

**Associação Nacional de História – ANPUH
XXIV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA - 2007**

**Kanjire X Estado:
um etno-desporto Kaingang e a colonização brasileira no século XIX**

José Ronaldo Mendonça Fassheber*

Resumo: Esse artigo destaca alguns relatos construídos desde século XIX até as primeiras décadas do século XX, por viajantes, missionários e militares em relação ao Kanjire. Sendo tradicionalmente praticado pelos índios Kaingang, tratava-se de um jogo de guerra que foi paulatinamente desaparecendo de suas práticas corporais em decorrência do processo civilizador ocidental. Essa pesquisa quer contribuir para a sistematização de dados antropológicos e históricos do Etno-desporto desse grupo indígena para assim compreendermos melhor o universo de sua cultura e as transformações em suas práticas. O Kanjire é uma prática corporal abandonada pelos Kaingang e silenciada em sua memória. Em seu lugar, diferentes práticas coletivas passaram a fazer a metáfora dos jogos de guerra, como o Futebol, renovando a identidade corporal Kaingang.

Palavras-chave: Jogo Kanjire - Etno-Desporto - Índios Kaingang.

Abstract: This article detaches some stories constructed since century XIX until the first decades of century XX, for travelers, missionaries and military in relation to the Kanjire. Being traditionally practiced for the Kaingang Indians, one was about a war game that was gradually disappearing of its practical corporal in result of the occidental civilizing process. This research wants to contribute for the systematization of anthropological and historical data of the Etno-sport of this indigenous group and thus to understand better the universe of its culture and the practical transformations in its. The Kanjire is one practical corporal abandoned for the Kaingang and silenced in your memory. In its place, different practical collective they had started to make the metaphor of the war games, as the Soccer, renewing the corporal identity of the Kaingang.

Key-words: Kanjire Game - Etno-Sport - Kaingang Indians.

Atualmente existe uma grande preocupação dos Kaingang¹ em recuperar a prática de seus jogos. Os jogos de tabuleiro – realizados em rodas de indivíduos sentados utilizando pedras e sementes de diferentes espécies de milho e pinhão e danças. Bodoques (ou estilingues) são brinquedos que nas mãos de crianças em todas as Terras Indígenas que conheci. Já o arco e flecha, confeccionado atualmente para a venda de artesanato, é pouco usado em jogos ou caças. A escalada do pinheiro, ainda hoje praticada por esse grupo, aparece em algumas descrições sendo reconhecida como “esporte nacional” Kaingang (em

* Ms Antropologia Social. Dr. Educação Física. PQI/CAPES UNICENTRO/UNICAMP.

¹ Grupo indígena Jê Meridional, cuja territorialidade tradicional abrangia os três Estados da região Sul do Brasil, São Paulo e o território de Misiones na Argentina.

Weiler, 1981 apud Renson, 1992 e em Helm, 2003 - comunicação pessoal). Na década de 1930 Curt Nimuendaju (2001) havia visto e anotado a rapidez dos meninos Kaingang do Ivaí ao exercitarem esta modalidade.

Não inventariaremos todos os jogos praticados pelos índios e pelos Kaingang em particular. Aqui nos dedicaremos em especial a um etno-desporto² Kaingang: o Kanjire – e seu derivado Pinjire. Jogo de guerra praticado pelos Kaingang, a muito destacado pela literatura produzida por missionários, militares e etnógrafos. Na memória do referido grupo este assunto não tem destaque e já há muito tempo perdeu – se o interesse por essa narrativa. Ao nosso ver, os sentimentos de pudor e vergonha contribuíram para esse silenciamento. Esses jogos que imitavam a guerra e preparavam seus corpos para elas contribuíram para a identificação do grupo como beligerante. Da mesma maneira o grupo fora identificado desde a suspensão de sua humanidade por D.João VI em Carta Régia de 1908³.

No caso de registros de base etnográfica – e especificamente sobre os Jogos tradicionais – Telêmaco Borba (1908) coletou os seguintes jogos: o Kanjire que simula um campo de batalhas, 02 grupos frente a frente, arremessam-se mutuamente os tocos estocados pelas mulheres, que também recolhem os feridos; e o Pinjire, que é semelhante ao anterior, só que feito à noite quando os tocos são acesos. Resultados do jogo são descritos: grandes ferimentos, contusões, olhos furados e dedos quebrados, mas nenhuma inimizade. Assim descreveu que os Kaingang...

