

O QUE AS FLECHAS DO KYUDO E DOS POTIGUARA NOS CONTAM NO SEU TRAJETO ENTRE PASSADO E PRESENTE EM SUAS CERIMÔNIAS E RITUAIS

What the arrows of Kyudo and the Potiguara tell us in moving from the past to the present during rituals and ceremonies

Sônia Maria Neves Bittencourt de Sá

Mestre em Antropologia Social, Programa de Pós-Graduação em Antropologia/UFPB.

Maristela de Oliveira Andrade

Professora do PRODEMA e do Programa de Pós-Graduação em Antropologia/UFPB.

RESUMO. Este estudo aborda, sob a perspectiva da performance, duas modalidades de prática de arqueirismo, vivenciadas a partir de dois eventos realizados na Paraíba em 2016: os IV Jogos Indígenas Potiguara, em Tramataia, localizado no município de Marcação e o XI Festival do Japão, no Espaço Cultural da Energisa, em João Pessoa. O objetivo foi de buscar compreender como as práticas do arqueirismo refletem as cosmologias destes dois povos e como estes eventos envolvem a performance que perpassa os processos identitários em suas celebrações. No caso do arqueirismo Potiguara, ele foi ritualizado em forma de competição, apresentado juntamente com outras práticas esportivas como a canoagem, a corrida de tora e as lanças, em que os praticantes usam indumentárias indicadas pelas regras dos jogos. Já a prática do arqueirismo milenar japonês (*Kyudo*) ocorreu como uma demonstração de sua tradição na perspectiva do *Bushidô* (união espírito e físico), que se afasta das técnicas de combate (*Bujutsu*), embora conserve as maestrias dos antigos samurais. O método etnográfico de análise situacional permitiu a descrição pontual do arqueirismo nos dois dias de eventos e assim foi possível traçar uma série de análises e reflexões sobre os problemas teóricos que envolvem os rituais, as performances e as tradições das duas culturas envolvidas.

PALAVRAS-CHAVE: Arqueirismo. Cerimônias. Performance. Potiguara. Japão.

ABSTRACT. This study examines – from the standpoint of performance – two versions of the art of bow and arrow which were present in two 2016 events held in the Brazilian state of Paraíba: the 4th Potiguara Indian Games (IV Jogos Indígenas Potiguara), at Tramandaia, Marcação, and the 11th Japan Festival (XI Festival do Japão), at the Espaço

Cultural da Energisa, João Pessoa. Its aim has been to understand how archery reflects the cosmology of these two people and how the performance of the archers is associated with their identity processes. In the Potiguara games, archery occurred as one of the competitions – that also included canoeing, log-carrying races, and javelin throwing – in which the competitors wore the specific clothing required by the rules of the games. In the other event, traditional Japanese archery (*Kyudo*) occurred as a demonstration and as an aspect of *Bushidô* (that combines physical and spiritual elements), which differs from *Bujutsu* (traditional martial arts), in spite of including the fighting skills of the samurai. The ethnographic method of situational analysis was used to describe the archery activities performed in both events, and allowed us to produce analyses and reflections related to theoretical problems present in rituals, performances and traditions of the two cultural worlds in question.

KEYWORDS: Archery. Ceremonies. Performance. Potiguara. Japan.

INTRODUÇÃO

O arco e flecha, como objetos, possuem uma diversidade técnica e performática em seu uso atual como prática esportiva, proveniente de duas tradições distintas, a indígena Potiguara e o *Kyudo*, que é uma das modalidades da tradição do arqueirismo japonês, as quais constituem o alvo deste artigo. O trânsito do passado ancestral de artefato de guerra e caça para o presente como instrumentos de prática esportiva ritualizada tem gerado repercussões sobre a identidade de ambos os povos.

Apesar da marcada distinção entre as duas tradições em suas performances e valores culturais envolvidos, a aproximação entre elas se mostrou viável considerando como ponto de convergência os objetos ou artefatos propulsores e seu manejo e não as culturas dos praticantes. Através da observação e análise da performance das duas práticas esportivas, revelou-se a permanência de significados que se conectam com a intenção de marcar identidades.

Foi possível constatar o quanto uma discussão aparentemente tão específica como a prática esportiva do arqueirismo está repleta de fios condutores que a ligam a um sistema de valores sociais e políticos, bem como se refletem em cosmologias específicas a cada tradição, que em última análise interferem nas performances e processos identitários.

