As pessoas que se destacam em corrida, em natação, elas já vinham porque queriam fazer uma equipe forte pra vencer, e esse não é o objetivo, pois acabava de excluir alguém. Porque o objetivo era todos participar. O importante era você tá competindo, você ganha ou não. E então, pra não ter essa rivalidade, acabou a premiação, e então premiação é igual, tanto faz você ganhar 1, 2, 3, até o último, mas a premiação é igual. Eles até divulgam lá: a equipe tal conseguiu mais pontos, tá, ficou na frente, mas a premiação é igual, pra não ter rivalidade e não acontecer briga, em vez de unir o povo tá afastando.

Percebe-se também que, devido ao fato de os índios se confrontarem em situação de igualdade física e hierárquica, onde as qualidades de um participante ou de uma equipe irão prevalecer, destacando o melhor em uma destreza, o *agon* então “apresenta-se como

uma forma pura de mérito pessoal, e serve para o manifestar” (CAILLOIS, 1990, p. 35). É importante ressaltar que o objetivo dos jogos agonísticos não é causar um estrago nos adversários, e sim mostrar superioridade sobre eles – o que pode gerar desconforto devido ao imenso respeito às hierarquias existente no meio indígena. Por exemplo, quando estavam competindo duas equipes, uma delas contando com um índio de hierarquia superior, observamos certo mal-estar por parte da equipe desafiante, pois, em conflito, não sabiam se naquele momento a hierarquia interna poderia ser esquecida ou não. Como o mundo do jogo é um mundo à parte do real (CAILLOIS, 1990), a equipe mais forte venceu, mas ao término do jogo não ocorreram a algazarra e o excitamento de felicidade pela vitória, pois o real se estabeleceu e as diferenças retornaram.

Mas, se no jogo não era encontrada assimetria entre os participantes, o excitamento pela vitória estava causando grandes problemas de relacionamento entre os Pataxó, o que fez com que os organizadores dos Jogos procurassem eliminar ou diminuir o caráter competitivo, e tentassem lhes dar um sentido real de confraternização, de celebração, embora sempre com um apelo à competição, como visto na logomarca dos VI Jogos Indígenas Pataxó, realizados em 2006 (Figura 15).



Figura 15 – Logomarca dos VI Jogos Indígenas Pataxó

O interesse em retirar o fator competitivo e privilegiar a cooperação evidencia-se também na fala do entrevistado Karkaju Pataxó:

[...] começou como se fosse uma olimpíada, mas aí competitiva, e assim se deu. Aí havia um processo de eliminação, premiação de 1, 2 e 3 lugar, aí eu assumi o projeto. Tem dois anos que eu assumi o projeto, e como eu fui coordenador dos Jogos Indígenas Pataxó, eu faço parte do comitê intertribal, e eu sugeri que tirasse a competição, por causa da rivalidade. Pois tinha índio que brigava, que não conversava o ano com o outro, porque queria ganhar o primeiro lugar, e começou a ficar uma coisa desgastante, porque as equipes iam com aquele

sentimento de “sou melhor que aquela”, “sou mais bonitinha”, e começou a ter uma disputa interna de divisão. Aí, quando eu assumi, foi um choque, a galera disse que não vai funcionar porque o pessoal é acostumado a competir. Me dê uma chance de tentar mudar, se não funcionar eu peço desculpas a todo mundo e a gente refaz a proposta. Fizemos isso, aí todo mundo recebeu premiação, houve resistência de todo mundo, porque queria pegar a equipe do ano passado, pô, esse ano seria a revanche... A gente não deixou acontecer isso esse ano, aí, no final do evento, quando a gente tava na comunidade, todo mundo elogiando que foi melhor porque ninguém saiu com mágoa de ninguém, eles gostaram da proposta e pediram pra gente fazer esse ano de novo, aí a gente fez de novo...

É importante dizer que, para os Pataxó, diferentemente do que venha a significar para outras comunidades, jogar é estar preparado para competir, não importando como e quais meios são utilizados. Jogar, para os Pataxó, é estar preparando para vivenciar sua cultura, recordar suas tradições, um momento só seu, onde a diferença entre o tempo anterior ao Descobrimento e o hoje se torna zero. Neste momento o Pataxó celebra a sua cultura.

Vale ressaltar que a classificação que estabelecemos no Quadro 5 foi realizada segundo um referencial não-Pataxó. Portanto, para se entender melhor o significado que competição e apresentação têm para eles, é preciso aprofundar o estudo das suas representações e o imaginário de competição.

Nos Jogos Indígenas Pataxó não identificamos nenhuma modalidade com a característica de *alea*. Esta característica seria uma possibilidade de os Jogos diminuírem o caráter competitivo, possibilitando que a sorte fosse um fator preponderante presente nas disputas; assim, a vitória ou a derrota estariam condicionadas também ao fator sorte.

Em nosso estudo, a *mimicry*, terceira categoria fundamental de classificação dos jogos, segundo Caillois (1990), apareceu como uma categoria muito interessante e peculiar, pois, quando observamos os Jogos, a todo tempo pareceu-nos que os índios estavam realizando uma encenação, estavam tentando ser os índios Pataxó de séculos atrás, que caçavam na mata, nadavam ou remavam em suas canoas pelo mar e pelos rios, ou que passavam por alguns rituais preparatórios para se tornarem adultos ou para o casamento.

O que os Pataxó estão tentando fazer é estender a *mimicry* para fora dos Jogos, fazendo o índio Pataxó de hoje ser o mais próximo do Pataxó do passado, não no sentido de resgate de algo “estático” que ficou perdido e foi achado, mas de uma construção de algo que tem o passado, toda a história Pataxó como referência.

Esta *mimicry* é uma função do jogo: proporcionar prazer, fuga do mundo real, o que faz com que seus participantes queiram repeti-lo diversas vezes, estendendo seus efeitos

para depois de seu término, criando uma mimesis. Desta forma, o jogo torna-se tradição. É importante assinalar que essa mímica, disfarce ou prazer de ser outro não é exclusiva dos jogadores, mas também dos espectadores, que se identificam com seus ídolos. Isso foi verificado quando alunos da escola indígena nos afirmaram que admiravam o “índio chamado Aratimbo, porque em todos os Jogos ele foi campeão de tacape”, tornando-se um exemplo e, quem sabe, sendo a inspiração para muitos outros índios, quando estão jogando.

A quarta e última categoria fundamental de classificação é o *ilinx*, que não foi identificado claramente nos Jogos Indígenas Pataxó. Observamos possibilidades de características do *ilinx* nas apresentações de danças, nas quais parece que os Pataxó entram em transe ao realizar os passos de dança e tocar seus chocalhos e demais instrumentos musicais. A presença do *ilinx* pode ser observada mais claramente nos dias de rituais como o da pajelança, onde os índios apresentam espasmos, estonteamento, ou, como assinalou Caillois (1990), um atordoamento psíquico e orgânico que transcende a realidade.

Quanto à divisão dos Jogos entre a *paidia* e o *ludus*, vimos a *paidia* presente na aldeia Pataxó quando as crianças brincam de boneca, ou quando estão correndo ou rolando pelo chão, como se fossem parte daquela terra; ali, terra e criança, não se sabe o que é um ou outro. Depois elas começam a ser submetidas às regras como forma de *agon*, fazendo competições com seus colegas, como ocorre nas aulas de Educação Física da escola indígena de Coroa Vermelha, segundo nos relatou o professor:

Agora mesmo eu tava desenvolvendo uma atividade em que eles escolhem as brincadeira deles. Fazem uma lista de brincadeiras e fazem um desafio de 2 grupos. Nenhuma lista pode ter outra. Eles fizeram 40 brincadeiras para participarem, aí eles colocam no meio cabo-de-guerra, luta corporal... [...] Eu faço isso com eles, entendeu, em todas as aulas de Educação Física. A gente faz duas ou três ou quatro atividades dessas, porque se a gente for pôr uma brincadeira – por exemplo, brincar de pedrinha – os homens não participam: é de mulher, é de mulher [risos]. Então, quando a gente faz o desafio, não, eles têm que participar das brincadeiras das mulheres, e as mulheres das deles.

Nota-se o controle da *paidia* (espontaneidade) nos Jogos Indígenas Pataxó quando os índios, antes do início do jogo, formam uma comissão entre os participantes (representantes) de cada equipe para decidirem, naquele momento, as regras vigentes em determinado etnodesporto, como observado na Figura 4.

Utilizando agora um referencial apresentado por Vinha (1999) e que está mais próximo do objeto de nosso estudo, estabelecemos a seguinte caracterização, também

constante no Quadro 5, que considera a forma de execução das modalidades apresentadas nos Jogos Indígenas Pataxó: 1) Pontaria, pois para sua “apresentação” necessita-se de grande concentração para apontar ou mirar algo a ser acertado, como ocorre no jogo de zarabatana e no arco e flecha. 2) Arremesso ou lançamento na modalidade arremesso de tacape. 3) Nas modalidades onde o elemento de confronto corporal se faz presente, como nas lutas, que funcionam como uma forma de os indígenas extravasarem e conterem as emoções, e no cabo-de-guerra, entendido como um ritual de força, a característica apontada é o combate. 4) Locomoção e belicoso são as principais características de execução registradas nas modalidades de corrida rústica, natação, corrida com tora e canoagem. 5) Modalidades coletivas com disputa de bola são jogos como o futebol.

Uma questão já abordada na Seção 4.2 é aqui retomada para análise: as dez modalidades apresentadas nos Jogos Indígenas Pataxó podem ser consideradas etnodesportos?

Considerando como etnodesportos as modalidades esportivas que possuem funções ou características culturais tradicionais na comunidade onde estão inseridas, assinalamos no Quadro 5 os elementos tradicionais (**T**) presentes em cada modalidade e a memória Pataxó (**M**) a que cada modalidade remete.

Assim, pode-se dizer que a modalidade arco e flecha e a modalidade zarabatana são etno-desportos, pois apresentam como elementos tradicionais a flecha de ponta de osso, o arco e a zarabatana original Pataxó; quanto ao alvo, tem a forma de um animal; além disso, é obrigatório o uso da vestimenta Pataxó durante as apresentações. Tudo isso remete às memórias tradicionais de caça e pesca.

O arremesso de tacape é também um etnodesporto, pois tem como elemento tradicional o tacape Pataxó, e como memória tradicional a sua utilização para a caça e a pesca.

O Patchumicai, que é uma luta Pataxó, apresenta como elemento tradicional o círculo e a tora, e possui como memória o ritual de passagem para a vida adulta e uma forma de conter as emoções.

