

Política, alteridade e negociação nos I Jogos Indígenas de Pernambuco

Politics, alterity and negotiation at the 1st Indigenous Games in the State of Pernambuco

Vânia Fialho*
Georgia Silva**

Resumo: Este artigo pretende apresentar as negociações, táticas e estratégias entre povos indígenas e gestores do esporte na organização e gestão dos I Jogos Indígenas de Pernambuco. Nesse contexto de múltiplos atores, conflitos e disputas, serão destacadas as nuances entre categorias de identidade e sinais de pertencimento étnico mobilizadas por povos indígenas e representantes das políticas públicas no esporte. Assim, discutimos a realização de um evento esportivo a partir dos pressupostos da Antropologia Política, privilegiando noções de campo intersocietário, campo e performance.

Palavras-chave: Esporte; Campo intersocietário; Indianidade.

Abstract: The article aims at presenting the negotiations, tactics and strategies among indigenous peoples and sports managers in the organization and management of the 1st Indigenous Games of Pernambuco. In this context of multiple social participants, conflicts, disputes and nuances between categories of identity and signs of ethnic belonging mobilized by indigenous peoples and representatives of public policies in sport will be brought out. In this way we discuss the carrying out of a sports event as of the presuppositions of Political Anthropology, giving preference to notions of the inter-societal field and the field of performance.

Key-words: Sport; Inter-societal field; Indigenous identity.

* Antropóloga. Professora da Universidade de Pernambuco e do Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal de Pernambuco. Membro do Núcleo de Estudos sobre Etnicidade/UFPE e do Núcleo de Diversidade e Identidades Sociais/UFPE. vrfps@yahoo.com.br
** Antropóloga. Coordenadora Regional do Programa Rio Negro/Associação Saúde Sem Limites. Membro do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Etnicidade/UFPE. georgiasilvas@gmail.com

O campo de estudos sobre o esporte tem assumido significativo espaço e ampliado as possibilidades de seu entendimento. Tanto assim que os eventos científicos na área das Ciências Sociais têm garantido grupos de trabalho dedicados a essa temática, como podemos observar nas reuniões da Associação Brasileira de Antropologia, da Associação Nacional de Pós-Graduação em Ciências Sociais e da Sociedade Brasileira de Sociologia.

Este artigo foi elaborado nesse sentido, de compreender as práticas esportivas e um evento que congrega várias delas a partir de referencial antropológico que possibilite seu entendimento num espectro mais amplo, utilizando, para tanto, a teoria dos campos de Pierre Bourdieu (2005). Tendo o Nordeste indígena como campo de pesquisa e atuação profissional, vimos observando a crescente preocupação, entre os próprios povos indígenas, principalmente no debate sobre a educação escolar indígena e nas políticas de inclusão social, de contemplar a temática de esporte e lazer.

A mobilização indígena em torno dessa temática, associada a iniciativas que serão descritas a seguir, culminou com a realização dos I Jogos Indígenas de Pernambuco, organizados em duas etapas. A primeira consistiu no campeonato indígena de futebol, inserido nos Jogos Comunitários do Interior de Pernambuco (Jocipe), que ocorreu entre 16 e 20 de agosto de 2006, na cidade de Jatobá, próxima à Terra Indígena Pankararu, sertão meridional do Estado. A segunda etapa foi realizada entre 7 e 10 de dezembro do mesmo ano, na Terra Indígena Truká, Ilha de Assunção, situada no sertão do São Francisco.

Nossas reflexões estão baseadas na experiência que tivemos no acompanhamento da organização dos I Jogos Indígenas de Pernambuco e iremos nos deter nas observações, nos dados e nas memórias da segunda fase citada, por ter ela possibilitado maior articulação dos indígenas, por ter contemplado diferentes modalidades de competição esportiva e porque foi nessa fase que pudemos visualizar com maior nitidez a participação das agências e das diferentes esferas do Estado na efetivação dos Jogos.

Na nossa perspectiva, procuramos relativizar os limites que vêm sendo postos para os estudos do esporte, como um fenômeno autônomo e independente, desconsiderando a teia de relações que estão na base de sua sustentação.

Nossa atuação dentro da Escola Superior de Educação Física (Esef) da Universidade de Pernambuco com a disciplina de Antropologia e no Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Etnicidade (Nepe) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) propiciou a estruturação de uma

pesquisa voltada para Educação Física no âmbito da educação escolar indígena, assim como também nos fez debruçar sobre a temática do lúdico entre as etnias com as quais trabalhamos no Estado de Pernambuco. Essa nossa inserção possibilitou a visibilidade necessária para sermos convidadas pela Gerência de Esporte do Estado para acompanhar a mobilização e organização dos Jogos Indígenas de Pernambuco.

Assumimos, assim, uma posição privilegiada para a realização de uma etnografia não apenas do evento, do espetáculo, mas de todo o processo de negociação entre os diversos agentes presentes nesse campo. Propomos, então, uma digressão no mundo do esporte, tendo como instrumento de análise os I Jogos Indígenas de Pernambuco e tomando como ponto de interface os referenciais que marcam a Antropologia Política e a Antropologia Indígena, com ênfase nas noções de campo, campo intersocietário, economia das trocas simbólicas e performance.