Esta prática esportiva aqui denominada de arqueirismo ocorre no estado da Paraíba, no Nordeste do Brasil, em dois espaços distintos. Em sua modalidade japonesa, na época da pesquisa o *Kyudo* era praticado por um grupo aberto à comunidade e por estudantes por meio de uma atividade de extensão ofertada no Centro Universitário de

João Pessoa (Unipê) há cerca de três anos. O curso foi oferecido inicialmente por uma professora de língua japonesa, Maiko Hiramoto, que era 2. *dan* na arte do *Kyudo* e que, em intercâmbio através da Associação Cultural Brasil e Japão (ACBJ), ministrava aulas de japonês na cidade de João Pessoa.

A outra modalidade de arqueirismo é desenvolvida pelo povo indígena Potiguara, cujas terras estão situadas no litoral norte da Paraíba, onde ocorrem anualmente os Jogos Indígenas Potiguara, em que arco e flecha é uma das modalidades esportivas do evento. Entre os índios não foi encontrada uma prática regular com aulas e treinos, sendo utilizada apenas durante os jogos; diferentemente do *Kyudo* que é praticado ao longo do ano, sem que haja uma competição local, uma vez que a apresentação pública do *Kyudo* em João Pessoa não tem caráter competitivo e vem ocorrendo durante o festival do Japão promovido pela associação já mencionada.

Os dois povos possuem uma longa tradição na prática e no fazer o arco e flecha, de modo que as análises do arco e flecha nos jogos Potiguara e na apresentação de *Kyudo* no Festival delineiam os processos sutis e dinâmicos que estes dois grupos utilizam como estratégias para se mesclar aos costumes cotidianos das práticas sociais dominantes, em um Brasil multicultural, mas ainda resistente à aceitação da diversidade de alguns grupos étnicos.

Nesta pesquisa pontuamos essa prática milenar em dois eventos: a Cerimônia de abertura dos XIII Jogos Indígenas das Aldeias Potiguaras e o XI Festival de Cultura Japonesa, através de estudos etnográficos situacionais de Van Velsen (BIANCO, 2009). As experiências vivenciadas compõem uma parte do trabalho de campo e do estudo etnográfico sobre arqueirismo realizado em 2016 durante realização do mestrado em antropologia da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

A pesquisa delineou seus objetivos buscando realizar o seguinte percurso: caracterizar os elementos que compõem a tradição do arco e flecha para cada povo a partir dos seus significados e sentidos cosmológicos e históricos; analisar as performances dos praticantes nos diversos usos do artefato; e, por fim, relacionar aspectos identitários e performáticos da prática esportiva do arco e flecha de ambos os grupos praticantes na Paraíba, em seus respectivos eventos, destacando suas diferenças e significados.

PERCURSO METODOLÓGICO

A opção pelo estudo etnográfico situacional se deveu às características de evento pontual dos dois encontros festivos selecionados para observar as performances dos praticantes do arqueirismo nas duas modalidades esportivas. Baseado nos estudos de Gluckman (1958) sobre a inauguração de uma ponte na Zululândia, dos quadros descritivos da dança *Kalela* de Mitchell (1987) e no método de análise situacional de Van Velsen (1967), buscou-se uma aproximação daquilo que os detalhes da observação em campo permitiram descrever de forma processual. A partir dos registros das performances buscou-se fazer algumas comparações, ora das semelhanças, mas, sobretudo das diferenças de forma reflexiva, sobre os acontecimentos que envolveram os rituais presentes no arqueirismo e como eles foram e são introjetados e projetados como elemento identitário. Em meio às atividades que ocorrem durante os eventos, pode-se perceber o empenho em rememorar as raízes de cada grupo pesquisado, por meio do lúdico, do agônico, da oralidade, dos cantos, dos vestuários, dos alimentos, das práticas corporais, dos encontros e dos rituais. Assim, arqueiros e seus arcos e flecha se renovam, tornando-se parte do que, hoje, denomina-se patrimônio imaterial.

Associado aos estudos e registros realizados em campo em ambos os contextos, foi acionada uma série de outros dados, leituras e aulas que incluem as teorias antropológicas que discutem as celebrações, os rituais e os atos performáticos em Gluckman (1987), Turner (1974), Mitchell (1987), Duvignaud (1983), Schechener (2011), além de outros. Foram levantados os contextos e os aspectos históricos aos quais se relacionam de forma local e global estas práticas e seus praticantes. Apesar de ter dado ênfase aos sujeitos que se travestiram de arqueiros com suas indumentárias próprias por algum tempo, os objetos ou as coisas que chamaram a atenção, nesse artigo, foram o arco e a flecha e a diversidade técnica e performática em seu uso, tanto nos Jogos Potiguara como no Festival do Japão. Isso explica porque tanto a ação que caracteriza o ato de atirar e a prática da escrita foram mediados por esses objetos.