Um outro ritual é representado pela corrida com tora, que tem como elemento tradicional a tora, embora antes os Pataxó praticassem essa corrida com pedra. Para que lhe seja permitido casar com a índia, o noivo tem que carregar nas costas uma tora com peso correspondente ao peso da noiva; pois, segundo as tradições Pataxó, se o homem estiver na

mata e ocorrer algo com a mulher, ele tem condições de levá-la nas costas, rapidamente, para tratamento.

O cabo-de-guerra é uma modalidade que apresenta como memória um ritual de força, e tem como elemento tradicional a corda utilizada para competição.

A corrida e a natação possuem como elementos tradicionais a vestimenta, mas o que vem caracterizá-los como etnodesportos é a memória ou a função dessas modalidades para os Pataxó, e a forma como remam e correm, pois são os meios de locomoção mais usados por eles e expressam uma corporeidade própria.

Foi a memória que permitiu classificar a canoagem como um etnodesporto. Na sua “apresentação” nos Jogos Indígenas Pataxó não são usados trajes Pataxó, e a canoa é de fibra de vidro. Mas, como essa modalidade representa como memória tradicional o meio de locomoção utilizado pelos Pataxó para atravessar os rios, pode-se considerá-la também esporte possuidor de cultura indígena.

A grande questão que se coloca para esse tipo de análise é o futebol, que evidentemente não pode ser reconhecido como uma prática desportiva originalmente Pataxó. Mas, da mesma forma como foi incorporado por todo o Brasil quando chegou da Inglaterra, o futebol também foi incorporado pelos Pataxó, que o adaptaram aos seus costumes. Santin (1996) considera que

A segunda maneira de o esporte ter uma identidade cultural acontece quando é trazido de fora e adaptado e assimilado pela cultura adotiva. Muitos esportes, apesar de não serem criações culturais específicas de uma cultura, foram tão bem “aclimatados” por uma sociedade adotiva que acabaram adquirindo maiores características culturais no processo de adoção do que em sua criação original. (p. 23)

Lembra ainda o autor:

[...] o transplante puro e simples de práticas esportivas de uma região para outra ou de um país para outro poderá significar uma agressão cultural. O intercâmbio cultural deve ser conduzido como um processo de adaptação e de assimilação. A cultura local deve adotar o esporte, incorporando-o dentro do próprio paradigma cultural. (*ibidem*, p. 24)

Os próprios Jogos Indígenas Pataxó, na sua primeira edição, estavam voltados para modelos padronizados por não-índios. Mas, já na segunda edição, em 2002, eles adquiriram “vida” e proporcionaram maior liberdade e espaço para a introdução de práticas criativas. Pois, para que tenham identidade cultural, os Jogos precisam,

[...] num primeiro momento, resgatar as práticas esportivas da tradição histórica, fazendo com que sejam culturadas e cultivadas como formas vivas; num segundo momento, [...] proporcionar as condições básicas para que cada indivíduo, cada comunidade possa ativar seu imaginário lúdico com liberdade e criatividade. (SANTIN, 1996, p. 25)

Por isso, pode-se considerar o futebol um etnodesporto “apresentado” nos Jogos Indígenas Pataxó, pois, além de haver toda uma corporeidade Pataxó envolvida nesta prática, o uso de vestimenta diferenciada, a regulamentação, a delimitação e todo o aparato teórico exposto no Quadro 4 possibilita classificar o futebol (ou seria mais adequado falar “jogo com bola”) como um etnodesporto indígena Pataxó. Vale a pena chamar a atenção para o fato de a origem do futebol moderno ter suas raízes em jogos tradicionais, possivelmente indígenas.

Finalizando esta seção, cabe lembrar a afirmação de Caillois (1990) de que todos os jogos, não importando a categoria a que pertençam, possuem aspectos socializantes. E o índio Karkaju Pataxó, em seu depoimento, confirma essa assertiva:

Quando chega nos jogos parece que é um só, parece que une as coisa, deixa sua cor. Peraí? Quem é quem? Quem é o melhor, quem é o cara que tava reclamando? Quem é o líder da mais forte comunidade? Você não percebe, porque você tá numa coletividade, o negocio é uma coisa só, é um balaio de gato da porra, você olha, não dá pra saber quem é quem [risos]. O bom é que o negócio ali tá girando, mas é um resultado fantástico...

A realização destes Jogos possibilita que os Pataxó vivenciem suas tradições e cultura, com o objetivo de promoverem a confraternização entre eles e, por que não, entre toda a sociedade, num momento de lazer. Independente de qualquer classificação, o que mais vale para esses índios é mostrar para toda comunidade e para eles mesmos como estão construindo e afirmando sua identidade cultural através do esporte. Pode-se afirmar que a realização desses Jogos é um “momento *sui generis*, em que seu povo busca alimentar-se para continuar existindo” (SOARES, 1999, p.303).

5.2 Análise de Conteúdo das Notícias dos Jornais

A outra fonte de análise foram matérias publicadas em jornais (Anexo 3) regionais no período em que foram realizados os VI Jogos Indígenas Pataxó. Esses dados foram coletados no arquivo particular do índio Karkaju Pataxó, com o objetivo de avaliar como os jornais relacionam os Jogos ao processo de afirmação da identidade cultural dos Pataxó.

Os dados foram organizados a partir do título da matéria publicada sobre os Jogos Indígenas Pataxó. Em seguida, procurou-se identificar o "núcleo de sentido" explícito ou implícito do texto. Destacado o parágrafo central desse núcleo, dele foram retiradas unidades de significação (palavras que relacionassem os Jogos ao processo de afirmação/resgate da identidade cultural Pataxó; tais palavras foram posteriormente codificadas pela frequência de cada unidade, isto é, de acordo com sua representatividade). O Quadro 6 apresenta os resultados dessa etapa da análise de conteúdo, indicando também as referências bibliográficas das matérias analisadas.

Quadro 6 – Análise de Conteúdo

TÍTULO	TRANSCRIÇÃO DO NÚCLEO CENTRAL DA FRASE	UNIDADE DE SIGNIFICAÇÃO	REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA
Jogos Indígenas Pataxó 2006.	Dentre os objetivos propostos destaca-se a necessidade de afirmar e valorizar a cultura indígena como forma de integração entre as aldeias Pataxó.	Jogos, Pataxó, afirmação, valorização, cultura, integração,	<i>O Sollo</i> , Santa Cruz de Cabralia, 5 abr. 2006.
A cultura Pataxó é celebrada em jogos	Muito além do que torneio esportivo, os jogos têm uma relevante importância ao contribuir para a integração da tribo dos Pataxó, preservação dos seus símbolos e valores e resgate e valorização da cultura indígena. O que, afinal, são as raízes da própria cultura e identidade brasileira.	Jogos, Pataxó, integração, preservação, símbolos, celebração, valores resgates, cultura, raízes identidade.	<i>Tribuna da Costa</i> , Porto Seguro, 9 abr. 2006.
Jogos preservam cultura Pataxó	Os índios nasceram da água, quase perderam sua cultura, mas lutaram como guerreiros para recuperar a língua de seus ancestrais.	Jogos, preservar, cultura, Pataxó, recuperar, ancestrais.	<i>A Tarde</i> Salvador, 15 abr. 2006.
Lembrando	Dia 19/04, quarta feira, a partir das 08:00 hs, inicia-se a semana comemorativa do dia do índio com abertura dos VI Jogos Indígenas Pataxó e se encerrará no dia 23/04. Local praça do cruzeiro na aldeia Pataxó de Coroa Vermelha, Santa Cruz de Cabralia.	Comemorar, jogos, dia do índio.	<i>Costa do Descobrimento</i> , Porto Seguro, 16 abr. 2006.
Agenda esportiva da Semana do Descobrimento	Parabéns às pessoas que se empenharam na realização deste evento... Eventos estes, que já estão se tornando tradicionais e que já deveriam estar fazendo parte do calendário esportivo municipal.	Esportiva, parabéns, tradicional, calendário, municipal.	<i>Tribuna da Costa</i> , Porto Seguro, 16 abr. 2006.
Futebol é a atração nos VI Jogos Indígenas	Com o tema de integração e resgate da cultura Pataxó, os jogos deste ano atraíram também índios da etnia Pataxó...	Atração, integração, resgate, cultura, Pataxó, jogos etnia.	<i>A Tarde</i> , Salvador, 18 abr. 2006.
Jogos Pataxó	Ser campeão de nada vale, pois o importante é preservar a cultura original. Tem corrida de tora, arremesso de tacape,	Jogos, Pataxó, preservar, cultura, original, adaptada,	<i>A Tarde</i> , Salvador, 18 abr. 2006.

	zarabatana e até arco e flecha. A corrida de tora é uma prova exigida pelo pai das noivas. Adaptar esse ritual e outras brincadeiras como modalidades esportivas ajuda os Pataxó a preservarem a cultura.	ritual, modalidades.	
--	---	----------------------	--

Para melhor compreensão e análise metodológica, as unidades de significação foram organizados em um gráfico em forma de uma mandala circular (Figura 16), que lembra a usada como colar de proteção em volta do corpo ou nas portas e janelas das ocas indígenas, com a finalidade, segundo a lenda, de proteger os índios dos maus espíritos. Ela captura todas as energias, sonhos etc., filtrando as coisas boas, que são conduzidas para as penas abaixo da mandala, para dentro da alma ou de casa. Este método de organização busca fazer com que os dados expressem sua mensagem, tal como pretende a Análise de Conteúdo, que se apresenta como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens” (BARDIN, 2000, p.38). Seu objetivo principal é reduzir o volume amplo de informações contidas em uma comunicação a algumas categorias conceituais que permitam passar dos elementos descritivos à interpretação.

O grau de significância ou de relação das unidades de significação (palavras) estão diretamente relacionadas à sua frequência de aparecimento nos títulos das manchetes dos jornais e nos núcleos centrais destas, ou seja: quanto maior a frequência das palavras maior relação elas terão com os jogos indígenas Pataxó e se localizaram mais internamente no gráfico e inversamente, quanto menor frequência, menor relação terão com os jogos e se localizaram mais externamente no .