A temática dos esportes: uma releitura

A despeito do número de páginas dedicadas diariamente nas folhas de jornal ao esporte, a compreensão do seu significado social tem se dado dentro de limites bem circunscritos. Nossa afirmação não quer asseverar que os estudos sobre o esporte são poucos ou superficiais, mas que, de um modo geral, como afirma Stigger (2002), partem de teorizações que, por um lado, identificam o fenômeno esportivo de uma forma ingênua e descontextualizada, atribuindo-lhe apenas virtudes e, por outro, num esforço para a contextualização, acabam por interpretá-lo apenas como resultado do processo de industrialização da sociedade, da dominação do capital e da ideologia dominante.

Esses dois vieses têm influenciado as iniciativas de compreensão dos Jogos Indígenas, seja concentrando-se nos eventos, nos espetáculos que vêm sendo organizados pelo Governo Federal e Governos Estaduais, seja na possibilidade de olhar para as manifestações corporais e lúdicas. Assim, ora os eventos são descritos como marcados pelo sentimento de coletividade que expressa uma perspectiva idealizada do indígena como o “bom selvagem”, em que o espírito competitivo não está presente pela própria “natureza” que marca a identidade indígena, ora as modalidades esportivas praticadas pelos indígenas somente são valorizadas se representam práticas culturais “puras”, sem a contaminação da “nefasta civilização”. Dessa forma, o futebol e o vôlei, que são vivenciados de forma bastante enfática entre muitas etnias, são considerados como marca de perda cultural: os índios não seriam mais tão índios!

Num movimento contrário à simplificação dos estudos sobre o esporte e que, inclusive, parte da experiência dos Jogos Indígenas, Vianna (2000) procura contemplar a complexidade na abordagem desse evento. Ressaltando o caráter de diálogo intercultural, o autor inclui, no seu artigo, as negociações políticas presentes que tentam dar conta das tensões internas de cada etnia e que também refletem as práticas políticas indígenas e indigenistas resultantes de um processo histórico marcado pelo assistencialismo e pela cooptação.

As dificuldades que geralmente encontramos no trato do esporte, tomando por base as formulações feitas a respeito dessa temática, relacionam-se ao fato de que, como afirma Stigger (2002, p. 3), “as suas conclusões são muitas vezes fruto de reflexões teóricas e de observações distanciadas do espaço concreto onde o esporte acontece, e que as suas referências principais são eventualmente análises macrosociais que carecem de dados empíricos”. No caso dos Jogos Indígenas, o desconhecimento do campo intersocietário (Oliveira, 1998) e das relações que o compõem constitui falta indefensável e compromete qualquer interpretação possível sobre o tema.

A fim de partirmos para as “arenas” dos Jogos e das negociações, enfatizamos a perspectiva de Bento (*apud* Stigger, 2002, p. 33) que compreende o sentido do esporte como variado e multidimensional e defende que ele deve ser analisado como “um fenômeno antropológico que representa, promove e disponibiliza formas muito distintas, mas todas especificamente socioculturais e historicamente dadas, de lidar com a corporeidade”. A essa afirmação acrescentamos que é nessa arena que o corpo, os movimentos e as marcas colocadas sobre esse corpo assumem um caráter simbólico e, espetacularizados, procuram definir novos lugares nas relações que os indígenas estabelecem entre si e com os diversos outros agentes com os quais interagem.

“Lancem os dados”: a negociação dos Jogos Indígenas de Pernambuco

Fruto da articulação entre diversos agentes, os I Jogos Indígenas de Pernambuco aconteceram de 7 a 10 de dezembro de 2006, na Ilha de Assunção, território Truká. A idéia de unir povos indígenas por meio de práticas desportivas¹ surgiu na década de 1990, a partir do interesse das próprias comunidades em fazer assegurar estados de direito previstos pela Constituição de 1988, como o direito ao esporte, conforme o Art. 217,

que atribui ao Estado o compromisso de fomentar práticas esportivas formais e não formais, com ênfase na proteção e no incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

Em 1996 foram realizados os I Jogos dos Povos Indígenas, em Goiânia, a partir da articulação de lideranças indígenas, como Marcos e Carlos Terena, do Ministério do Esporte e das secretarias municipal e estadual de esportes. Das edições nacionais dos Jogos – até os I Jogos dos Povos Indígenas de Pernambuco – participaram apenas os Fulni-ô em 1996, e os Pankararu em 1999.

Os indígenas residentes no Estado de Pernambuco promovem uma luta nacional e local de reconhecimento étnico há mais de cinco décadas. Já classificados como “aculturados”, “ressurgentes”, “emergentes”, esses grupos foram pensados por órgãos indigenistas com base em categorias de “indianidade” (Oliveira, 1988, p. 14) e tal elaboração os delimita e os opõe aos outros grupos indígenas tidos por “autênticos” e “verdadeiros”. Assim, ações que promovam a manutenção das identidades e a desconstrução de tipologias são táticas estruturais de confronto que as etnias de Pernambuco vêm assumindo ao longo dos anos: Marchas no dia do assassinato do líder Xicão Xukuru, Encontros de Medicina Tradicional e, porque não, Jogos dos Povos Indígenas de Pernambuco.