UMA BREVE CARACTERIZAÇÃO DOS POTIGUARA E JAPONESES NA PARAÍBA

No Brasil, os povos indígenas possuem uma população estimada em torno de 0,47% da população brasileira, de acordo com dados de Held (2013; IBGE 2010). No Nordeste vivem 208,690 indígenas e destes 1,3%, aproximadamente 19.000 (CARDOSO; GUIMARÃES, 2012) são Potiguaras da família linguística Tupi e ocupam em sua maioria as terras indígenas demarcadas no conjunto de aldeias dos municípios da Baía da Traição, Rio Tinto e Marcação, localizados no litoral norte da Paraíba. Esta localização tem uma longa relação com os processos históricos da colonização brasileira, principalmente entre os séculos XVII e XIX e com lutas pela legalização de suas terras no final do século XX (MARQUES 2009; GONÇALVES 2007). Atualmente, os Potiguaras conseguem com alguma dificuldade assegurar sua reprodução, vivendo dos recursos disponíveis em suas terras, realizando atividades de agricultura e extrativismo marinho, combinados com cultivos de camarão e ostra, além de atividades de artesanato, sendo o arco e flecha um dos artefatos produzidos em várias aldeias.

No que diz respeito ao estado da arte, embora tenham sido pesquisados vários autores que estudaram os Potiguaras, tais como Costa e Costa (1989), Oliveira (1999) Palitot (2004, 2011), Vieira (2012), Barcellos (2014), Mendonça (2014), Lucena (2016), grande parte destes estudos envolviam as lutas territoriais, etnomapeamentos e aspectos de suas culturas materiais e imateriais. No caso de estudos sobre japoneses, como os de Takeshi (2009), Kyotoku (2014), Souza (2011), o tema predominante envolvia a imigração japonesa e a sua inserção ao longo dos seus cem anos no cenário político, social e econômico brasileiro. Tanto nos estudos sobre os Potiguaras quanto nos japoneses a citação sobre o arqueirismo é mínima ou quase nula como objeto de pesquisa, o que torna o assunto promissor para estudos futuros, principalmente no campo da técnica e da performance. Já os japoneses possuem aproximadamente 1,6 milhões de nikkeys e seus descendentes espalhados pelo Brasil, mas com maior concentração na região Sudeste. A partir de 1930 um grupo imigrou para a Paraíba, vindo principalmente da região de Tomé-açu do Pará, e tinham suas atividades vinculadas à agricultura e à atividade baleeira. Em consequência da II Guerra Mundial, os japoneses sofreram os efeitos da xenofobia que se manifestou de diversas formas até serem reconhecidos mundialmente como potência econômica e grande nação tecnológica.

Hoje, assim como os Potiguara, várias famílias de origem japonesa compõem a população paraibana, participando de forma variada das atividades econômicas, sociais e culturais do estado. De algum modo, as análises do arqueirismo Potiguara nos jogos e a apresentação de *Kyudo* no Festival delineiam os processos sutis e dinâmicos que estes dois grupos utilizam como estratégias para se mesclar aos costumes cotidianos das práticas sociais dominantes, em um Brasil que, ainda hoje, reflete um modelo político que dificulta a expressão das diversidades, tendo em vista um projeto de unidade nacional, em que os índios, por exemplo, continuam sendo vítimas de preconceito.

Estes momentos extraordinários vivenciados romperam com o cotidiano e mostraram o quanto a fluidez da vida é permissível às diferenças e propicia momentos fecundos de encontros. Muitas vezes, nos espaços dos jogos e das festas é que se tornam visíveis as sombras marginalizadas dos outros, que, de alguma forma ofertaram e ainda ofertam diferentes possibilidades de se articular modos de vida.

GUERREIROS E CAÇADORES NO PASSADO, ARTESÃOS E ESPORTISTAS NO PRESENTE

As flechas carregam manas e áureas mesmo quando vêm de mãos de artistas e guerreiros desconhecidos (SMS)¹.

O arco e flecha, em suas bases práticas, tanto entre os Potiguaras como entre os japoneses, está inserida, de acordo com estudos históricos e antropológicos, em um longo processo de rememorar modos de vida relacionados há um tempo em que homens, natureza e divindades compartilhavam conhecimentos e mundos. Mundos revestidos de liminaridades espaciais e temporais. *Topos* em que a *ratio* humana se mesclava a um transcendente, a um sagrado seja no panteísmo ou no xintoísmo. A realidade simbólica das práticas do arco e flecha chama ao debate Duvignaud (1983, quando diz “[...] que podemos definir o símbolo como um signo que indica uma realidade ausente, tanto mais fascinante quanto de difícil acesso é o objeto desejado ou o obstáculo a transpor se mostra insuperável”. Este autor diz algo mais sobre os atos observados e os do público que iriam ocorrer durante a cerimônia dos Jogos e do Festival:

[...] de que assistir a uma competição esportiva não é jamais quedar-se passivamente a olhar, mas ao contrário, é imitar uma mímica, praticamente através de esforços musculares. Os gestos realizados à nossa frente são signos

¹ SMS é a forma sintética que a autora Sônia Maria Sá assina quando de outras formas de expressões não formais.

que terminamos por absorver, porque a nossa própria percepção se transmuda em apropriação (DUVIGNAUD, 1983, p. 62-63).