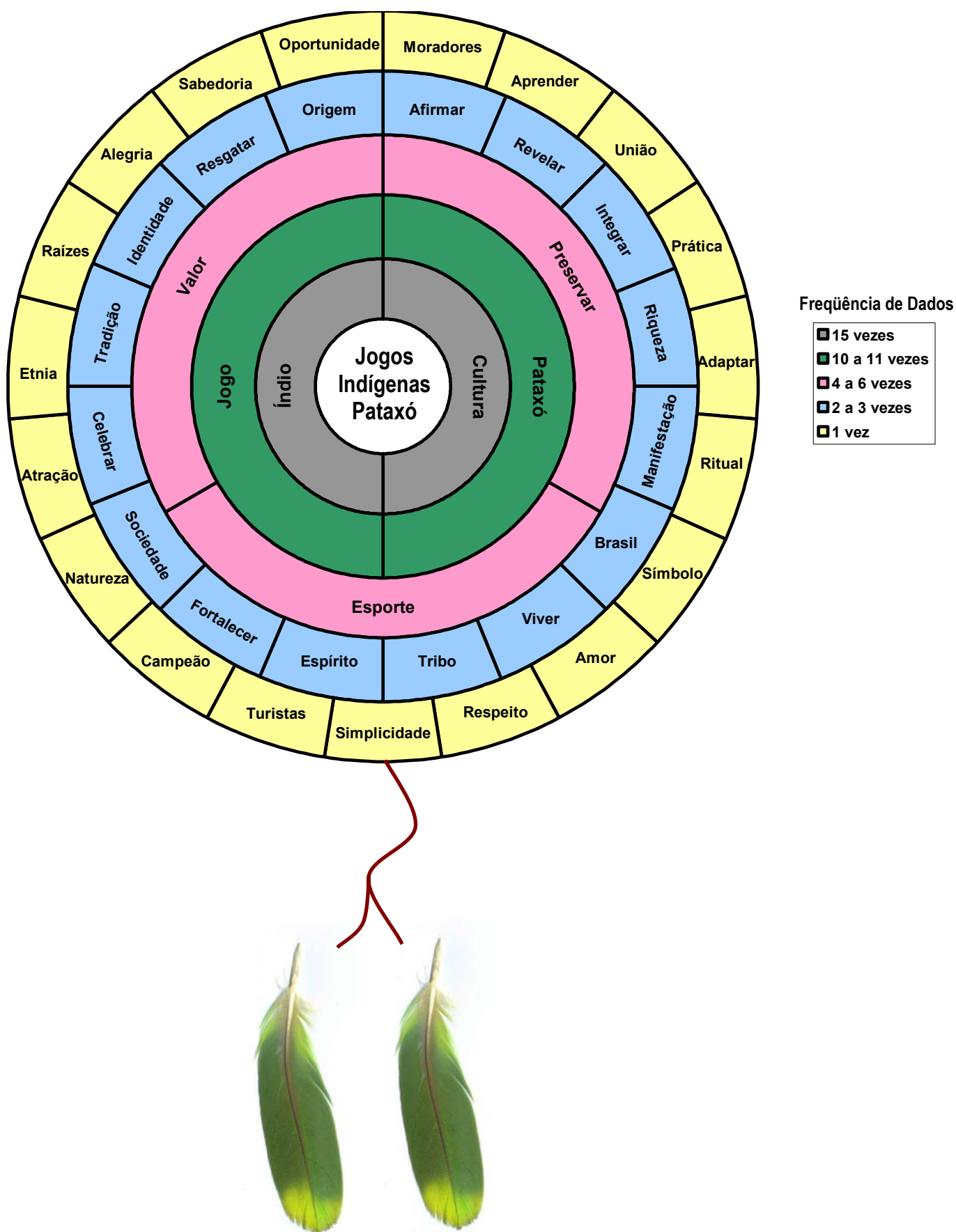


Figura 16 – Mandala

Como se nota na Figura 16, as palavras foram distribuídas de acordo com sua frequência nas frases centrais e títulos das matérias publicadas nos jornais. Elas terão maior representatividade quanto mais próximas estiverem do centro da figura. Desta forma, percebe-se que os Jogos Indígenas Pataxó estão mais relacionados regressivamente com palavras como **cultura, índio, Pataxó, jogo, esporte, preservação, valor**, indicando que a imprensa não é neutra e, representando o imaginário da sociedade, vê esses Jogos como algo além de uma apresentação, acreditando que através deles possam estar sendo construídos valores que contribuam para a preservação da identidade cultural dos índios Pataxó.

É importante ressaltar aqui a ausência de termos ou palavras que poderiam indicar que os Jogos estivessem desenvolvendo valores negativos, como, por exemplo, a predominância do esporte espetáculo, onde o que menos importa são os valores culturais tradicionais, e sim a busca da vitória a qualquer custo.

Não se pode dizer que um esporte espetáculo não esteja produzindo cultura, mas pode-se questionar o tipo de cultura que ele pretende construir ou está valorizando. Nas manchetes dos meios de comunicação de massa, as matérias que abordam o esporte espetáculo do homem “civilizado” utilizam termos como **guerra, acirrado, matar, rivalidade, trauma, eliminado**, dentre outros, que apontam para uma direção oposta à construção ou afirmação de uma identidade tradicional. Palavras como estas em momento algum aparecem relacionadas aos Jogos Indígenas Pataxó. Este é um indicador de que os Jogos estão produzindo um novo olhar, que representa para os Pataxó a resposta positiva da sociedade diante do processo de afirmação de sua identidade cultural.

Os Jogos Indígenas Pataxó representam algo mais do que uma apresentação esportiva para os turistas. Eles são uma oportunidade de os Pataxó mostrarem para toda a sociedade suas tradições, símbolos, rituais originais resgatados depois de séculos de destruição, em uma manifestação de confraternização que revela a forma de viver e toda a cultura construída pelos Pataxó. Eles são uma mimesis de suas origens que “não copia o original, mas recria e dá uma identidade própria ao que foi aprendido” (FASSHEBER, 2006, p.30).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A caminhada desde a escolha do tema até o ponto em que estamos agora foi um percurso muito longo, durante o qual enfrentamos muitas dúvidas, muita insegurança, e buscamos adquirir conhecimentos que nos permitissem trabalhar com populações indígenas evitando provocar choque cultural que interferisse em suas identidades.

Nosso interesse pelos Pataxó surgiu com um convite que recebemos para ministrar um curso para professores de Educação Física das escolas indígenas. A pedagoga índia que nos fez o convite informou sobre os problemas enfrentados pelos Pataxó, o maior deles, a luta pelo “resgate” de suas tradições, cultura e identidade, que foram quase totalmente esquecidas devido ao seu contato forçado com o mundo “civilizado”.

No processo de resgate / afirmação de identidade as escolas indígenas têm um papel fundamental, pois nelas se pesquisa e se ensina sobre as tradições culturais Pataxó. Mas, dentro das escolas, haveria outro problema: a falta de preparo dos professores (dentre eles, os de Educação Física) para se inserirem nesse processo. Por isso a necessidade de cursos que ofereçam subsídios para suas aulas. Foi então que mergulhamos na busca de referenciais teóricos que norteariam nossa atuação no curso a ser ministrado.

Em um segundo encontro com a pedagoga índia (Irene), fomos informados da realização dos Jogos Indígenas Pataxó na Aldeia de Coroa Vermelha. Indo à Aldeia para assistir aos Jogos, vimos ali um material muito rico para ser trabalhado nas aulas de Educação Física, e decidimos observar se esse material estava presente nos conteúdos ministrados nas escolas indígenas. Percebemos então que havia pouca diferença entre o ensino ministrado naquelas escolas e nas escolas não-índias.

Este foi nosso primeiro contato com o tema do estudo a ser desenvolvido no curso de mestrado, que inicialmente visava a elaboração de um currículo para a disciplina Educação Física nas escolas indígenas de Coroa Vermelha. Mas logo percebemos que, para construir um currículo de Educação Física, primeiramente deveríamos conhecer melhor os índios Pataxó, sua cultura e tradições, e nos inserir no processo de afirmação/resgate de sua identidade; em seguida, deveríamos compreender como estão estruturados, organizados, classificados, definidos e categorizados os Jogos Indígenas Pataxó. Esses Jogos seriam uma manifestação esportiva cultural? O que esses Jogos representam para os Pataxó e para a sociedade em geral?

Para responder a essas questões, fomos buscar os conhecimentos necessários no Programa de Mestrado/Doutorado da Universidade Federal da Bahia. Junto à Dr^a Maria Hilda Paraíso, que há décadas vem pesquisando a etnia Pataxó, pudemos entender quem eram, quem são e onde querem chegar os Pataxó. A presente pesquisa sintetiza uma parte desses conhecimentos.

Como pôde ser visto no Capítulo 2, os Pataxó não são os índios encontrados por Cabral, mas já habitavam a região do Descobrimento do Brasil. Devido à colonização, passaram por um processo de assimilação que, através dos séculos, quase os levou à perda total de sua cultura. No ano de 1951, ao sofrerem um massacre conduzido pelas forças policiais da Bahia, tiveram de se dispersar por outras localidades, dividindo-se em diversas tribos.

Depois de vários anos, os Pataxó conseguiram reunir forças para lutar pela demarcação de seu território, que só lhes foi outorgado na década de 1990. Mas, antes de reaverem suas terras, os Pataxó tinham que provar para os órgãos públicos competentes que os que ali residiam eram índios. Seu objetivo principal, como o de todas as minorias, consistia em:

[...] se reapropriar dos meios de definir sua identidade, segundo seus próprios critérios, e não apenas em se reapropriar de uma identidade, em muitos casos, concedida pelo grupo dominante. Trata-se então da transformação da hetero-identidade, que é freqüentemente uma identidade negativa, em uma identidade positiva. (CUCHE, 2002, p. 190)

Percebendo que com o contato prolongado com o homem branco sua identidade índia havia se perdido, os Pataxó procuraram “resgatar” essa cultura e tradições perdidas, não apenas como forma de sobrevivência, mas porque “[...] eles próprios sentem falta de uma história, de um passado, de um corpo de tradições que os resguarde” (CARDOSO, 2000, p. 109).

Nesse processo de afirmação/resgate de sua identidade, os Pataxó utilizam as mais variadas estratégias, como o estudo da sua língua-mãe, seus poemas, danças, artesanato, pintura, símbolos, ritos. Desta forma, "Eles tentam, através do resgate de uma memória coletiva, reconstituir o passado perdido, com a finalidade de adotar uma visão de mundo, ou um *ethos* anterior, e afirmar-se perante a cultura nacional e os demais grupos étnicos" (CARDOSO, 2000, p.40).

Os Jogos Indígenas Pataxó, realizados desde o ano 2000 na Aldeia de Coroa Vermelha, no sul da Bahia, representam a sintetização das tradições e cultura Pataxó em um evento esportivo cultural. As modalidades esportivas neles apresentadas foram inspiradas em alguns rituais tradicionais como a corrida com tora (ritual de casamento), o cabo-de-guerra (ritual de força), ou em atividades da rotina diária dos Pataxó, como a caça e a pesca, que hoje voltam a fazer parte das tradições deste povo. Outras modalidades, como por exemplo, o futebol, foram adotadas pelo imaginário lúdico dos Pataxó e incorporadas dentro do seu próprio paradigma cultural.