A ideia de realização dos I Jogos dos Povos Indígenas de Pernambuco surgiu da associação de três questões latentes no movimento indígena de Pernambuco: o debate sobre educação escolar indígena diferenciada, em especial, sobre como pensar a Educação Física em contextos interculturais²; a continuidade e expansão de competições que contemplem as comunidades indígenas de Pernambuco³; e o fortalecimento étnico dos grupos indígenas no Estado.

Lideranças e organizações indígenas (Comissão de Professores Indígenas de Pernambuco – Copipe, Articulação dos Povos e Organizações Indígenas do Nordeste, Minas Gerais e Espírito Santo – Apoinme e Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena – ITC), instituições governamentais (Fundação Nacional do Índio – Funai, Fundação Nacional da Saúde – Funasa, Ministério do Esporte, Universidade Federal de Pernambuco, Universidade do Estado de Pernambuco, Gerência de Esportes e Unidade de Educação Escolar Indígena da Secretaria de Educação, Cultura e Esportes do Governo do Estado de Pernambuco) e a organização não-governamental Centro de Cultura Luís Freire – CCLF foram as responsáveis pela realização e ocuparam lugares distintos na execução dos Jogos. Todas as instituições envolvidas possuem uma relação, de certa forma diferenciada, com as comunidades indígenas, desempenhando

distintos papéis sociais na elaboração dos Jogos e demonstrando posturas divergentes quanto aos eventos desportivos já realizados para as comunidades indígenas.

Os órgãos indigenistas *per se*, Funai e Funasa, são as instâncias que tiveram menor participação na preparação do evento, enquanto universidades e a Gerência de Esportes acompanharam e definiram as diretrizes dos Jogos com as lideranças indígenas. Todo o processo de construção dos Jogos foi negociado, da logomarca — maracá⁴ sem motivos gráficos — às modalidades a serem disputadas.

Reconstruir a trajetória das negociações e entender as posições e a política subjacente aos I Jogos Indígenas requerem um recuo no tempo e a explicitação das negociações iniciais. A primeira tentativa de articulação entre o Governo de Pernambuco e as etnias indígenas do Estado ocorreu em 2002, quando uma técnica da Gerência de Esportes visitou os povos indígenas numa iniciativa com a Funai e a Funasa.

Essa experiência foi avaliada como uma incursão que não atingiu seus objetivos, pois o contato para sensibilização dos indígenas sobre o esporte e os Jogos ficou comprometido pela intermediação feita por técnicos dos dois órgãos oficiais com os quais os índios conflitavam naquele momento, e o evento só voltou à pauta em 2006. Mais precisamente, foi numa visita realizada aos Xukuru, durante a realização da Conferência desse povo⁵, que se deu a primeira discussão com algumas lideranças indígenas sobre a disposição do Governo do Estado em apoiar a realização de campeonatos esportivos específicos para os índios.

Participaram dessa reunião lideranças indígenas de Pernambuco e da Paraíba e alguns representantes de professores indígenas que têm aproximação com a temática do esporte. Destacaram-se, nesse momento, a vontade de e a ansiedade pela estruturação dos Jogos por parte dos indígenas, que enfatizaram que seriam eles a definir as modalidades e contestaram de forma veemente a ideia de que os índios não competem entre si. Tal contestação foi ressaltada porque as orientações para a realização dos Jogos, compartilhadas entre os gestores de esporte nos eventos já ocorridos, apontavam para a percepção dos grupos indígenas como fazendo parte de uma única visão de mundo, marcada pelo equilíbrio, pelas relações harmônicas entre si e com a natureza, um ideal que se aproxima do “bom selvagem” de Rousseau. Nessa perspectiva, a competitividade deveria ser um elemento ausente nos Jogos Indígenas⁶.

Foi também nesse momento que se iniciava a tensão entre as diferentes concepções dos Jogos: a dos índios e a que era apresentada pelos

escalões mais altos do Estado e defendida pelo Ministério do Esporte. Foram quatro meses intensos de reuniões e negociações até a realização da primeira etapa, com os Jocipe, envolvendo desde a discussão e definição da logomarca até a participação, pela primeira vez, de representantes indígenas no Congresso Técnico dos Jogos. O evento resultou em matérias de destaque nos jornais da capital pernambucana e foi utilizado como marketing para o Governo Estadual.

Como negociação de um espaço social no qual os atores envolvidos disputam e confrontam filiações e alianças, os Jogos Indígenas de Pernambuco se configuraram, entre outras possibilidades, como ação política voltada à visibilidade das comunidades e fortalecimento identitário, sendo também marcados pela reificação das relações políticas e das velhas categorias de entendimento dos povos indígenas do Nordeste.

Tentaremos, a partir deste momento, transportar os leitores à arena de disputas político-desportivas com seu emaranhado de eventos, diálogos, imagens, perspectivas, a fim de abrir uma possibilidade interpretativa dos jogos de poder e das nuances discursivas das políticas voltadas para comunidades indígenas.

O destaque será dado a alguns episódios que elegemos como representativos para a análise proposta, mas que não esgotam a riqueza de situações e de dados que podem ser explorados. Para proceder nossa reflexão, foi necessário fazer um recorte empírico e acabamos por escolher situações que se destacaram pela agudez das posições assumidas pelos sujeitos que interagem na arena da Ilha de Assunção.

Senhoras e Senhores: estão abertos os Jogos!