[...] costumam fazer um exercício e divertimento que chamam caingire, que parece, e realmente é, um verdadeiro combate, comquanto não resulte das offensas nessas ocasiões recebidas nenhuma inimizade. Para fazer este divertimento, preparam um largo terreiro, cortam grande quantidade de cacetes curtos, que vão depositando nas duas extremidades deste; convidam os de outros arranchamentos para se divertirem; aceito o convite, preparam também seus cacete, e, carregados com eles, vêm se aproximando cautelosamente do lugar do divertimento; ali chegados, sahem-lhes os outros a combater; arremessam-se mutuamente os cacetes com grandes vozerias, simulando um verdadeiro combate, até que um dos grupos abandona o terreiro, soffrendo por essa causa, grandes vaias e apupos. As mulheres, cobertas com uma especie de escudo feito de cascas de arvore, vão juntando os cacetes que são arremessados, e depositando-os junto aos combatentes; quando algum desses cae mal ferido, ellas o retiram do terreiro e tratam. Nestas luctas sempre há grandes ferimentos, contusões, olhos furados e dedos quebrados; mas, dahi não procede nenhuma inimizade. Os que sahem mais mal tratados, em piores circumstancias, são considerados os mais valentes

² Definimos Etno-Desporto como “a prática das atividades físicas tanto sob a forma de jogos tradicionais específicos e a *mimesis* que dinamiza estes jogos, quanto sob a forma de adesão ao processo de “*mimesis* do esporte global” da sociedade ocidental. Em outros termos, é a capacidade de cada povo indígena de adaptar-se aos esportes modernos, sem, contudo, perder sua identidade étnica” (FASSHEBER, 2006: 31).

³ E cuja, humanidade por benevolência, fora devolvida no ano seguinte, 1809.

(turumanin), e como taes gabados. [...] Também uzam este divertimento de noite e chamam-lhe pingire porque os cacetes são accesos em uma das extremidades; dá o mesmo resultado que o cangire, apenas com o accrescimo das queimaduras. Exercitam-se desde pequenos na lucta corporal; o que derriba um, tem de supportar a prova de todos os outros que queiram experimentar, até que, exausto de forças, succumba a seo turno. Todos os outros seos brinquedos e divertimentos são sempre mais ou menos grosseiros e brutaes. (BORBA, 1908: 17-18) [grifos e grafias no original]

Segundo Renson (1992), os Kaingang possuíam estruturas organizadas, duelos de pedras ou tochas que freqüentemente terminavam em morte, sem maiores mágoas ou desejos de vingança entre as partes. Os Kaingang consideravam-no um divertimento quase infantil. Na década de 1930, Piza descreve o treinamento infantil para a caça e principalmente para a guerra em jogos semelhantes:

Desde a tenra idade que as crianças se dedicavam ao exercício do arco e do tacape [...] os jovens se divertiam com uma espécie de jogo de guerra, imitação de briga verdadeira, que não passava, afinal, de troca violenta de lambadas, dadas com talos de palmito em qualquer parte do corpo. (PIZA: 1938: 209)

Nas guerras Kaingang, a noção de força – Tare⁴ – e a hierarquia de forças entre as metades clânicas⁵ Kamé e Kaïru estão novamente descritas pela literatura. Horta Barbosa (1947), então diretor do SPI, em conferência realizada em São Paulo na década de 1920 descreve o embate entre grupos Kaingang:

Estando os guerreiros armados com os 'cá', enormes e pesados porretes de madeira fortíssima, avançavam, de um lado e de outro, estendidos em linha, os Camens dos dois partidos, soltando gritos e insultando-se mutuamente, dando pancadas no chão ou nas árvores, tudo com o fito de atemorizarem os contrários e incentivar a própria coragem; enquanto isso, os Canherucrens ficavam em outra linha, à retaguarda, brandindo os 'cá' e juntando seus gritos aos dos da vanguarda. Num dado momento, chegada a exaltação no auge, começava o recontro, e os combatentes, ora defendendo-se, ora atacando, a manejarem os porretes em paradas parecidas com as do conhecido 'jogo do pau', trocavam-se pancadas terríveis que, se colhiam a cabeça do adversário, estendiam-no morto no chão, se a uma perna ou braço, quebravam-no. Nisto os Camens iam se retirando para a retaguarda e sendo substituídos pelos Canherucrens; a pugna tornava-se então mais encarniçada, referviam os golpes tremendos, aumentava o clamor das vozes e o solo se ia juntando de mortos e estropiados (BARBOSA, 1947: 66).