Pode-se notar que os jogos indígenas representam também uma oportunidade de os Pataxó estarem aprimorando de uma forma lúdica, suas tradições culturais sejam elas nativas ou “inventadas”. Quando jogam, se revitalizam em suas origens, devido esses jogos possuírem identidade cultural. Assim a cada edição dos jogos os Pataxó se revigoram de si mesmos e sobrevivem em meio à sociedade nacional.

A partir da classificação dos jogos proposta por Caillois (1990), neste estudo os Jogos Indígenas Pataxó foram definidos como agonísticos, pelo fato de fazer-se presente o desejo de competir, mesmo que a finalidade declarada não seja a vitória a qualquer custo.

Quanto ao seu modo de execução, classificamos as modalidades conforme o uso predominante da pontaria (arco e flecha, zarabatana), arremesso ou lançamento (arremesso de tacape), confronto corporal (luta, cabo-de-guerra), locomoção (corrida a pé, corrida com tora, canoagem, natação) uso da bola em modalidades coletivas (futebol).

“Através” da realização dos Jogos, os Pataxó estão afirmando e evidenciando sua identidade perante o mundo dito civilizado e perante eles próprios.

Ao mesmo tempo e à medida que seus rituais, danças, pinturas, crenças e tradições vão sendo representados para os "estrangeiros", eles vão sendo também repetidos e incorporados pelas gerações mais novas, que passam a reconhecer aqueles atributos como sinceramente próprios. (CARDOSO, 2000, p. 29)

É importante enfatizar que a identidade foi abordada neste estudo como algo que está em processo de construção, “[...] como resultado de um processo contínuo de formação e transformação” (CARDOSO, 2000, p.150).

A apresentação esportiva-cultural que foi objeto de nossa pesquisa também parece trazer resultados positivos no que se relaciona ao imaginário social sobre os Pataxó. Na análise de conteúdo de notícias veiculadas em jornais da região, os Jogos Indígenas Pataxó foram associados à cultura, preservação, índio, valores, esporte e tradição, o que indica

uma resposta favorável da sociedade diante do processo de afirmação/resgate da identidade cultural dos Pataxó.

Este estudo pode se tornar um instrumento para que professores de Educação Física, dentre outros educadores, possam realizar reflexões sobre as práticas esportivas culturais das etnias indígenas entendendo-as como etnodesportos, portanto, fazendo parte de suas tradições culturais que contribuem no processo de construção e afirmação de suas identidades. Desta forma o educador pode compreender que as questões indígenas não são um problema apenas dos índios, mas de toda a sociedade. Ao se apossar deste conhecimento, a sociedade também poderá estar “resgatando” sua própria história, para melhor compreender o presente e refletir sobre o futuro.

Trabalhos como esses oferecem aos atores sociais neles envolvidos a possibilidade de recorrerem a essas fontes como forma de compreender melhor suas identidades em processo de construção. É através de pesquisas em museus e universidades, dentre outras fontes, que os Pataxó organizam seus Jogos e promovem alterações, como se verificou na sétima edição dos Jogos, realizados em 2007, em que passaram a fazer parte dos etnodesportos apresentados o Bodoque e a corrida de Maracá. A dança tradicional, o Toré, voltou a se chamar Auê, como nas suas tradições. Na próxima edição dos Jogos Indígenas Pataxó possivelmente será integrada a Peteca, que também é um etnodesporto desta etnia.

Percebe-se, assim, que a invenção de tradições nem sempre se refere ao passado. Pode ser uma transformação do dia-a-dia em tradição, como ocorre nos Jogos Indígenas Pataxó, onde atividades rotineiras passam a ser tradições materializadas em atividades culturais e esportivas.

Os Pataxó construíram um mecanismo através do qual podem aprimorar sua cultura, ampliando seus conhecimentos sobre suas tradições “inventadas”. Valorizam a forma de vida Pataxó e sua essência histórica e cultural, para que, ao olharem para trás, percebam onde estavam; e, ao olharem para a frente, percebam onde podem chegar e o que podem conquistar.

Dentre os inúmeros estudos que podem ser desenvolvidas em trabalhos futuros, são aqui recomendados os seguintes:

- Estudar o imaginário do jogo em diversas etnias indígenas;
- Analisar qual a representação social de derrota e vitória no imaginário dos índios;
- Averiguar quais os mitos, ritos e símbolos presentes nos jogos indígenas;

- Analisar os significados dos desenhos e cores pintados nos corpos e implementos indígenas usados nos jogos;
- Compreender o processo de como as brincadeiras e as atividades rotineiras do cotidiano dos Pataxó se configuram em etnodesportos;
- Elaborar um mapeamento amplo – um atlas – dos jogos indígenas no Brasil, catalogando todos os etnodesportos, sob que perspectivas e objetivos estão sendo organizados e executados, o pessoal envolvido, os recursos materiais e financeiros, que contribuições trazem para as etnias indígenas, e como os não-índios recebem esses jogos.

Espero que esta pesquisa seja um instrumento para quem a ler veja os Pataxó com um novo olhar, despido de todos os preconceitos, sabendo que esses índios apesar de não serem como aqueles nativos encontrados por Cabral 508 anos atrás, são tão índios como aqueles. Esses índios têm o direito de viver da forma como bem entender e serem respeitados em sua “indianidade”.

REFERÊNCIAS

A CULTURA Pataxó é celebrada em jogos. **Tribuna da Costa**, Porto Seguro, p.14, 9 abr. 2006, p. 14.

AGENDA esportiva da Semana do Descobrimento. **Tribuna da Costa**. Porto Seguro, 16 abr. 2006, p. 14.

ANGTHICHAY PATAXÓ. **O povo Pataxó e suas historias**. São Paulo: Global, 1999.

ARTESANATO Pataxó, Santa Cruz de Cabralia, s.d. Disponível em: <<http://www.Pataxó.com/>>. Acesso em: 20 mar. 2007.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2000.

BARTHOLO, T. L.; SOARES, A. J. **Identidade, negócio e esporte no mundo globalizado: O conflito entre Guga e os patrocinadores na Olimpíada de Sydney**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 28, n. 1, Campinas, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARDOSO, Juliana de Souza. **O resgate da identidade como estratégia de sobrevivência entre os índios Pataxó**. 2000. 159 f. Dissertação (Mestrado em Psicossociologia) – Programa EICO, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2000.

CARVALHO, Maria do Rosário G. **Os Pataxó de Barra Velha, seu sistema econômico**. 1977. 436 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - PGCH, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 1977.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: Edusc, 2002.

FASSHEBER, Jose Ronaldo Mendonça. **Etno-desporto indígena: contribuição da antropologia social a partir da experiência entre os Kaingang**. 2006, 264f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Unicamp, Campinas, 2006.

FUNAI – Fundação Nacional do Índio. **Jogos dos Povos Indígenas**, s.d. Disponível em: <http://www.funai.gov.br/indios/jogos/jogos_indigenas.htm>. Acesso em: 3 abr. 2007.

FUTEBOL é a atração nos VI Jogos Indígenas. **A Tarde**, Salvador, 18 abr. 2006, p. 4.

GIMENEZ, Célia Beatriz. **Bahia indígena cultura da nação Pataxó**. Petrópolis: Topbooks, 2005.

GRUNEWALD, Rodrigo Azevedo. **Os índios do Descobrimento: tradição e turismo**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001.

GRUPIONI, Luís Donizete Benzi; SILVA, Aracy Lopes da. **A temática indígena na escola – novos subsídios para professores de 1º e 2º graus**. Brasília: MEC/UNESCO, 1995.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidade e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

IANDE - **Casa das Culturas Indígenas**. Boletim de Histórias, nº 26, 17 nov. 2007. Disponível em: < <http://www.iande.art.br/boletim026.htm> > Acesso em: 30 dez. 2007.

INDESP - Instituto Nacional do Desenvolvimento do Desporto. **Esporte como identidade cultural: Coletânea**. Brasília, 1996.

INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio, s.d. Disponível em: <<http://www.inep.gov.br/>>. Acesso em: 24 out. 2007.

JOGOS Indígenas Pataxó 2006. **O Sollo**, Santa Cruz de Cabralia, 5 abr. 2006, p. 8.

JOGOS Pataxó. **A Tarde**, Salvador, 18 abr. 2006, p. 12.

JOGOS preservam cultura Pataxó. **A Tarde**, Salvador, 15 abr. 2006.

LEMBRANDO. **Costa do Descobrimento**, Porto Seguro, 16 abr. 2006, p. 7.

MACHADO, I. J. R. **Estado-nação, identidade-para-o-mercado e representações de nação**. Revista de Antropologia, v. 47, n. 1, p. 207-233, 2004.

OLIVEIRA, João Pacheco de. **Hacia uma Antropologia del Indigenismo**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2006.

SAMPAIO, José Augusto Laranjeiras. **Sob o signo da cruz ou relatório circunstanciado de identificação e delimitação da terra indígena Coroa Vermelha**. Brasília, DF: FUNAI, 1996.

SANTIN, Silvino. **Esporte: identidade cultural**. Brasília, DF: INDESP, 1996.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.

SOARES, Ártemis de Araújo. **O corpo do índio amazônico: estudo centrado no ritual da Worecii do povo Tikuna**. f. Tese (Doutorado em Ciência do Desporto) – Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Porto, 1999.

TURNER, Brumer V. E. **From ritual to thea tret, the humam serioness of play**. Performance Arts Journal, New York. 1982.

VINHA, Marina. **Trajetória do corpo Kediweu: O jogo e os esportes**. 1999, 150f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Unicamp, Campinas, 1999.

ANEXOS

ANEXO 1 – Regulamento dos Jogos Indígenas Pataxó

V JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ



V JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ

C O R O A V E R M E L H A

Santa Cruz Cabrália • BA

1- Histórico da Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha:

A Terra Indígena Pataxó de Coroa Vermelha foi criada pelo decreto 1775/1996 e homologada em decreto de Junho de 1998 e publicado no Diário Oficial da União em 10 de Julho de 1998, com uma extensão de 1.493 hectares. Enraizada está à aldeia da etnia Pataxó, descendentes da Aldeia Mãe Barra Velha. Após a demarcação da terra, a nossa comunidade despertou e se organizou em busca da afirmação de sua identidade.

Pataxó não é, mas representa o índio “descoberto” por Cabral. Representa os primeiros que habitaram o lugar de Coroa Vermelha, quando os portugueses chegaram na época de 1500. Assim como a Cruz, não é a da primeira missa, mas representa a continuidade a contar o início de nossa história como brasileiros, da mesma forma, os Pataxó não são nativos, mas estão ali marcando continuidade como os nativos, que receberam Cabral e **representando assim os “índios do Descobrimento”**.