Naqueles conjuntos de atividades que foram presenciados durante dois dias, em que o arqueirismo era uma delas, o que estaria circulando eram os signos que seriam consumidos, nos quais se misturam, como diz o autor acima, as rivalidades entre grupos, as nações e o prestígio individual, muitas vezes embotados sobre as normatividades ou embutidos nas corporeidades ritualizadas.

Contudo, o autor citado alerta para que não se confundam estas práticas ritualizadas, tanto na cerimônia como no festival, com uma festa. A cerimônia de abertura dos Jogos e do Festival orienta para atividades que ocorreram sob o emprego de regras, demarcações de papéis e lugares, o que acaba por normatizar o espetáculo. Se estes dois momentos rompem com uma hierarquização do tempo cotidiano eles não têm pretensões de destruir um *modus operandi*, no qual as pessoas que ali estão constroem suas relações diárias, dentro de um círculo cultural maior que se inserem. Neste sentido, destaca-se o alerta de Duvignaud (1983) para se evitar os enganos quanto aos aspectos domesticados das práticas assistidas.

Estas práticas, porém, ao pertencerem ao campo do intangível e do patrimônio imaterial abarcam, sobretudo, as performances. Neste sentido, as frestas do domesticado são aquilo que Teixeira e Vianna (2008) se referem como a possibilidade concreta da (re) criação de práticas pelo performático, sempre singular e autêntico, embora calcado em sistemas simbólicos, que no ato são reproduzidos ou questionados.

Pode-se dizer que, tanto nas cerimônias dos Jogos Potiguara, como no Festival Cultural Japonês, foram os atos performáticos que se apresentaram ritualizados nas diversas atividades, independentes das práticas individuais – como as competições de arqueirismo, lanças e corridas de longa distância – ou coletivas – como a corrida de toras, o cabo de guerra e o Toré –, no caso Potiguara. O mesmo serve para análise das atividades japonesas como o *Kyudo*, o *Iaido* e o *Kendo* nas performances individuais e as danças, os corais, o *Taiko* (tambor japonês) e muitas outras.

Os estudos da performance em Goffman (1982 apud SILVA, 2005) levam a pensar “[...] o mundo social como um palco e esta representação de papéis sociais” é orientada de acordo com a expectativa da ‘plateia’ (o[s] ‘outro[s]’ – indivíduo ou grupo –, na qualidade de interlocutor), cujo ator em questão se encontra face a face – e envolve interesses em jogo”. Ou seja, os nossos atos performáticos refletem as interações sociais que ocorrem de forma dinâmica e contínua. Assim, público e atores atuam conforme o

evento vai ocorrendo, num processo contínuo de performances. No caso do ator sua performance provoca algum tipo de reação no público que responde de forma performática, produzindo um efeito positivo ou negativo na performance do ator e assim ambos vão interagindo na produção do jogo.

Para Schechner (2006), as performances dizem respeito ao mesmo tempo aos fatos cotidianos e familiares e aos eventos que acontecem apenas uma vez e parecem inéditos. Porém, quando estudados em seus alicerces, mostram o quanto representam o duplamente vivido ou o que ele chama de comportamentos restaurados. Assim, como no cotidiano, todos os atos são feitos por um conjunto de repetições que, muitas vezes, geram novas combinações em seus encadeamentos, e por isto são partes que se definem a partir de contextos.

Acertar ou não um alvo no arqueirismo dos jogos Potiguara, não depende apenas do indígena que atira sua flecha, mas do contexto que o envolve junto ao público que lhe assiste, da sua preparação anterior ao ato que envolve algum tipo de treinamento, do seu envolvimento e conhecimento do equipamento, das condições ambientais, desde o vento, da posição do alvo, da claridade e da posição do seu corpo. Este tipo de análise sintética pode ser reproduzido em quase todas as outras atividades e engloba sempre uma temporalidade, que por ser uma construção humana possui contextos de criação diferenciados.