⁴ Noção explicativa dada pelos Kaingang para a construção de sua identidade corporal, i.e., de sua noção de auto-afirmação e pertencimento e diferenciação das demais culturas. Diz respeito a critérios físicos, mas também à organização social dos Kaingang, ao mito de origem, ao sistema de nominação, ao uso de remédios-do-mato.

⁵ Como os demais povos Jê, os Kaingang tem organização social dualista, i.e., um sistema de classificação em metades que estabelecem relações de reciprocidade e complementaridade.

Embora seja a descrição de um embate beligerante, o relato de Barbosa aproxima-se sobremaneira dos jogos beligerantes que veremos abaixo. É de 1867 o primeiro registro de tais jogos, feito pelo alemão Franz Keller:

Como prova ou illustração do character bellicoso d'esses índios, não devo finalmente deixar passar sem reparo os jogos que em certas occasiões arranjam entre os habitantes de diferentes Ald.^{tos}. Os de S. Pedro d'Alc.^{ra} p.ex. convidão os de S. Jeronymo, e chegando esses no dia marcado encontrão uma arena assejada e um monte de porretes curtos de madeira dura e pesada, pontudos em ambas extremidades que repartem entre si, e divididos os combatentes, começam a lançar os porretes uns aos outros com tanta força que freqüentemente resultão feridas serias. Apesar das prohibições, não quizerão largar tão bárbaro passa-tempo [...] (KELLER, 1974: 19).

Loureiro Fernandes (1941) coletou informação dos Kaingang, descrevendo a utilização de “clavas-bastões” com os quais eles guerreavam contra os colonizadores. O manejo da clava-bastão era ensinado e exercitado pelas crianças para ter Tare:

Costumavam fazer um exercício de caráter belicoso a que denominavam candjire. Após a prática, os que tomavam parte eram felicitados e proclamados turumanin, isto é, bravos e fortes. Afirmam outros que esses jogos eram praticados à noite; lançavam então uns contra os outros bastões em chamas. Além de contusões, produziam queimaduras. Davam-lhe o nome de pindjire, o que quer dizer – jogo de fogo. Com estes jogos de armas, tinham em mira se adextrarem para a guerra, a qual em outros tempos era freqüente, quer entre os próprios Kaingang, quer contra elementos de outras tribus. (FERNANDES, 1941: 185).

O trabalho de compilação de Metraux (1946) faz referências a estes jogos de guerra, utilizando-se do trabalho de Borba:

O esporte favorito do Kaingang adulto é uma batalha de zombarias entre os membros de duas comunidades, que jogam pequenos pedaços de madeira ou, à noite, brasas um no outro. Embora possam se ferir e até mesmo matar, as casualidades não são ressentidas e não chegam a exigir vinganças. Este esporte é praticado em campo aberto onde pilhas de bastões foram previamente depositadas. As mulheres protegidas com 'escudos' de casca, correm entre os jogadores a fim de apanhar e alcançar os bastões aos seus homens. (METRAUX, 1946: 36).

Essas descrições não são homogêneas: aparecem-nos com diferenças na dinâmica do jogo – formas de condução, número de participante, quem participa, papel das mulheres, jogo das crianças –, o que nos leva a admitir que mesmo em um jogo "tradicional" indígena, há por certo, transformações. Essas transformações são indicativas que as culturas não são estáticas, portanto a *mimesis* do jogo tradicional ocorre em relação ao tempo e à distância entre diversos grupos Kaingang na dimensão de seu território cultural.

Com a colonização, várias manifestações culturais Kaingang se tornaram proscritas. Tal como a interrupção dos rituais do Kiki, considerados demoníacos, ocorre a suspensão de jogos de caráter beligerante. Os efeitos do treinamento das técnicas do Kanjire eram usados como estratégias de combate à colonização, como sugere a descrição feita por Debret (1978) sobre os “bugres” do Rio Grande do Sul, em sua viagem pictórica pelo Brasil entre 1816 e 1830:

Acostumados a atirar em objetos imóveis, quando querem imolar um passante deixam-no afastar-se até uma certa distância; em seguida, para pará-lo, chamam sua atenção com certos ruídos e no momento previsto em que o viajante se imobiliza, apontam e matam-no infalivelmente. (DEBRET, 1978: 65).