A Etnia Pataxó, juntamente com os Amixocori, Kumanaxó, Kataxó, Maxacali, Macani, Botocudos, Tupiniquins e outras etnias do Sul da Bahia, resistiram por mais de trezentos anos contra a investida colonial graças às estratégias de guerra e ao conhecimento das matas organizados em pequenos grupos nômades. Na época do “descobrimento” os índios dessas etnias eram conhecidos como os temíveis Aimorés. Só a partir do século XIX, foram encontrados os primeiros relatos descritos por viajantes em relação ao Povo Pataxó. O viajante austríaco o Príncipe Wied Neuwied junto com o desembargador Luiz Thomas de Navarro, encontram e descreveram os Pataxó em 1816, perto do Monte Arará, atual Monte Pascoal. Em 1861, por decisão do governo, foram deportados e aldeados, junto com todos os remanescentes indígenas em Bom Jardim, atual Barra Velha, perto do Monte Pascoal. Assim, ficaram longe de colonizadores, madeireiros, criadores de gado, fazendeiros de cacau e latifundiários, permanecendo esquecidos por quase 100 anos. Em 1951, ocorreu o massacre na aldeia de Barra Velha, causado por polícias militares da Bahia, ocasionando assim a dispersão do Povo Pataxó.

Atualmente, o território Pataxó está dividido em 22 aldeias: Barra Velha, Coroa Vermelha, Imbiriba, Guaxuma, Cahy, Piqui, Águas Belas, Craveiro, Mata Medonha, Boca da Mata, Pé do Monte (Aldeia Nova), Trevo do Parque, Aldeia Velha, Fazenda Guarani (MG), Curumbalzinho e cinco Aldeias na Terra Indígena Caramuru-Catarina Paraguaçu (Pataxó Hã-hã-hãe).

Devido ao longo processo de inserção forçada no mundo dos não-índios, durante anos o Povo Pataxó foi relegado ao obscuro, sofrendo vários ataques e

represálias às tradições e confinamento de sua cultura. Muitos foram obrigados a trabalhar nas fazendas em troca de um prato de comida, humilhando-se muitas vezes, deixando a sua forma tradicional de viver e sofrendo a rejeição do “ser índio”.

A construção de Coroa Vermelha em 1972 foi caracterizada pela atividade comercial, visa o turismo que surgiu como alternativa econômica diante principalmente da escassez de terra, e acabou por se tornar também um meio de ostentar e fortalecer sua identidade. Os artefatos foram criados como mito e tradições Pataxó para atender ao apelo do desenvolvimento da demanda turística emergente da década de 1970. Em Coroa Vermelha, antes dessa época, os Pataxó eram considerados pessoas da comunidade e viviam suas vidas sociais como qualquer outro indivíduo morador de sua região, com habilidade basicamente agrícola. E sempre teve contato direto com o fluxo turístico, sendo ali, portanto, criadas as tradições indígenas como importante instrumento de construção de sua identidade étnica, para a própria viabilidade econômica da aldeia. Com objetivo de minimizar os impactos do contato com o não-índio torna-se impossível, pois os Pataxó são plenamente inseridos na sociedade.

A partir de Agosto de 1998, como a retomada de 1.493ha de terra, das quais 827ha de Mata Atlântica, foi estruturada a Reserva Pataxó da Jaqueira. Como documento Pataxó, é uma maneira de manter viva entre os índios sua essência histórica e cultural, lembrando a necessidade de valorizar o modo de vida tradicional. Devemos ressaltar que a Reserva é extensão da Terra Indígena Pataxó de Coroa Vermelha.

Para a administração da Reserva da Jaqueira, foi criada no dia 25 de Janeiro de 1999, a Associação Pataxó de Ecoturismo – ASPECTUR, instituição indígena, sem fins lucrativos, na qual toda a coordenação é indígena Pataxó. Atualmente, na Reserva há uma cobrança de taxa de visitação, e o visitante pode desfrutar de apresentações cultural e culinária tradicional. A Reserva, hoje, já é exemplo de preservação ambiental e desenvolvimento de etno-ecoturismo em terra indígena, e nicho para resgate da cultura Pataxó.

Devemos ressaltar que na Reserva Pataxó da Jaqueira, seu melhor produto de valor inigualável e mais precioso é e sempre será o índio Pataxó. A Reserva Pataxó da Jaqueira deve responder principalmente a uma necessidade de fixação da história étnica, tanto para os próprios índios quanto para a imagem que pretende ter aos olhos dos segmentos sociais com os quais integram e que reclamam a exibição de uma cultura tradicional legítima.

1. Objetivo geral: O V JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ que será realizado no período de 18 a 20 de Abril de 2005 na Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha visa reunir indígenas das aldeias Pataxó para participar do evento anual de interação cultural para a afirmação da identidade Pataxó.

1.2- Específicos:

- Afirmar e valorizar a cultura Pataxó como forma de integração entre as aldeias Pataxó, através das atividades esportivas preservando os símbolos e os valores da sociedade Indígena.
- Aprender o significado cultural valorizando os Jogos tradicionais Pataxó através das competições;
- Produzir material de competição como forma de divulgar a cultura Pataxó;
- Divulgar as fotos com texto em sites indígenas;
- Levantamento dos símbolos culturais;
- Incentivar a participação dos antigos;
- O uso dos utensílios tradicionais;
- Registrar conhecimentos da cultura Pataxó, como jogos, uso da pintura, maneira de vestir, etc.
- Obter elementos para refletir e reconstruir a cultura Pataxó.

2. Descrição:

O presente projeto do V JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ de Coroa Vermelha é para que possamos realizar, este grande evento e com grande sucesso, teremos que contar com uma boa infra-estrutura. É de suma importância: construção de 03 kijemes tradicionais, um galpão/cozinha; uma arena; arquibancadas; um palco; iluminação; aquisição de transporte; alimentação para 1.000 (mil) pessoas durante para (03) três dias; premiação para as atividades esportivas; prestação de serviços; equipes de apoio e outros.

Os JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ de Coroa Vermelha nasceu em função dos Jogos dos Povos Indígenas em nível Nacional. Nossa versão visa interação interna da etnia Pataxó e também pela necessidade de criar uma identidade regional para os Jogos Indígenas Pataxó, no Município de Santa Cruz Cabralia.

Com os jogos têm sido um espaço para que possamos vivenciar nossa cultura, afirmar nossa identidade e reunir os parentes. Queremos transformar este evento em um grande atrativo cultural da região que a visitação na Aldeia e a geração de renda.

A cultura é pouco valorizada em nossa região, faz-se necessário agregar apoios e fazer um calendário cultural Municipal. As atividades tradicionais que serão desenvolvidas durante o evento, nos levam a valorizar e apropriar de nosso território e usar de forma equilibrada os seus recursos.

3- Justificativa:

As imagens do passado são como “Arquivo de identidade”, construindo tanto na busca de registrar como nas projeções de natureza simbólica. Via da arte é essencial à elaboração da identidade étnica e das representações que nela se configuram na memória dos mais velhos.

A abordagem desse tema na cultura indígena, não se restringe às estruturas, mas engloba os processos sociais, econômicos e culturais que moldam a Cultura Pataxó. Os Jogos Indígenas é um símbolo forte da cultura Pataxó, daí a necessidade da integração esporte/cultura na reflexão e desenvolvimento de ações que concretizem tal princípio.

Em cada sociedade indígena, existem pessoas que desenvolvem conhecimentos específicos a respeito de certas categorias ou modalidade esportivas. Há sempre alguém que sabe arremessar melhor uma lança, usar um arco ou uma zarabatana; que sabe cantar ou fabricar um instrumento musical com mais habilidade e competência; há aqueles que sabem contar histórias com riqueza de detalhes e dominam o estilo de narração. No caso dos Jogos, por exemplo: os atletas conhecem as técnicas esportivas, sabem escolher e preparar as armas como ninguém, sabem como deve ser feitos o acabamento e a decoração. De outro lado, essas pessoas geralmente detêm um saber histórico e específico do uso das técnicas e as funções dos objetos, o significado simbólico dos elementos decorativos e suas cores. Conhecem todos os detalhes técnicos e os critérios estéticos para que os objetos sejam apreciados pelos membros de sua sociedade, e por intermédio dessas pessoas, que podem ser chamadas de especialistas, através deles, fazem com que os conhecimentos se renovam e se transmitem às novas gerações.

Acreditamos que os benefícios serão percebidos num curto prazo, pois devido a Aldeia está localizada na “Costa do Descobrimento”. Frente aos demais produtos oriundos das operadoras e outros serviços. E tais benefícios seriam: A valorização dos costumes, dos valores morais e a prevenção dos costumes tradicionais. Como também, renda versus convívio versus perspectiva de futuro.

Conclui-se então, que os V Jogos Indígenas Pataxó de Coroa Vermelha, se explorado em toda sua potencialidade, poderá contribuir de forma decisiva

como um instrumento importante no resgate de valores ameaçados de extinção. Vale ressaltar que o mesmo (Os Jogos) possui a vantagem de já ter sido realizado por quatro anos consecutivos com apoio de várias instituições, tais como a VERACEL, FUNAI, Prefeitura Municipal de Santa Cruz Cabralia, dentre outras. Vale ressaltar que, no ano de 2004 foram realizados na região os **VII Jogos dos Povos Indígenas** conhecido a nível nacional.

Afirma o Cacique e coordenador dos Jogos Indígenas Pataxó de Coroa Vermelha, Aruã Pataxó:

“Os Jogos Indígenas Pataxó é uma forma de fazer dos instrumentos tradicionais de caça e guerra, em atividades esportivas de resgate e valorização dos conhecimentos culturais do Povo Pataxó e integração entre as famílias e aldeias”.

4- Resultados esperados:

- Realização da festa na comunidade.
- Registro fotográfico e áudio-visual para subsidiar a pesquisa da tradição pataxó em desenvolvimento para salvaguardar valores, costumes e técnicas;
- Fator difusor da cultura;
- Fonte de renda;
- Elo dignificante de união, trabalho, respeito e cultura.

6- Descrição de atividades

- 6.1- construção de 03 kijemes grandes e 03 menores tradicionais para alojar os atletas e fazer apresentações de comidas tradicionais Pataxó;
- 6.2- Compra de materiais;
- 6.3- Aquisição de alimentos;
- 6.4- Estruturação da arena;
- 6.5- Cerimonial de abertura;
- 6.6- Aquisição de combustível;
- 6.7- Locação de ônibus;
- 6.8- Locação de veículo popular;
- 6.9- Produção de DVD;
- 6.10- Atividades esportivas;
- 6.11- Coordenação e administração dos Jogos;

7- Metodologia

O V Jogos Indígenas Pataxó é uma realização da Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha em comemoração Semana do Índio.