A performance, como um processo ritual, com suas etapas de entrada, liminaridade e saída, conforme Turner (1974), insere-se na visão processual que supõe uma análise temporal, incluindo o tempo do sagrado. O estudo de Fabian (2013) mostra o problema da temporalidade e o quanto esta questão caiu na visão do tempo circular do sagrado e no tempo linear e progressivo vivido na secularidade ou o quanto deram-lhe um contorno, buscando fugir da problemática deste tema, como ele aponta nos estudos de Lévi-Strauss e sua estrutura lógica. Sua crítica central está em afirmar que os antropólogos, ao renegarem os aspectos subjetivos da temporalidade, acabam por congelar os “outros”, o que autor chamou de *alocronismo* (tempo do “outro”), situado fora do tempo do pesquisador. Fabian (2013) sugere de forma crítica que isto esconde certo tipo de etnocentrismo, pois favorece um determinado tipo de hierarquização que possibilita ser apropriada e utilizada para definir as dicotomias entre tradição e modernidade, ociosidade, festas e produção.

De certo modo, esta questão já tinha sido colocada por Duvignaud (1985), ao mostrar o quanto as diferenças estão estabelecidas entre nós em um mesmo tempo. Neste sentido, é importante observar como nossa temporalidade se circunscreve dentro de dois poderosos valores sociais: o da produção econômica e os da apropriação do tempo do outro como forma de poder. Um exemplo disto é o da atividade esportiva que visa um resultado final otimizado a partir de um evento espetacular que aglutine o símbolo maior desta produção: campeonatos mundiais, olimpíadas e outros. Esta forma de se pensar a temporalidade reverbera sobre o entendimento que se estabelece quando se pensa a tradição enquanto um determinado modelo de produtividade que, ao contrário do nosso, esbanjaria um tempo produtivo em detrimento a um vivido que abarca o ócio, as festas, a não produção acumulativa, em que pese estes outros engajamentos poderem ser pensado em termos de consumo de energia e trabalho.

Outro aspecto importante da temporalidade é sua interconexão com aspectos da memória que permitem se viver o presente mediado a partir de um tempo anterior vivo e revivido que se projeta em forma de devir individual e subjetivo, construído na intersubjetividade ou coletividade de forma sempre dialética e interacional. Por fim, acredita-se que a temporalidade, como Turner (1974) e Fabian (2013) mostram, tinha ou ainda tem, em alguns lugares do mundo, um lapso momentâneo da ruptura do cotidiano e uma relação com o sagrado, mesmo com a secularização do ocidente e, portanto, do Brasil. Esta secularização acaba estando presente na forma como se produz conhecimento dos fatos, inclusive neste texto. Mas, qual o tempo das cerimônias dos Jogos e do Festival vivido por nós enquanto participantes?

DOS JOGOS POTIGUARA

Os jogos Potiguara vêm sendo realizados desde 2012, sendo o de 2016 sua quarta edição. A iniciativa de realização de jogos indígenas segue uma prática que vem sendo adotada no mundo indígena no Brasil desde 1997, com o apoio do Ministério dos Esportes. O estudo de Almeida, Almeida e Grando (2010) analisou a nona edição IX dos Jogos do Povos Indígenas, que ocorreu em Recife e Olinda em 2007, sob a perspectiva da corporeidade, destacando a ressignificação da prática do arco e flecha, de artefato de caça para modalidade esportiva.

A preparação dos jogos envolve uma série de providências, tais como: escolha do lugar da realização dos jogos, convites às autoridades, autorizações da Superintendência Executiva de Mobilidade Urbana (Semob) para provas de ruas, recursos para compra de uniformes, equipamentos, arbitragens, divulgação do evento e muitos outros. Por isto, muitas destas decisões são tomadas em reuniões técnicas, o que ocorre com antecedência de pelo menos seis meses. O lugar normalmente é escolhido com antecedência de um ano. O regulamento dos Jogos em questão foi aprovado em um congresso técnico que ocorreu no dia 01 de abril de 2016, com a participação de atletas, de gestores da Secretaria da Juventude, Esporte e Lazer do Estado da Paraíba (Sejel) e lideranças indígenas Potiguara, entre elas o Cacique Geral Sandro Gomes Barbosa e o Cacique Claudecir da Silva Brás, líder da aldeia Tramataia, no município de Marcação, lugar escolhido para sediar os Jogos de abril de 2016. A reunião ocorreu na sede da Sejel, em João Pessoa, capital da Paraíba. Este regulamento dos jogos, depois de aprovado, foi entregue a cada representante e publicado no site da aldeia Potiguara, sendo de conhecimento público.