Daí é possível crer que as tentativas de interrupção deste jogo tradicional começaram tão logo os tais jogos começaram a ser descritos como vimos na afirmação de Keller em 1867 (1974: 19): “Apesar das proibições, não quizêrão largar tão bárbaro passa-tempo”. Sobre essa persistência em jogar o Kanjire, uma anciã reclamou a Telêmaco Borba:

Você não quer que a gente se divirta mais com este brinquedo, mas hoje nós não temos mais guerra com vocês para nos exercitar; sem este brinquedo, nossos homens hão de se tornar fracos e medrosos como mulheres, o que não convém, porque no mato ainda há muita gente brava, que pode nos atacar e a vocês; se não estivermos exercitados, como nos defenderemos? E, de mais, este brinquedo que você vê, no meu tempo, era próprio só de crianças; os homens tinham outros mais sérios, nos quais sempre se dava alguma morte; mas, por essa causa nunca brigávamos e sempre fazíamos o enterro como amigos (BORBA, 1908: 17-18).

Partindo da teoria do processo civilizador de Elias (1994), esses embates de risco foram sendo regrados e simbolizados, guiando-se para uma direção de apaziguamento, mas não para o fim das violências. Desta maneira, as práticas do Kanjire e Pinjire, - bárbaras para o colonizador, e quase infantis para os Kaingang, - foram excluídas paulatinamente de seu cotidiano.

Entretanto, o fato dos jogos Kanjire e Pinjire se assemelharem às guerras não quer dizer que eram jogos sem regras, pois não há sociedades que não controlem socialmente seus indivíduos. Como nos mostra Geertz, a cultura é mais bem vista como "um conjunto de mecanismos de controle [...] para governar o comportamento" e que "o homem é precisamente o animal mais desesperadamente dependente de tais mecanismos de controle, extragenéticos" (GEERTZ, 1986: 56).

Se o Kanjire e o Pinjire não são jogos sem regra, não é possível classificá-los no modelo Eliasiano de competição primária. Nessa classificação existe um "não-jogo" com ausência do consenso de regras, o chamado "modelo de competição primária", que estamos a analisar acima. Existe ainda, o que o autor reconhece como "modelos de processos de

interpenetração com normas", e suas redes interdependentes mais estreitas. Este último se subdivide em categorias que variam de acordo com o número e o papel de cada participante da competição encaixando-se nos esportes modernos de regras institucionalizadas e universais.

Para Elias a competição primária é anômica e seus exemplos maiores são as guerras em si. Se, por um lado, for possível concordar com a afirmação eliasiana de que guerra não é jogo, por outro lado, não há como não ressaltar que mesmo essas guerras têm, entre os adversários, regras, pois até nestes casos existem mecanismos de controle.

É possível crer que o que não existe, de fato, é o consenso de regras em uma guerra. Ao contrário, pelo que pudemos observar nessas descrições, as regras existem, se vistas do ponto de vista Kaingang. Havendo regras, portanto, poderíamos encaixar melhor o jogo de guerra - Kanjire e Pinjire diferentes das guerras Kaingang em si - dentro dos demais modelos de competição, mas não como competição primária.

Todavia, os dados históricos apresentados anteriormente são insuficientes para podermos fazer uma classificação mais precisa a partir dos outros modelos eliasianos. E, contemporaneamente, a memória dos Kaingang para estes jogos sempre ficou vaga, mesmo entre os anciãos. Tommasino conseguiu algumas informações dos anciãos Kaingang do Tibagi (PR) que se lembravam desta diversão "que praticavam com sabugos acesos que jogavam uns nos outros" (TOMASINO, 1995: 289). Consegui no máximo um "ouvi falar dos antigos", ficando na dúvida se não há latente, um necessário e envergonhado silêncio imposto por décadas de refreamento de tais jogos, já que eram considerados como de comportamentos violentos.

A diferença parece estar no que a Europa definia como o comportamento a ser civilizado. Percebe-se aqui um processo civilizador no sentido que Elias (1994) lhe empresta e há um processo de re-representação que se trata da mimesis que essas culturas nativas de todo canto do planeta adotaram (e adotam) para estabelecer uma "segunda natureza", na direção civilizadora. Há, pois, uma *mimesis* civilizadora⁶: "as atividades humanas [consideradas na Europa como] mais animais [da Europa e de qualquer estrangeiro] são progressivamente excluídas do palco da vida comunal e investidas de sentimentos de vergonha" (ELIAS, 1994: 193-194).

⁶ E também uma *mimesis* descivilizadora, quando o colonizador realiza a *mimesis* da selvageria imputada aos chamados selvagens, onde não é mais possível reconhecer a cópia e o original.