A execução das atividades será feita a partir de uma coordenação geral que atuará na organização e captação de recursos. Temos apoio de todas as instituições da Aldeia, da Prefeitura e Secretarias Municipais e buscamos apoio logístico e financeiro de outros órgãos públicos, empresas e empresários da região.

A coordenação do projeto atuará como facilitador na identificação dos atletas, organizando-os para que possam formar equipes com 16 atletas, sendo 08 mulheres e 08 homens.

Os anciões acima de 50 anos serão os convidados de honra. O objetivo da mesma é incentivar a participação dos mais velhos nos jogos e a valorização de seus conhecimentos e experiências tradicionais.

As equipes serão formadas segundo as diretrizes dos organizadores.

Masculino: Arco e flecha, Arremesso de Takape, Luta Corporal, Zarabatana, Corrida rústica 2 km, Cabo de guerra, Canoagem, Natação e Corrida com Tora.

Feminino: Arco e flecha, Luta Corporal, Corrida rústica 2 km, Cabo de guerra.

Obs: Para o futebol serão formadas duas seleções para um amistoso, com atletas de cada equipe, tanto o masculino quanto o feminino.

O coordenador deverá acompanhar, passo a passo, o desenvolvimento dos Jogos. Verifica-se-á as influências desse intercâmbio (índios x sociedade “branca”) como fator de mudança cultural. Para isto impõem-se as contextualizações das competições culturais o qual foi produzido de acordo com o conhecimento cultural e o que vem da influência da sociedade adaptada ao contexto sócio-cultural, pois não se podem isolar as modalidades não-indígenas da vida associada ao cerimonial da comunidade indígena.

Ao final de cada dia, deverá ser feita uma avaliação mediante reunião com os representantes de cada equipe, objetivando o monitoramento da evolução das atividades. Caso haja alguma alteração na programação deverá ter apreciação de todos os envolvidos.

9- REGULAMENTO DOS JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ

Objetivo dos jogos: Os Jogos Indígenas Pataxó é uma forma de incentivar a prática e tornar esporte os vários tipos de modalidades de armas e utensílios usados pelo nosso povo, que normalmente eram usadas para caçar e guerrear. Essa prática também servirá para incentivo ao fortalecimento da identidade coletiva da etnia Pataxó.

01. Todos os participantes dos Jogos Indígenas Pataxó devem ser índios de origem e da Tribo Pataxó ou demais índios de outras etnias que queiram participar. Os não-índigenas que são casados com indígenas não poderão participar dos jogos como atletas, mas poderão participar da coordenação ou de outras atividades.
02. Todos os competidores deverão estar na forma tradicional, isto é, com tanga, cocar, pintura corporal e outros instrumentos todos de origem Pataxó. Não será permitido o uso de adornos de outras etnias, nem material industrializado.
03. A equipe deverá ser composta por 18 atletas, sendo 08 homens, 08 mulheres. Cada um representará uma modalidade, a mesma pessoa não poderá participar de outras modalidades, exceto corrida a pé, futebol, cabo de guerra e canoagem. Um participante de uma equipe não poderá participar de outra.
04. Os jogos devem ser uma forma de afirmação cultural e fortalecimento da nossa identidade. Por isso devem ter seriedade e os competidores serão esportivos.
05. Não será permitido aos participantes dos Jogos o uso de bebidas alcoólicas ou de drogas ilícitas.
06. Caso haja irregularidade na competição e as regras não forem cumpridas, o (s) competidor (s) será punido:
 - a) O infrator (s) será desclassificado;
 - b) O competidor (s) que cometer uma infração grave condenada pelo juiz receberá cartão vermelho, sendo expulso dos jogos e ficará impossibilitado de participar dos Jogos;
07. **Premiação:** Todas as equipes receberão um Troféu por participação, assim como cada atleta receberá uma medalha e certificado por participação. Não haverá premiação de primeiro, segundo ou terceiro lugar.

08. **Arremesso de Takape** – um representante de cada equipe fará o lançamento do Takape três vezes, e a somatória das distâncias do lançamento será a colocação do competidor. *OK*
09. **Jogo de Zarabatana** *OK* um representante de cada equipe deverá assoprar a flecha a 7,00m de distância do alvo, tendo três oportunidades para acertar o alvo e marcar pontos.
10. **Corridos com Tora** *OK* – dois representantes de cada equipe correrão com o toro a 200,00m com revezamento de 100x100. A colocação será pelo tempo gasto nesse percurso, a equipe que fizer em menos tempo vencerá.
Obs: O competidor não poderá fazer o percurso da corrida com tora sozinho e caso sua tanga caia o atleta será desclassificado.
11. **Luta Indígena** *OK* – cada equipe deverá ter um representante para a luta, os mesmos lutarão entre si para serem classificados até chegar a um campeão. A luta será em um círculo e os competidores terão três chances para derrubar ou tirar seu oponente do círculo. O lutador só poderá pegar o oponente da cintura ao ombro e aquele que cair no chão para se defender, ficando imóvel, será desclassificado.
Obs: todos os lutadores deverão estar com unhas curtas para evitar acidentes e não poderão usar nenhum tipo de produto no corpo para ficar escorregadio.
12. **Corrida a Pé** *OK* – A corrida será trajas tradicionais e com 02 participantes de cada equipe. O percurso será da Boca da Barra a ponta da Praia de Coroa Vermelha.
13. **Natação** *OK* um representante de cada equipe nadará 200m de distância. A colocação será através da chegada de cada competidor.
14. **Arco e flecha** *OK* um representante de cada equipe atirá a flecha a um alvo a 25 metros de distâncias e terá 03 oportunidades. A pontuação será pelo local que a flecha acertar. O círculo maior 50 pontos, o médio 100 pontos e o pequeno 200 pontos. A soma dos pontos terá a colocação. Todos os arcos deverão ser acima de 1,60m com flecha de ponta de osso. Cada equipe deve levar o seu arco para a competição.
Obs: O arco e as flechas deverão ser de origem pataxó.
15. **Cabo de Guerra** *OK* cada equipe deverá competir com 08 componentes, a modalidade será masculina e feminina. A competição será com uma corda. A equipe que puxar a outra além do marco ou permanecer mais tempo com o adversário em seu campo será a vencedora.

16. **Futebol** – O futebol (masculino e feminino) será uma forma de integração entre as equipes. Sendo que, será mista composta por 10 atletas de cada equipe, 02 ficarão na reserva. As duas equipes jogarão um amistoso com duração de 30 min. Cada tempo de jogo. Todos os jogadores deverão jogar com os trajes tradicionais, só participará do jogo os componentes das equipes.
17. **Canoagem** – Cada equipe deverá ter 02 (dois) representantes para esta modalidade. No qual, farão um percurso de 200 metros no mar, remando em uma canoa. A classificação será pelo tempo gasto neste trajeto. A equipe que fizer em menos tempo será a campeã.
18. **Inscrição** – Todas as equipes deverão apresentar seus atletas com as fichas devidamente preenchidas, informando o nome dos mesmos para as respectivas modalidades. O início das inscrições será do dia 01 a 31 de Março de 2005. Não serão aceitas inscrições depois desta data.

11- REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ASPECTUR - Acervo da Associação Pataxó de Ecoturismo

GRÛNEWALD, Rodrigo de Azevedo - “Os índios do Descobrimento: Tradição e turismo”. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2001.

ALDEIA PATAXÓ DE COROA VERMELHA - Cacique Aruã Pataxó, Gabriel Florêncio de Jesus (professor), Matalawê Pataxó (professor), Awoy Pataxó (professor), Karkaju Pataxó (vice-cacique).

AKEMI, Márcia Tanabe Quaresma. Projeto Resgate Étnico para Sustentabilidade na Terra Indígena Pataxó. 2004

AZEVEDO, Luíndia de. Fotos dos Jogos Indígenas Pataxó 2003.

**8-PROGRAMAÇÃO DOS JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ
18 A 20 DE ABRIL DE 2005-PRAÇA DO CRUZEIRO-
ALDEIA COROA VERMELHA, Stª CRUZ CABRÁLIA.**

DIA 18

- 1. ABERTURA OFICIAL DOS JOGOS-----19:00**
- 2. JURAMENTO DOS JOGOS PATAXÓ ----- 19:30**
- 3. APRESENTAÇÃO DAS EQUIPES -----19:45**
- 4. LANÇAMENTO OFICIAL DO LIVRO DE KATÃO
PATAXÓ-----20:30**
- 5. INTEGRAÇÃO CULTURAL-----21:00**

DIA 19

- 6. CAFÉ DA MANHÃ -----07:00**
- 7. FUTEBOL M/F-----08:00**
- 8. JOGO DE ARCO E FLECHA M/F-----09:30**
- 9. INTERVALO PARA ALMOÇO -----12:00**
- 10. ARREMESSO DE TAKAPE-----14:00**
- 11. CORRIDA COM TORA-----15:00**
- 12. LANCHE-----16:00**
- 13. JOGO DE ZARABATANA M/F-----17:00**
- 14. APRESENTAÇÕES CULTURAIS-----18:00**

DIA 20

- 15. CAFÉ DA MANHÃ-----07:00**
- 16. CANOAGEM -----08:00**
- 17. NATAÇÃO-----09:00**
- 18. CORRIDA RUSTICA-----10:30**
- 19. INTERVALO PARA ALMOÇO-----12:00**
- 20. CABO DE GUERRA M/F-----14:00**
- 21. LANCHE-----16:00**
- 22. LUTA INDÍGENA M/F-----17:00**
- 23. ENCERRAMENTO DO EVENTO-----18:00**

ANEXO 2 – Troféus e Certificados dos Jogos Indígenas Pataxó

VI Jogos Indígenas
2006
PATAXO

Coroa Vermelha - Santa Cruz Cabralia - BA
Juntos para competir, unidos para celebrar a nossa cultura.

VI Jogos PAT

Coroa Vermelha -
juntos para competir, u

CERTI

Certificamos que
participou do VI JOGO
realizado na Aldeia P
Santa Cruz Cabralia - BA,

Aruã Pataxó

Cacique

Real



2006 VI Jogos Indígenas **PATAXÓ**

Coroa Vermelha - Santa Cruz Cabralia - BA

Juntos para competir, unidos para celebrar a nossa cultura.

CONVITE

É com grande satisfação que convidamos a V.S^a. para prestigiar os VI Jogos Indígenas Pataxó que acontecerá na Semana Comemorativa do Dia do Índio, de 19 a 23 de Abril de 2006, a partir da 08h na Praça do Cruzeiro na Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha.