Aroldão: apelido do pai da liderança indígena Neguinho Truká, arena de terra batida onde foram realizadas as competições dos I Jogos Indígenas de Pernambuco, espaço de tensão entre diversos agentes sociais em disputa, lócus de perpetuação e transformação de relações sociais.

Foi nesse cenário, às margens do Rio São Francisco, que lutas foram empenhadas durante os I Jogos Indígenas de Pernambuco, a partir da prática de modalidades esportivas entre as etnias ou por meio das relações entre povos indígenas e órgãos gestores. Cada qual em defesa de suas alianças, pressupostos e posições ideológicas, lideranças indígenas, representantes do Ministério do Esporte e da Gerência de Esportes formaram uma tríade de embate constante pelo poder, em torno não apenas da realização do evento, mas da compreensão sobre uma noção de identidade indígena.

O Aroldão foi distribuído geograficamente, ao fundo, com uma placa com o nome da arena; do lado esquerdo, arquibancadas para a plateia, formada basicamente por indígenas das nove etnias (Atikum, Pankará, Pankararu, Xukuru, Kambiwá, Kapinawá, Fulni-ô, Pipipã e Truká), seguidas por uma cabine de som e espaço para venda de artesanato; à direita, duas barracas com informações da Secretaria de Saúde do município de Cabrobó com distribuição gratuita de camisinhas. Atrás das arquibancadas, barraca para atendimento médico realizado por Equipe Multidisciplinar de Saúde Indígena atuante na área Truká, com o aparato de duas ambulâncias.

Descrito dessa forma, o Aroldão não era diferente de um espaço convencional para competições; contudo, uma estética foi pensada, de modo a contemplar o espaço intercultural que ali se apresentava. Tochas de bambu, banners dos Jogos e de ONG indigenista que realiza trabalhos na Amazônia compuseram o ambiente “indigenizado”. A *décor* assinada pelo Ministério do Esporte – experiente na organização de jogos regionais, como os do Pará e do Xingu e os Jogos dos Povos Indígenas –, sinalizava um misto de busca por “natureza selvagem” e “comunitarismo indígena”.

O evento foi inteiro perpassado por situações e diálogos que demonstraram a ausência de compreensão das realidades vivenciadas e de conhecimento das comunidades indígenas de Pernambuco por parte do órgão gestor, o Ministério do Esporte, que ainda apresentava resistência em receber subsídios da equipe estadual. Da permanente música nos alto-falantes dos Guarani-Mbyá à busca por corpos devidamente marcados por pinturas e ornados de penas multicoloridas, ficou evidente o despreparo da instituição no trato com sociedades ontologicamente distintas.

Ao mesmo tempo, ante as perspectivas descontextualizadas da instituição, que permitem uma análise das estruturas estruturantes das posições sociais no campo (Bourdieu, 2005), as comunidades apresentam ressignificações e estratégias conjunturais de transformação do que é elaborado pelo agente estatal. Rememoramos dois eventos como mote de explicação das duas conceituações.

Durante o segundo dia dos Jogos, um conselho técnico foi reunido para definir as modalidades que permaneceriam em competição. Cabo-de-guerra, canoagem e natação já haviam sido realizadas, mas devido à escassez de tempo, algumas modalidades teriam que ser excluídas da programação. Durante a reunião do grupo, um representante do Ministério do Esporte questionou se a Corrida de Toras⁷ consistia em uma prática tradicional. Silêncio generalizado! Insistentemente, durante

décadas sendo categorizados como “índios aculturados” e tendo que se reelaborar permanentemente diante dos diversos grupos sociais, inclusive indígenas, um unísono “sim!” foi a resposta dos representantes indígenas. Imediatamente, Neguinho Truká, anfitrião dos Jogos, chamou um dos membros de sua comunidade e recomendou o corte de três coqueiros para a realização da prova, apenas como demonstração.

Distribuídos em quatro por etnia, trinta e dois indígenas, que jamais haviam realizado tal prática, percorreram o Aroldão com as toras de coqueiro, cada um correndo um quarto da arena, para entusiasmo da plateia e incredulidade dos representantes do órgão federal. A Corrida de Toras, nesse contexto, pode ser compreendida como *mimesis*, assim como considerou Fassheber (2006) ao trabalhar a categoria de etnodesporto, no qual há uma exportação de jogos tradicionais para outros grupos indígenas, incorporada como competição a partir dos Jogos dos Povos Indígenas. Por outro viés, a Corrida de Toras pode demonstrar uma tradução das categorias analíticas sob as quais os grupos indígenas são percebidos e identificados pelas instâncias gestoras. Essa corrida seria, assim, uma prática passível de ser esportivizada, regulamentada, compartilhada e principalmente operada como símbolo de um *ethos* indígena. Desse ponto de vista, o fato de os indígenas realizarem a Corrida sugere uma ratificação das posições sociais num campo de forças (Bourdieu, 2004), no qual a força do agente dominante, na figura do Ministério do Esporte, é reconhecida na conformação de identidades. Conforme Bourdieu (2002), em cada campo há um sistema de disposições duráveis – *habitus*⁸ – próprio do campo, que possibilita que as relações sejam possíveis e o jogo das relações de poder possa ser performado.