O regulamento é formado por seis Títulos e XI capítulos e 35 artigos que explicitam: composição das delegações, condição de participação, procedimento de inscrição, congresso técnico, cerimônia de abertura, sistema de competição, premiação, arbitragem, uniformes, boletins, comissão disciplinar. Entre as regras gerais que os participantes devem obedecer estão: a) Ter seu nome inscrito em uma relação nominal devidamente assinado pelo representante da aldeia e cacique; b) O atleta tem que representar uma das aldeias presentes e ser morador da região (Mamanguape, Rio Tinto, Baía da Traição e Marcação). A partir de conversas com esportistas que eram de uma aldeia e estavam competindo por outras é possível perceber que há certa liberdade na escolha de quem vai representar, desde que comprovadamente pertençam a uma delas. c) Devem estar pintados e com algum tipo de enfeite típico. Após as regras gerais, há uma série de regras específicas para todas as modalidades que são: corrida de tora, cabo de guerra, arqueirismo, lançamento de lanças, futebol de campo, futebol de salão, canoagem e uma corrida que ia da cidade de Mamanguape a aldeia de Tramataia, perfazendo aproximadamente 25 km.

Dos Jogos Potiguara e do ambiente ao seu redor

A cerimônia de abertura dos Jogos Indígenas Potiguara ocorreu na aldeia Tramataia ao ar livre, no campo de futebol também denominado Arena, pelo regulamento. Ao lado das

tendas das autoridades convidadas, havia uma para venda de motocicletas e uma de artesanato indígena. Algumas arquibancadas foram colocadas, mas a maioria assistia sentada no muro que cerca o campo, ou debaixo de árvores. Alguns em cima dos galhos. Também havia um grupo de expectadores diferenciados composto pelas equipes de apoio como os da Secretaria Especial da Saúde Indígena (Sesai), que, se necessário, poderiam dar assistência, como foi presenciado o atendimento a uma moça, que devido ao calor sentiu-se mal. O Sesai ocupa um papel importante entre as aldeias, pois tem um posto em quase todas elas.

A atividade se iniciou por volta das 10 horas quando já estavam presentes diversas autoridades convidadas e representantes do governo estadual e das prefeituras de Baía da Traição, Mamanguape, Rio Tinto e João Pessoa. Entre estes, o secretário da Secretaria da Juventude, Esporte e Lazer da Paraíba (SEJESL), representante do Sesai, o coordenador da Funai na Baía de Traição, Sr. Irenildo Cassiano Gomes, o Cacique da aldeia Tramataia, Sr. Elias Jerônimo de Almeida e o Cacique Geral, Sandro Gomes Barbosa e representante das escolas locais. Também havia a presença de repórteres, a TV Cabo Branco, fotógrafos e outros, que passeavam tranquilamente pelo espaço, conversando à vontade. Alguns destes ficavam mais segregados, do lado esquerdo do campo, em duas tendas armadas com cadeiras para dali assistirem ao evento. Esta separação não impedia que eles se aproximassem de alguma forma do público ou dos participantes.

Diferente do que Gluckman (2009, p. 257) narra em seu estudo da Zuzulândia, em vários momentos, estas autoridades transitavam pelo campo ou se aproximavam, com suas famílias, de alguma atividade, como ocorreu no arqueirismo. Outras vezes, elas saíam para fotografar mais de perto, conversar com algum cacique ou alguém que conheciam. Este espaço foi mais demarcado no início da cerimônia. Muitos lugares ocupados pelas autoridades foram, à medida que elas se retiravam do evento, ocupados por outras pessoas que iam ali conversar e acabavam ficando. Neste sentido esta formalidade parece mais uma necessidade de se orientar por padrões considerados mais organizados, estabelecer um status ao evento e pelo seu caráter funcional e de segurança do que realmente uma barreira de estigmas. Com exceção do lugar onde estavam expostos os troféus e medalhas, em que se evitava o trânsito de pessoas de fora da área demarcada, em todo o restante da área dos jogos o trânsito era livre.

A cerimônia foi apresentada por um mestre de cerimônia não índio que após anunciar as autoridades, convidou os caciques das aldeias a organizarem suas equipes

para o desfile. Elas receberam uma placa de identificação feita pela SEJESL com o nome de cada aldeia. O desfile teve a presença das 32 aldeias, com participação de 1200 atletas. Grande parte dos que desfilavam usavam os uniformes de cores diferentes da equipe de futebol, cedidos pela SEJESL, e as vestimentas típicas dos rituais Potiguara: colares, cocares, saia feita de embira de jangada, as pinturas. Muitos carregavam chocalhos, tambores, fitas nos pés e braços e uma espécie de guirlanda na cabeça.

Ao final do desfile, ocorreu a execução do hino nacional. As equipes se perfileram em frente às bandeiras: nacional, estadual. Seguiu-se a isto o juramento do atleta na língua tupi e em português. O discurso foi falado em ambas as línguas. É importante lembrar que o tupi é ensinado nas escolas de ensino fundamental das aldeias e faz parte efetivo do currículo que integra o Plano Estadual de Educação Indígena, que contempla a educação intercultural bilíngue e da memória do povo Potiguara². Cabe destacar o uso da língua tupi, além dos adereços, pinturas corporais e vestimentas, enfim todo este quadro do evento já demarca, como apontado por Brandão (1986, p. 41), a complexidade dos processos identitários, como forma exterior de manifestar a memorização da ancestralidade.