Contamos com a sua significativa presença que certamente enriquecerá esse evento sócio-cultural.



ALDEIA PATAXÓ DE COROA VERMELHA



2006
VI Jogos Indígenas

PATAXO

Coroa Vermelha - Santa Cruz Cabrália - BA
Juntos para competir, unidos para celebrar a nossa cultura.

De 19 a 23 de Abril de 2006

Local: Praça do Cruzeiro

Coroa Vermelha

Santa Cruz Cabrália - Bahia

A partir das 08h

ATIVIDADES:

Canoagem
Natação
Corrida com Tora
Corrida Rústica
Luta Corporal
Arco e Flecha
Zarabatana
Cabo de Guerra
Futebol
Arremesso de Takape

Patrocínio

Apoio

Realização

2006 VI Jogos Indígenas PATAXO

Para competir, unidos para celebrar a nossa cultura.

De 19 a 23 de Abril
Local: Praça do Cruzeiro
Coroa Vermelha
Santa Cruz Cabrália - Bahia
A partir das 08h

ATIVIDADES:

Canoagem
Natação
Corrida com Tora
Corrida Rústica
Luta Corporal
Arco e Flecha
Zarabatana
Cabo de Guerra
Futebol
Arremesso de Takape

PATROCÍNIO

APOIO:

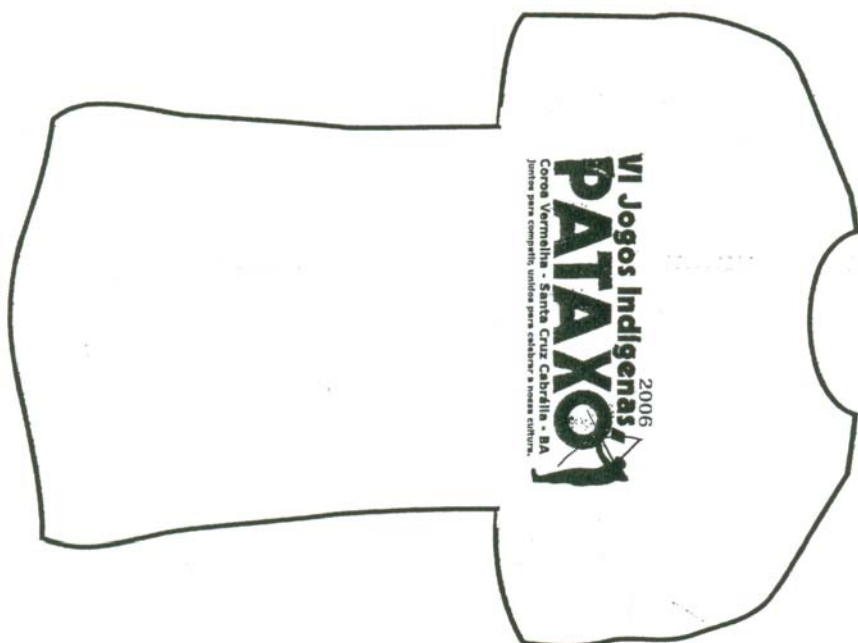


VI Jogos Indígenas PATA XO!

**Coroa Vermelha - Santa Cruz Cabralia - BA
2006**



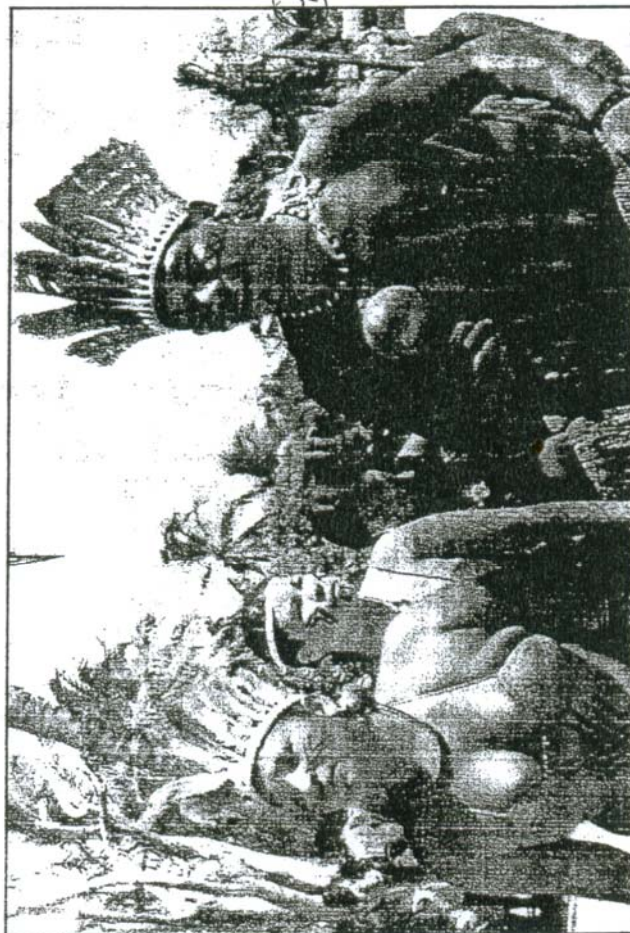
Juntos para competir, unidos para celebrar a nossa cultura.



ANEXO 3 – Recortes de Notícias de Jornais

Santa Cruz de Cabralia

Jogos Indígenas Pataxó 2006



Arremesso de Takape, Luta Corporal, Zarabatana, Corrida rústica 2 km, Cabo de guerra, Canoagem, Natação, Futebol e Corrida com Tora.

“Dentre os objetivos propostos destaca-se a necessidade de afirmar e valorizar a cultura indígena como forma de integração entre as aldeias Pataxó, e etnias convidadas, e através de atividades esportivas,

preservar os símbolos e os valores da sociedade Indígena”, afirma Karkaju Pataxó.

A elaboração desse evento é importante para a consolidação e divulgação do atrativo turístico cultural da região. A comunidade espera receber visitantes e moradores da região para compartilhar dessa grande festa.



Manifestação cultural de indígenas

De 19 a 23 de Abril acontecerá na Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha o VI JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ. O evento consiste em atividades Esportiva-Cultural, que é realizado anualmente em comemoração a Semana do Índio, que reúne equipes para competições temáticas do contexto tradicional pataxó. A rea-

lização do evento tem sido valorizada através da comunidade Pataxó e tem patrocínio e apoio de empresas públicas e privadas que garantem a realização desse significativo evento.

As equipes são formadas por Homens e Mulheres e as modalidades disputadas são: Arco e flecha,

Esportes

JONI

Coluna interativa

e-mail: redacao@tribunadacosta.com.br

Cultura Pataxó é celebrada em jogos

Sob o slogan: "Juntos para competir e unidos para celebrar a nossa cultura", acontecerá, na praça do Cruzeiro em Coroa Vermelha, nos próximos dias 19 a 23, os VI Jogos Indígenas Pataxó.

Muito além do que um torneio esportivo, os jogos têm uma relevante importância ao contribuir para a integração da Tribo dos Pataxós, preservação dos seus símbolos e valores e resgate e valorização da cultura indígena. O que, afinal, são as raízes da própria cultura e identidade brasileira.

O Secretário Municipal de Assuntos Indígenas e Coordenador-Geral dos jogos, Karkaju Pataxó, informou que aos jogos serão intercaladas danças, cantos e diversas manifestações culturais e que cada equipe será responsável por apresentar uma música diferente relativa ao tema do evento.



Foram convidadas 2 aldeias Tupinambás e o clã Pataxó Hã Hã Hã para participar do evento. Maiores informações poderão ser obtidas através do e-mail: karkajupataxo@hotmail.com ou pelo telefone: 9979-5865 com Karkaju.

A TARDE

Esporte Clube

Kaká e Ronaldinho em Milão, pela Liga

O San Siro é palco do jogo de ida da semifinal da Liga dos Campeões, hoje, às 15h45 (de Brasília), entre Milan e Barcelona. Companheiros na Seleção Brasileira, o rubro-negro Kaká e o azul-grená Ronaldinho Gaúcho são rivais na briga que vale vaga na final do maior torneio do futebol europeu. A partida de volta, no Nou Camp, será no dia 26 deste mês. Amanhã, no Highbury, em Londres, Arsenal x Villarreal, a outra semifinal. **PÁGINAS 6 E 7**



Jogos preservam cultura pataxó

PÁGINA 12

DE ESPORTE CLUBE: 12 PÁGS. ■ CADERNO DEZ!: 12 PÁGS. ■ POPULARES: 12 PÁGS.



O simpático casal Nida e Marc, que adotaram Santa Cruz Cabralia como terra natal, a eles Boas Vindas!



Ana, proprietária do Restaurante Gaivota em Santo André, atendendo com carinho a todos, isso sem falar dos pratos deliciosos que são servidos.



Mario Jorge Assis e Julio César aproveitando a folga de domingo no Restaurante Gaivota.



Iolanda, Baia Cabralia Hotel, aniversariante do dia 14. Parabéns e Felicidades!

Lembrando...

Dia 19/04, quarta feira, a partir das 8:00hs, inicia-se a Semana Comemorativa do Dia do Índio com a abertura dos VI Jogos Indígenas Pataxó e se encerrará no dia 23/04.

Local: Praça do Cruzeiro na Aldeia Pataxó de Coroa Vermelha, Santa Cruz Cabralia.

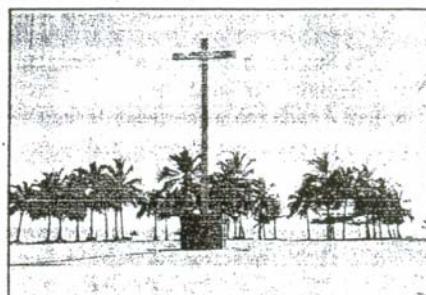


Foto: Robertandes

Ah!!! Não pára aí...

Dia 26 de Abril, às 17:00 hs, no mesmo local na Coroa Vermelha, comemoração dos 506 Anos da PRIMEIRA MISSA celebrada no Brasil.

"Deixe a Paz Invadir Seu Coração" o tema da data comemorativa.

Participação de **Fafá de Belém** Imperdível, não?



Foto HJO BRASIL

Local das comemorações da Semana do Índio e da **Missa dos 506 anos**

EDITAL

O Diretor-Presidente da Cooperativa de Habitação, Produção e Serviços da Reserva Indígena Pataxó de Coroa Vermelha convoca, de acordo com os Estatutos da entidade e com a Legislação vigente, Assembleia Geral Ordinária a ser realizada no dia 19 de abril do corrente ano, em sua sede própria, situada à Avenida Beira-Mar s/n, na Aldeia de Coroa Vermelha, município de Santa Cruz Cabralia, Bahia, com a finalidade específica de eleger sua nova diretoria executiva.