Adotando outro foco e considerando que é nesse campo que estão presentes os sujeitos e suas ações, a realização da Corrida de Toras em um evento dos grupos indígenas de Pernambuco pode ainda ser vislumbrada como uma reação indígena ao campo social estruturado. Reconhecida como bem simbólico de circulação, a Corrida é promovida de modo a afirmar a identidade indígena, colocando os grupos ali participantes e o Governo Federal, representado pelo Ministério do Esporte, em disputa num outro campo: o político. Mais uma vez acionamos Bourdieu, pelo fato de este autor entender o campo político, ao mesmo tempo, como campo de forças e como campo das lutas que têm em vista transformar a relação de forças que confere a esse campo a sua estrutura em determinado momento (Bourdieu, 2004).

Outro evento caracteriza as disparidades entre os agentes e as possibilidades de transformação das posições sociais deles. No terceiro dia

dos jogos, ao fim da tarde, após uma bateria seletiva de provas de corrida de 400 metros rasos, representantes do Ministério do Esporte decidiram pela exclusão da fase final da prova feminina porque algumas participantes apresentaram mal-estar. Tal decisão foi comunicada ao locutor⁹ — sem o dado de que as mulheres haviam passado mal — que repassou a informação aos presentes. Inconformados com a decisão tomada sem discussão prévia, lideranças indígenas foram ao encontro de representantes do Ministério para debater a legitimidade de tal posicionamento. Em seus discursos, os líderes indígenas apresentaram sua insatisfação por não terem participado da decisão, explicitando o caráter de negociação permanente em qualquer reunião indígena. Decidir sobre a exclusão da modalidade sem a consulta às etnias participantes representou, na perspectiva do movimento indígena em Pernambuco, um desrespeito aos princípios da sua organização social.

Com os ânimos acalorados, a representante do Ministério no grupo organizador dos Jogos justificou a decisão com o argumento de que os recursos para a realização do evento haviam sido repassados pela instituição e que isso conferia a ela poderes para dar o veredicto sobre a realização da prova. Imediatamente o cacique Truká valeu-se de argumento de direito, o território e a extinção da tutela, e expulsou a representante da área indígena¹⁰.

Esse evento nos mostra uma cena de disputa social num campo em que atores possuem estratégias de conservação ou transformação das relações (Bourdieu, 2005). Ao trazer como argumento os recursos disponibilizados para a realização dos Jogos, a representante do Governo apresentou como tática o fomento das políticas públicas para os povos indígenas, sinalizando a compreensão de ações políticas como assistência e não como direito constitucional.

Tal prática, corriqueira em várias esferas de relação com os povos indígenas, é construída pela incompreensão dos espaços políticos inerentes a qualquer organização social e à autonomia deflagrada pelas comunidades indígenas. Trazemos, assim, breves notas sobre o ambiente indigenizado, descrito no começo de nosso artigo e, a partir daqui, apontaremos as táticas de inversão sobre esses pressupostos.

Tiquinho: a subversão da estética antropofágica

Os Jogos, como evento referencialmente indígena, foram pautados pela ratificação do exotismo. Distante do universo das comunidades

indígenas residentes em Pernambuco, símbolos circularam em busca dessa estética indígena preconizada pelas imagens amazônicas e xinguanas¹¹. Pautados por conceitos e categorias aquém das possibilidades ambientais que o sertão pernambucano e as etnias que nele se relacionam apresentam como símbolos de distinção, os representantes do Ministério do Esporte sinalizavam como a relação com os povos indígenas de Pernambuco era estremeçada por noções etnocêntricas e descontextualizadas.

Não raro éramos perguntadas sobre o porquê da falta de cores no ambiente, de pinturas nos corpos indígenas e adornos emplumados. Levantávamos a questão de estarmos numa região semiárida, de tons rochosos, sem jenipapo ou urucum, muito menos espécies de plumagem multicolor. Tentávamos com isso minimizar o constrangimento daqueles que insistiam em procurar uma “natureza indígena” e uma homogeneidade comportamental¹². Essas expectativas somente eram correspondidas pela aproximação com algum Fulni-ô, etnia que possui o Yathê¹³ como principal signo de identidade.

As modalidades adotadas nos Jogos Indígenas de Pernambuco foram as mesmas adotadas nos Jogos dos Povos Indígenas: natação, canoagem, arco-e-flecha, cabo-de-guerra e corrida. Jogos coletivos como futebol não foram realizados, pois os povos indígenas já o competem em outro evento, o Jocipe, e, portanto, foi dada ênfase às competições individuais.

Nenhuma atividade fazia parte do cotidiano dos grupos indígenas. Natação e canoagem são conhecimentos específicos de etnias que possuem água em abundância e que se relacionam com ela em diferentes esferas da vida social. Com a maioria dos grupos localizados nos sertões pernambucanos, região de escassez de água e seca constantes, nenhum desses conhecimentos opera na realidade vivenciada por esses atores. O único grupo que possui saberes corporais na água são os Truká, que vivem em ilhas do Rio São Francisco e utilizam o rio para navegação e como fonte de alimento. Os outros participantes jamais haviam manejado um remo e não sabiam como lidar com correnteza e vento. Resumindo, enquanto os Truká, conhecedores do rio, completavam a prova, as demais duplas giravam em círculos, constrangidos com a situação.