No juramento do atleta, a concepção de povo Potiguara e sua união foi o tema central do discurso. Em vários momentos, o indígena que fez o juramento falava de restaurar um tempo de união e paz, da importância de se verem como um povo, como nação, de fortalecer laços e fazer-se respeitar-se, como povos possuidores de valores. Falou de todos participarem dos jogos celebrando a alegria e o respeito. O discurso buscava fortalecer o que estava previsto no regulamento, no seu Art. 2º - É através do esporte que vamos amenizar o preconceito e a discriminação, e valorizar o direito de sermos índios brasileiros, acima de tudo, *povo irmão mesmo com as diferenças*.

Em seguida, ocorreu o acendimento da pira olímpica por um atleta destaque dos jogos anteriores e, por último, ocorreu o ritual do Toré, momento em que os caciques, xamãs e esportistas executam de forma circular uma dança com cantos e uma série de atos simbólicos e instrumentos, o qual busca a integração de todos os atletas presentes e os caciques das aldeias, de forma a rememorar a união dos Potiguara e suas tradições, além de invocar proteção a todos durante a prática dos jogos. Durante o Toré é possível não só observar, mas sentir o quanto as pessoas que ali estão, sejam crianças, adultos ou

² Dados fornecidos pela Secretaria da Educação do Estado (SEE) da Paraíba.

idosos, envolvem-se na dança e nos cantos, sendo um momento de forte impacto emocional mesmo para quem apenas assiste.

Posteriormente, começaram os jogos com a primeira prova, a corrida de Tora, que consiste em carregar uma tora de 50 kg para modalidade feminina e 70 kg para masculina, em forma de revezamento por duplas em um percurso de 100m aproximadamente. Depois, ocorreu a prova do cabo de guerra, na qual tanto para as mulheres como para os homens as equipes eram compostas por 10 atletas. A prova consiste em puxar uma corda provocando o deslocamento da outra equipe para dentro de uma área demarcada. Por fim, o arco e flecha, prova que foi praticada apenas pelos homens. À tarde, foram realizadas as competições de futebol e nos outros dias ocorreriam as de canoagem e corridas. Como este trabalho se limitou ao arco e flecha, as outras modalidades esportivas não foram alvo da pesquisa.

Durante todas as atividades esportivas neste dia, o aspecto lúdico se misturou com o competitivo. Havia espaço para o embate e para a confraternização. Nesse clima de alegria e de festejo não foi percebido rigor para a conduta dos atletas. Às 13 horas se encerraram as competições e a impressão foi de falta de barreira clara para separar as atividades, os atletas e o público. Não foi presenciado nenhum agonismo acirrado, em que pese haver vencedores e vencidos, nem também disputas violentas, pelo contrário, havia competidores de várias idades participando, o que dava mais leveza e integração.

As entregas de medalhas ocorriam logo após cada competição e eram feitas por alguma das autoridades presentes, entre elas o próprio secretário da Sejel que estava no evento, ou algum cacique ou mesmo árbitros de provas. O espírito lúdico e agônico misturado gerou a impressão que os resultados foram relativizados pelo clima de encontro e descontração. A sensação era de estar em uma abertura de Jogos e de uma “quermesse” simultaneamente, ao mesmo tempo contagiante e integrador daquele movimento que pareceu organizado, mas alegre e festivo, independente das regras e o regulamento serem semelhantes à normatização quase universalizada dos jogos esportivos, voltados a um resultado. Em termos econômicos, o evento é aberto de forma gratuita ao público. Foi anunciado, o pagamento em espécie para os atletas ganhadores do primeiro lugar. Isto mostra o quanto a perspectiva mercantil vem se confundido com a ideia de valorização do atleta e se orienta pela concepção do esporte como rendimento.

Também é importante registrar o papel das lideranças dos caciques, já que muitos participavam das provas e como no cabo de guerra comandavam sua equipe por meio de

palavras e “gritos de guerra” emitidos de maneira diferenciada e que provocava um efeito ativo e com isto formava um sentido de corpo entre todos.

O arqueirismo nos Jogos Potiguara

Na competição de arco e flecha, modalidade esportiva de maior interesse neste estudo, chamou atenção durante os jogos da manhã as diferentes movimentações que aconteciam simultaneamente em outras partes do campo onde ocorriam as provas. Algumas crianças batiam pênaltis, brincando nas traves que não estavam sendo utilizadas. Pessoas andavam à vontade e formavam pequenos grupos. Vendedores empurravam carrinhos para vender águas de coco, sucos de frutas, churrascos e outros tipos de guloseimas. Com o calor que fazia, as vendas de garrafas de água e de sucos se destacavam. Atletas com seus uniformes de jogos coletivos como o futebol masculino e feminino, indígenas vestidos com seus trajes típicos (saias, colares, pinturas corporais) e parentes ou conhecidos compunham o público.