Esclarecemos que as normas que regerão a eleição, bem como do registro de chapas, estarão à disposição dos interessados na secretaria da Cooperativa.

Antonio José Neves do Espírito Santo
Diretor-Presidente

Santa Cruz Cabralia BA, 10 de março de 2006

Esportes

Agenda esportiva da Semana do Descobrimento

Alguns eventos esportivos estão sendo programados para a Semana do Descobrimento entre eles: a entrega dos prêmios Fazesporte aos melhores atletas, incentivadores e pessoas que prestigiaram o esporte em 2005, evento este que ocorrerá no dia 22 próximo, a partir das 20 horas, no Park Virasol.

Nos dias 22 e 23 acontecerá a Copa do Descobrimento de Natação realizada pela Porto Ação Academia, que já há diversos anos promove esta Copa e que em 8 anos de atividade já ensinou mais de 750 pessoas a nadar e treinou diversos atletas que melhoraram, através destes treinamentos, a performance e, com isso, venceram diversas competições representando o município, trazendo para cá diversos títulos e quebrando diversos recordes.

No dia 23 acontece, ao lado da barraca Oba-Oba na praia de Taperapuan, o 10º Torneio do Descobrimento de Futebol Feminino de Praia, que reúne 17 seleções femininas de municípios da região, em um evento bastante prestigiado pelos admiradores do esporte.

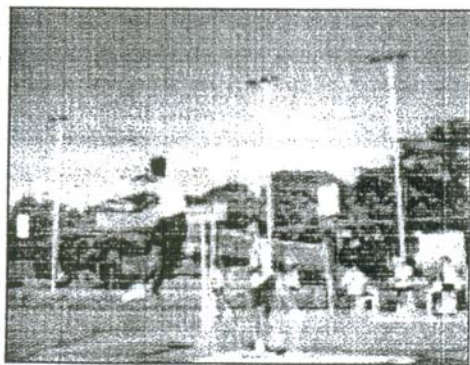
Nos dias 19 a 23 acontecem os VI Jogos Indígenas na Praça do Cruzeiro em Coroa Vermelha, com jogos, danças,

cantos e diversas manifestações culturais. Parabéns às pessoas que se empenharam na realização destes eventos, em especial, ao Hédio Nóbrega, à Helena, à Valmirete e ao Karkaju pelo espírito de abnegação com que se dedicaram a este propósito. Eventos estes, que já estão se tornando tradicionais e que já deveriam estar fazendo parte do calendário esportivo municipal.

Iniciativas como estas deveriam estar recebendo a atenção e o apoio das empresas e instituições públicas, o que é primordial para o desenvolvimento esportivo e social do município.



Peteca: contribuição indígena para o esporte mundial



A participação do Brasil para o desenvolvimento do esporte a nível mundial é cada vez mais significativa. A criatividade brasileira tem originado

esportes genuinamente nacionais que encontram aceitação e passam a ser praticados por atletas de diversos outros países. É o caso, por exemplo, do futevôlei, frescobol e da peteca.

Historiadores relatam que desde a época do Descobrimento os índios se divertiam com a peteca.

Passados 5 séculos mais de 1000 pessoas praticam este esporte em todo o Brasil, segundo cálculos do presidente da Confederação Brasileira de Peteca, Lázaro Soares, e milhares em diversos outros países.

É um excelente exercício para o desenvolvimento físico, capacidade aeróbica e diversão e integração de pessoas de todas as idades.

Trabalho do curso

Futebol é atração nos VI Jogos Indígenas

MARIA EDUARDA TORALLES

SANTA CRUZ CABRÁLIA (DA SUBCURSAL EXTREMO SUL) – Com tui-pissai (roupas) tradicionais, dez equipes de índios pataxós disputaram um campeonato de futebol, ontem à tarde, dentro da programação da VI Edição dos Jogos Indígenas Pataxós, que começaram no dia 19 e terminam hoje à tarde, na Aldeia de Coroa Vermelha, município de Santa Cruz Cabralia (a 727 km de Salvador, no extremo sul do Estado).

“ vim para conhecer estudar a cultura indígena, resolvi estudar antropologia aqui no Brasil, meu projeto é sobre as comunidades pataxós”, disse a francesa Elisa Capredon, que está há dois dias vivendo com uma família pataxó, na Aldeia de Coroa Vermelha, e resolveu acompanhar os jogos para aprender um pouco mais sobre os índios.

INTEGRAÇÃO – “Como francesa, não tinha nem idéia como eles eram, estou adorando”, garantiu Elisa Capredon, que foi convidada a participar

do arremesso de takapê.

Com o tema de integração e resgate da cultura pataxó, os jogos deste ano atraíram também índios da etnia Pataxó Hã-hã-hãe e Tupinambá, da região sul do Estado. “Eles vieram participar e aprender, disseram que querem organizar os jogos do povo deles”, informou o índio Karkaju Pataxó, coordenador dos jogos.

Ontem, ocorreram ainda as provas de Zarabatana, arremesso de takapê e cabo-de-guerra, com participação de equipes femininas e masculinas. Na competição de cabo-de-guerra, o índio Felipe, da Aldeia Velha, em Porto Seguro, passou mal após ter ajudado sua equipe a vencer a equipe de Coroa Vermelha. Felipe foi imediatamente socorrido, sendo conduzido ao hospital local, onde foi liberado após ser medicado.

A 6ª edição dos jogos indígenas terminam hoje à tarde com as competições de canoagem e corrida rústica e a dança do Auê.



RENATA CARVALHO

A atletas disputam partida de futebol com muito entusiasmo

EDITORIAL

Garantia do sigilo

No Brasil, ferem-se direitos, como o sigilo do caseiro, ao sabor da política e razões de Estado. PÁGINA 2

A TARDE

1 EDIÇÃO

2005

2100

Diário	Dias úteis
Será	R\$ 1,75
Estados	R\$ 4,00

4 Nº 31.786 www.atarde.com.br

FUNDADOR: ERNESTO SIMÕES FILHO (1886/1957)

Salvador, Bahia ■ TERÇA-FEIRA 18/4/200

COROA VERMELHA

JOGO PATAXÓ

Ser campeão de nada vale, pois o importante é preservar a cultura original. Tem corrida de tora, arremesso de tacape, zarabatana e até arco e flecha

MARIA EDUARDA TORALLES
toralles@grupoatarde.com.br

SANTA CRUZ CABRALIA - Na cultura indígena, o pai das meninas obrigava os pretendentes delas a correrem, por certo percurso, carregando uma pedra com o peso equivalente ao delas.

Só depois da prova, o noivo poderia casar. "Isso tinha um significado cultural e social", disse o índio Matalawê Pataxó, um dos organizadores da VI Jogos dos Povos Indígenas Pataxós, de hoje à 23 de abril, na aldeia de Coroa Vermelha.

A corrida com tora é a prova exigida pelo pai das noivas. Adaptar esse ritual e outras brincadeiras como modalidades esportivas ajuda os pataxós a preservarem a cultura. "Não nos preocupamos com a competição", afirmou Matalawê.

Segundo o cacique Aruã Pataxó, o jogo dos índios é diferente. "O trabalho de toda a equipe é importante", diz o índio Karkaju. Aratimbá é campeão nacional de arremesso de tacape, e Irajá, campeão no arco-e-flecha, mas não há ídolos.

Os Jogos Indígenas Pataxós começaram em 2000, um ano depois da realização do Comitê Intertribal, em Brasília. "Assim, iniciou o resgate de tradições na pintura, vestimentas e modalidades esportivas", explicou Matalawê.

A ideia inicial de encontro cultural acabou sendo transformada em jogos, um evento onde equipes de aldeias diferentes pudessem confraternizar, segundo o cacique.

Nestes seis anos de competição, a equipe de organização tem procurado adaptar as modalidades esportivas aos costumes das aldeias, por meio de pesquisas e entrevistas com os mais velhos.

A luta corporal era no estilo do judô, vencida quem derrubava o adversário. "Descobrimos, na aldeia pataxó de Minas Gerais, regras diferentes, que coincidiam com o que os mais velhos de nossa aldeia lembravam", disse Karkaju.

Agora, vence a luta quem derrubar um tronco de bananeira, no meio da arena, usando a perna direita do oponente, não podendo pegar a perna esquerda nem acima da cintura. "Isso era uma brincadeira dos antepassados", disse Karkaju.

CABO DE GUERRA - Outra modalidade recém-descoberta foi o Bodoque, mas segundo Karkaju, na edição deste ano dos Jogos será feita apenas uma demonstração da modalidade, só a partir do próximo ano é que deverá entrar nos jogos.

Usado para guerrear e caçar, o bodoque é um pequeno arco de onde se faz arremesso. Vence quem acerta o alvo. "Todo menino se divertia com bodoque", disse Aruã, ao lembrar que brincava com o irmão Matalawê, na infância.

Até modalidades como o futebol, aprendidas no convívio com os brancos, ganham um toque indígena. Os times usam adereços indígenas, o que acaba confundindo os jogadores. O baba vira uma grande brincadeira de correr atrás da bola.

Na reserva da Jagueira, em Porto Seguro, no Extremo-Sul, já começou a produção de cocares, babaús, onde carregam as flechas. Já o ensaio das danças "não é um treino, é parte do dia-a-dia", faz questão de dizer a Índia Arari.

Um total de 10 times de 16 adultos e 16 crianças está confirmado para disputas de arco e flecha, arremesso de tacape, luta, zarabatana, corrida rústica, cabo de guerra, canoagem, natação, futebol e corrida com tora.



Na luta corporal ou batendo pontinho, vestido no padrão indígena, o certo é que os atletas pataxós vão se divertir e muito em Cabralia



CURTA AS MODALIDADES

■ PULO DO PEIXE

Cada competidor deve arremessar um tronco de tal forma que ele pule ao entrar em contato com o chão. Vence quem conseguir fazer o tronco pular mais vezes.

■ MANDA

Jogo semelhante ao de bolinhas de gude, só que com bolas de madeira (que pesam cerca de 500 gramas, cada). Faz-se um círculo na distância de 10 a 15 metros, e com a bola de madeira tenta acertar as que estarão num círculo, ganha quem conseguir acertar e fazer a bola ir mais longe.

■ PETEKO

Neste jogo, colocam-se 36 bolas de madeira penduradas em uma espécie de trave, onde cada competidor deverá acertar uma das bolas, fazendo com que ela gire, enrolando uma com a outra. Ganha quem conseguir enrolar mais bolas.