Mais do que não possuir determinados conhecimentos, não demonstrá-los nas provas poderia se configurar como uma negação à identidade – ilegítima, elaborada verticalmente por instâncias definidoras de categorias de pertencimento. Contudo, a canoagem, como metáfora de identidade, não pôs em risco as categorias de pertencimento dos grupos indígenas, visto que esses resignificam os símbolos atribuídos a reconhecimentos étnicos. Da prática do Toré¹⁴, na década de 1940, ao manuseio

de arco-e-flecha nos Jogos Indígenas de Pernambuco, os grupos indígenas elaboram estratégias de subversão para transformação dos campos com os quais interagem.

Músicas de grupos indígenas de outras regiões do país compuseram a trilha sonora para momentos solenes, como a abertura dos Jogos, ressaltando-se que se tratava de “música de índio”. Tocar “música de índio” funciona então como um modelo de compreensão da generalidade étnica, da inoperância de categorias de distinção.

Também muitas foram as tentativas de inserir canções das comunidades locais e músicas apreciadas por elas, ora com êxito, ora com frustração. Assim como a música reverberada, a ideia de que os Jogos não são competitivos, mas sim celebrativos, incomodou os participantes indígenas.

Inicialmente, quando da aproximação da Gerência de Esportes na Conferência indígena, os grupos se mostraram avessos à competição, movidos principalmente pelos discursos de “fraternidade indígena” dos gestores. Contudo, no momento em que os Jogos eram uma realidade sendo experienciada e o ambiente de competição era latente, os indígenas mudaram seu posicionamento anterior. Segundo lideranças Truká e Pankararu, eles foram aos jogos para competir, para conquistar posições, mesmo que nenhum deles fosse atleta ou praticasse esportes de alto rendimento. Daí visualizarmos a complexidade do próprio sentido dos Jogos.

Fassheber (2006) aponta que jogos tradicionais não são competitivos e que tomam tal caráter à vista da plateia não-índia nos eventos nacionais. Todavia, estamos tratando de um evento dos/para os indígenas, realizados e assistidos por eles, com ínfima participação externa.

“Nós queremos medalha e troféu!”, diziam as lideranças indígenas. Medalhas, troféus, classificação geral são elementos intrínsecos em disputas baseadas em regulamentos, normas, tempo, espacialização¹⁵, sejam desportivas ou não. Mesmo com a ausência de pontuação oficial, os próprios indígenas contabilizaram perdas e ganhos, com uma disputa acirrada entre Pankararu e Truká, com ápice no cabo-de-guerra.

Essa modalidade possibilitou duas observações interessantes. Uma foi a vibração das torcidas de cada grupo, que cantavam seus *toantes/linhas* (canções) e performavam suas coreografias rituais nas arquibancadas. Outra foi a presença da imprensa local¹⁶ no registro da prova. Performances¹⁷ nas arquibancadas, corpos pintados e adornados, demonstrações de força física: estava assim formado o cenário para caracterizar uma disputa indígena e também para o registro televisivo que interferiu no tempo para a realização da prova já que os jornalistas tinham

hora marcada para ir embora. Ao abordar o campo social da televisão, Bourdieu (1997) salienta que, devido à característica essencialmente comercial, a televisão acaba por

ocultar mostrando, mostrando uma coisa diferente do que seria preciso mostrar caso fizesse o que supostamente faz, isto é, informar; ou ainda mostrando o que é preciso mostrar, mas de tal maneira que não é mostrado ou se torna insignificante, ou construindo-o de tal maneira que adquire um sentido que não corresponde absolutamente à realidade. (Bourdieu, 1997, p. 25)

A espetacularização de eventos desse gênero já foi descrita nas pesquisas de Vinha (2004), Fassheber (2006), Rocha Ferreira (2006) e Vianna (2000), mas a diferença presente nos Jogos Indígenas de Pernambuco foi a inversão da visibilidade dada às etnias. Nequinho Truká expunha sua alegria em ser retratado pela mídia de forma positiva, experiência ainda não vivenciada pela maioria das comunidades, sempre associadas pelos meios de comunicação a acontecimentos pouco louváveis, como assassinatos, prisões, enfrentamentos policiais, tráfico de entorpecentes e ocupações de terras.

Entre os símbolos e os apelos para dar visibilidade à indianidade dos povos indígenas de Pernambuco, estava a prova de arco-e-flecha. Tal prática era ansiosamente aguardada pelos representantes do Ministério, pois também colocaria em prova a habilidade dos indígenas e, portanto, ou eles resgatariam sua legitimidade identitária ou seriam “demascarados”. Mas a prova não teve papel importante apenas pela demonstração de destreza ou não com o arco e a flecha, mas também pelo alvo que buscava atingir.

O alvo da prova de arco-e-flecha apresenta sinais interessantes para pensar as negociações descritas no início do artigo. Tradicionalmente, de acordo com os relatos dos gestores de esporte que acompanharam outros jogos indígenas nacionais e estaduais, geralmente o alvo é representado por um peixe, sendo o olho o local de pontuação máxima. No entanto, diante da pouca familiaridade com a atividade pesqueira nas secas regiões do sertão pernambucano, cogitaram-se vários outros animais que fazem parte da realidade dos índios do Nordeste. A definição ficou sob a responsabilidade do artista plástico contratado para confecção do alvo e que já havia sido sensibilizado pelos pesquisadores das universidades e pelos técnicos da Gerência de Esportes para contemplar o contexto local nordestino.