Entretanto, o esquema conceitual de cultura e civilização de Elias em nada se parece com o esquema evolucionista proposto por Lewis Morgan. Antes de pensarmos em estágios cumpridos (Selvageria > Barbárie > Civilização, sendo os nativos ameríndios e outros considerados selvagens e civilizados os europeus), a civilização é processual, não planejada e imprevisível, pois não caminha em linha reta.

Elias não fala em sociedades "selvagens", termo que o evolucionismo social habituou-se a referir os indígenas, sobretudo pejorativamente pela "selvageria" do comportamento. Não podemos relacionar a barbárie aos indígenas. Entendemos o que Elias chama de processos civilizadores como sendo processos ocidentalizadores. Essa idéia pode ser corroborada por Lévi-Strauss: “todas as civilizações reconhecem, uma após a outra, a superioridade de uma delas, que é a civilização ocidental” (LÉVI-STRAUSS, 1993: 349).

Ora, não vemos hoje, por exemplo, diversos povos nativos seguindo padrões muito semelhantes de formação acadêmica? Não vemos muitos esportes modernos cada vez mais difundidos e praticados em todas as nações? Não estamos afirmando que os comportamentos e as culturas européias apenas influenciaram o mundo. O contrário também ocorreu, com os "novos mundos" influenciando as culturas européias, sobretudo em hábitos alimentares – afinal o fumo é ameríndio e a batata é incaica – e de higiene corporal – já que o banho diário foi apreendido dos índios.

Também não estamos afirmando que todos os indivíduos estão incluídos neste processo da mesma forma. E nem que a adesão às instituições não passe necessariamente por um processo de resignificação. Em relação aos comportamentos, poderíamos entender que sua difusão não se deu meramente pela cópia destes ou daqueles modelos de comportamento. Ao contrário, na incorporação do Futebol, p.e., os modelos são geradores de outros modelos, que se resignificam e se reorganizam à medida que se impõem sobre culturas diferentes da européia⁷. E estes, por sua vez, vão sendo "tradicionalmente" e "renovadamente" difundidos pela educação desde os meninos, através das gerações.

Daí, ao longo do século XX, a incorporação do Futebol ter soado como boa metáfora das guerras e do etno-desporto Kaingang. Etno-Desporto mimético com novas configurações de uma sempre renovável identidade.

⁷ Por não se tratar de um caminho de mão única, segundo Elias (1994), em relação às classes sociais, padrões de comportamento foram transmitidos não só a de cima para baixo, mas conforme a mudança no centro de gravidade social, de baixo para cima.

Referências Bibliográficas:

BARBOSA, H. Epidemias entre os Kaingang. **Revista do Museu Paulista**. São Paulo, 1954.

BORBA, T. **Actualidade Indígena**. Imprensa Paranaense. Curitiba, 1908.

DEBRET, J. B. **Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil**. Tomo I Belo Horizonte: Ed. Itatiaia; São Paulo: EDUSP, 1978.

ELIAS, N. **Introdução à Sociologia**. Lisboa: Edições 70, 1999.

_____. **O Processo Civilizador** (02 Vol.). Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

FASSHEBER, J. R. M. **Etno-Desporto Indígena**: contribuições da antropologia social a partir da experiência entre os Kaingang Campinas: PPG/FEF, 2006. Tese de doutoramento.

FERNANDES, L. **Os Caingangue de Palmas**. Arquivos do Museu Paranaense. Curitiba, 1941.

FERNANDES, R. Dom João VI e os Kaingang: da morte ao esquecimento dos índios do sul do Brasil. **Revista Porto e Vírgula**. Porto Alegre, Março de 1998.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, Guanabara-Koogan, 1989.

KELLER, F. Noções sobre os Indígenas da Província do Paraná. **Boletim do Museu do Índio**. Rio de Janeiro, Antropologia, Nº 1:9-29, 1867.

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia Estrutural II**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993.

METRAUX, A. The Caingang. In: **Handbook of South American Indians**. Vol 1: The Marginal Tribes. V. I (3): 445-475. Washington, Smithsonian Institute, 1946.

PIZA, M. Notas sobre os Caingangs. **Revista do Instituto Histórico e Geográfico de São Paulo**. Nº 35: 199-209. São Paulo, 1938.

RENSON, R.; VAN MELE, V. **Traditional Games in South America**. Schorndorf: Hofmann, 1992.

TOMMASINO, K. **A História dos Kaingang da Bacia do Tibagi**: uma sociedade Jê Meridional em Movimento. PPGAS/USP, 1995. Tese de doutoramento.