Considerando essa orientação, o alvo escolhido foi um tatu (18), um dos principais representantes da fauna nordestina e muito apreciado

na culinária regional e indígena. O que parecia ser a solução de um problema, acabou gerando uma nova contenda no contexto já tão conturbado de negociações e definição dos encaminhamentos do evento. A equipe do Ministério do Esporte, com todo o seu aparato técnico para garantir o sucesso do evento e o tom verdadeiramente indígena do espetáculo, passou a questionar a pertinência daquele animal como alvo porque, seguindo o “padrão” dos Jogos Indígenas, o peixe é que deveria ser utilizado. Ainda argumentava que se poderia criar um problema com o Ibama por causa da ilegalidade da caça de animais silvestres, o que, na opinião da equipe, poderia ali estar sendo estimulada.

Mais um momento de tensão e de indecisão. Deveria ou não ser o tatu exposto como alvo? Os indígenas presentes se mostravam ansiosos pela prova; os técnicos do Ministério do Esporte se reuniam com a comissão organizadora para avaliar a gravidade da opção pelo tatu¹⁸. Em meio a todo o tumulto, diante da plateia disposta nas arquibancadas e dos competidores que ensaiavam suas performances para o momento da competição, Mouzenir, o locutor, em voz alta e em bom tom, estimulava para que o alvo fosse atingido, destacando que não havia motivos para receios e preocupações:

Podem atirar no alvo, podem ver que esse animal é um tanto estranho, ele tem cabeça de rato, carapaça de tatu e cauda de timbu, logo, não é um tatu, ele é um ‘tiquinho’ de cada bicho! Ele ainda nem foi classificado pelos pesquisadores da universidade! Assim, não se sabe nem se ele está em extinção e o Ibama não pode fazer nada. Podem atirar!

Dessa forma, a habilidade do sertanejo, ou seria do indígena, ou ainda de um indígena nordestino que é sertanejo, contornou a disputa pela definição do alvo, assumiu a condução do evento e fez de “Tiquinho” a mascote dos I Jogos Indígenas de Pernambuco. “Tiquinho” representou a inversão de tudo o que havia sido posto discursivamente pelos gestores do esporte, rompendo com a estética padronizada de uma ação indígena num movimento de reelaboração contínua dos símbolos até então dispostos.

Contando o nascimento simbólico de “Tiquinho”, pretendemos enfatizar justamente como os grupos indígenas dinamicizaram sua posição no campo, conforme suas próprias categorias, relações e perspectivas, anulando ou enfraquecendo instrumentos de dominação hierárquicos. Mesmo não sendo um desenho feito por um indígena, Tiquinho se consagra como estratégia subversiva perante os ideais antropofágicos presentes não apenas nos Jogos Indígenas de Pernambuco, mas nas relações interculturais construídas com o Estado.

Conclusões a partir do Aroldão

Pretendemos mostrar neste artigo a impossibilidade de compreensão de situações, campos sociais, sem a contextualização das relações entre os atores que nele agem. No caso dos I Jogos Indígenas de Pernambuco, nosso substrato analítico se tornaria insustentável para promover uma análise, mesmo que breve, do evento, pois os Jogos não são e não têm um fim em si mesmo; são interlocuções de processos sociais, permeados de jogos de poder, alianças, alteridades e prismas políticos.

As negociações entre os agentes e suas posições sociais no campo foram reelaboradas a cada evento, a cada situação-limite, em cada espaço de embate entre os povos indígenas e os gestores, desde as primeiras aproximações com os Jogos. Discursos, marcas corporais, indumentárias, espaço físicos ocupados no Aroldão, controle das decisões, performances realizadas simultaneamente, todos esses elementos nos levam a perceber a complexidade que permeia o evento esportivo. Assim, deslocar o olhar para os Jogos como entidade autônoma não permitiria vislumbrar o emaranhado de motivações que fazem com que tal evento aconteça. Assim como um jogo de poder, as ações estão relacionadas a disputas epistêmicas, umas em busca de reificação, outras demonstrando a simples inerência da transformação.

Notas

¹ Para compreender a diferença entre jogos e esporte e esportização de jogos tradicionais indígenas, ver Vinha (2004) e Fassheber (2006).

² Tanto assim que em 2004, o Encontro de Professores Indígenas do Estado privilegiou o tema da Educação Física na Escola Indígena.

³ Como no caso do Jocipe, citado em item anterior.

⁴ Instrumento ritual feito de cabaça e sementes. Em geral, os maracás não possuem grafismos.

⁵ Essas conferências são realizadas anualmente no mês de maio, próximo ao dia 20, data em que se celebra a morte do cacique Xicão.

⁶ No livro que aborda o futebol entre os Xavante, Vianna (2008) faz uma importante reflexão sobre o esporte, a ritualização e a competitividade entre os indígenas. Dialoga com autores clássicos, como Maybury-Lewis, que descreve a Corrida de Toras xavante, e Lévi-Strauss, que aborda o futebol praticado pelos Ghuku-ghana da Nova Guiné, jogado por dias até se chegar ao empate. De forma distinta, o autor ressalta que, nas atividades por ele descritas, a busca pela vitória está sempre presente e que os Xavante não correm ou jogam para empatar.

⁷ Prática dos Jê-Setentrional, a Corrida de Toras é tida como modalidade nos Jogos dos Povos Indígenas. Vianna (2000 e 2008) faz menção a ela ao levantar a questão

da “tradicionalidade indígena” das práticas esportivas.

⁸ *Habitus* é “um sistema de *disposições* duráveis, estruturas estruturadas predispostas a funcionarem como estruturas estruturantes, isto é, como princípio que gera e estrutura as práticas e as representações que podem ser objetivamente ‘regulamentadas’ e ‘reguladas’ sem que por isso sejam o produto de obediência de regras, objetivamente adaptadas a um fim, sem que se tenha necessidade da projeção consciente deste fim ou do domínio das operações para atingi-lo, mas sendo, ao mesmo tempo, coletivamente orquestradas sem serem o produto da ação organizadora de um maestro” (Bourdieu, 2002, p. 17).

⁹ Mouzenir Truká foi o locutor dos jogos e, com eloquência e bom humor, apresentou as competições, ressaltou as distinções culturais de cada etnia, bem como elaborou formas de tradução de regras e procedimentos instituídos para um vocabulário comum aos participantes. Em 2008, Mouzenir foi candidato a vereador de Cabrobó e durante as campanhas eleitorais foi assassinado.

¹⁰ A representante acusou posteriormente o cacique Truká de jura de morte, enfatizando ainda a situação de violência e perigo da área indígena Truká. Importa ressaltar que a área indígena Truká está localizada no município de Cabrobó, localidade conhecida como produtora mundial de *cannabis sativa* (maconha).

¹¹ Fixação de símbolos expressa no primeiro contato com os representantes do Ministério do Esporte, que apresentaram ao restante da equipe (Gerência de Esportes, alunos da Esef e pesquisadores) vídeos dos Jogos Indígenas do Pará e do Xingu classificados por eles como educativos.

¹² Uma das pesquisadoras do Nepe ouviu comentário sobre a ideia de farsa em relação às comunidades participantes.

¹³ Língua do tronco Jê. Os Fulni-ô são a única etnia em Pernambuco que mantém língua própria.

¹⁴ Performance que pode ter o caráter ritual ou de brincadeira, dançada ao som de maracás, marcação de pés e toantes (canções), podendo ter a ingestão da jurema (*Mimosa Hostilis Benth*). Há diferenças coreográficas e estruturais nos torés entre as etnias: os Pankararu dançam em duplas, os Truká em fileiras, os Atikum em círculos com homens à frente e mulheres atrás.

¹⁵ O site do Ministério do Esporte traz uma série de informações sobre regras e regulamentos de jogos tradicionais, além de histórico dos Jogos dos Povos Indígenas. Disponível em: <www.esporte.gov.br> .

¹⁶ Os jornalistas acompanharam dois dias dos Jogos, realizando entrevistas com participantes indígenas, pesquisadores e gestores.

¹⁷ A ideia de *performance* está baseada nas noções de *movimento, processo e regularidade* e funciona como atos vitais de transferência, transmitindo saber social, memória e sentido de identidade através de ações reiteradas e inclui diversas práticas e acontecimentos como dança, jogos, teatro, rituais, protestos políticos, funerais (Taylor, 2003).

¹⁸ O tatu peba (*Euphractus sexcintus*) é o mais comum na região.

Referências

BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão, seguido de A influência do jornalismo e Os Jogos Olímpicos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

_____. *Esboço de uma teoria da prática - precedido de três estudos sobre etnologia Cabila*. Oeiras: Celta, 2002.

_____. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

FASSHEBER, José Ronaldo Mendonça. *Etno-desporto indígena: contribuições da antropologia social a partir da experiência entre os Kaingang*. 2006. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

OLIVEIRA, João Pacheco de. *“O nosso governo”: os Ticuna e o regime tutelar*. São Paulo: Marco Zero/CNPQ, 1988.

OLIVEIRA, João Pacheco (Org.). *A viagem da volta: etnicidade, política e reelaboração cultural no Nordeste indígena*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.

ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz. Jogos dos Povos Indígenas: tradição e mudança. *Revista Brasileira de Educação Física e Esportes*, São Paulo, v. 20, Suplemento n. 5, p. 50-52, 2006.

STIGGER, Paulo Marco. *Esporte, lazer e estilos de vida: um estudo etnográfico*. Campinas: Autores Associados, 2002.

TAYLOR, Diana. Hacia una definición de performance. *O perceivejo* – Revista de Teatro, Crítica e Estética, Rio de Janeiro, ano 11, n. 12, p. 17-24, 2003.

VIANNA, Fernando Fedola de Luiz Brito. *Jogos e esportes*. [s.l.]: Instituto Sócio-ambiental (ISA), 2000. Disponível em: <<http://www.socioambiental.org>>. Acesso em: 24 fev. 2008.

VIANNA, Fernando Luiz Brito. *Boleiros do cerrado: índios Xavantes e o futebol*. São Paulo: Fapesp/ISA/ Annablume, 2008.

VINHA, Marina. *Corpo-sujeito Kadiwéu: jogo e esporte*. 2004. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

Recebido em 7 de fevereiro de 2010.

Aprovado para publicação em 10 de março de 2010.