Algumas flexibilizações foram observadas nas regras, como as das inscrições um pouco antes das provas. De certa forma elas atraíram novos participantes e favoreceram, principalmente, uma maior participação entre as mulheres.

Os arqueiros obedecem para participar desta modalidade às regras que dizem respeito ao arco e flecha. Caso haja problema com seu equipamento, o atleta poderá substituí-lo ou solicitar tempo para reparo. Quanto aos arcos, embora a regra estabelecesse a necessidade de arcos individuais, nem todos os tinham. Conversando com um artesão que confecciona arcos, um arco para prática constante exige mais cuidado na confecção e acaba saindo um pouco mais caro do que um para decoração e isto dificulta a compra, pois muitos não têm dinheiro e, ao deixarem para mais tarde, acabam usando um emprestado. Alguns caciques usaram os seus próprios, como Sandro, e também os emprestaram a quem não os tinham. Alguns atiraram com arcos emprestados de colegas. Isto leva a pensar que para eles a participação mesmo improvisada conta mais do que o resultado, e que eles já conhecem quem são aqueles que possuem um prestígio enquanto arqueiros em suas aldeias;

a) **As classificações**, apesar de estar prevista uma fase eliminatória, que diminuiria o número de atletas na fase final e levaria à classificação dos três primeiros colocados, isto de fato não aconteceu, pois o número de participantes não era tão grande. Outros fatores

que influenciaram na ausência desta primeira etapa foram o calor excessivo e o atraso na programação, que pôs em risco o descanso para o retorno para as atividades vespertinas, envolvendo o jogo de futebol;

b) **A premiação**, a regra do regulamento dos jogos estabelece premiação para os primeiros e segundos colocados. Apesar de não está previsto na regra, foi anunciado várias vezes premiação em espécie, que seria entregue posteriormente, porém não foi possível constatar se isso de fato ocorreu;

c) **Quanto ao gênero**: embora a prova de arqueirismo tenha sido realizada apenas por homens, o regulamento em si não aponta a proibição da participação das mulheres, mas na prática há uma forte resistência à participação delas, como citado por um artesão que faz flechas, entrevistado para esta pesquisa. Segundo ele, as mulheres não deviam participar, pois, tradicionalmente esta era uma atividade Potiguara feita eminentemente por homens;

d) **Das indumentárias**: Entre as indumentárias obrigatórias para a atividade do arco e flecha está a pintura corporal e o uso do cocar;

e) **Do local de tiro**: Se o esportista cumpre os requisitos acima ele se posiciona em um lugar demarcado a uma distância de 30 metros aproximado do alvo;

f) **Do alvo**: O alvo é feito com um grande papelão pintado de branco preso por duas hastes na parte superior que tem no centro o desenho de um grande peixe. Quanto mais perto a flecha atingir determinada zonas do peixe, maior a pontuação.

Observando os arqueiros, não foi percebida uma técnica uniforme de atirar. Uns se posicionavam de frente para o alvo, outros de lado. Uns colocavam o arco na vertical, outros na horizontal. Uns encaixavam as flechas entre os dedos e outros a apoiavam sobre os dedos. Na competição, a vitória é o objetivo, ao se acertar o alvo em determinados pontos. Contudo, poucos foram os tiros que efetivamente acertaram o alvo. Apenas dois ou três o atingiram e se fixaram nele e apenas um acertou e ficou preso na parte inferior dentro do peixe. A conquista para os melhores arqueiros é estampar a medalha de primeiro ou segundo lugar e obter um troféu para sua aldeia.

Durante o tiro, há um breve momento de silêncio, que logo é interrompido pelo público após o resultado, se a flecha atingir o alvo, com aplausos e palavras de incentivo para o segundo tiro. Se a flecha sair em outra direção, se sair quicando pelo chão ou mesmo se o arco quebrar, como de fato aconteceu com dois arcos, a manifestação do público também ocorre. Neste caso, entre os atiradores, o sentimento é de surpresa, perda

e frustração. Os comentários sobre os acontecimentos variam. Alguns põem a culpa do mau tiro no equipamento: o arco estava gasto, o material não era adequado. Outros faziam referência e troças à pouca habilidade do arqueiro e, como ocorreu em um dos casos, quando a flecha saiu quicando, um assistente da plateia mandou o arqueiro ir para o Amazonas treinar, o que gerou risos e gracejos. Esse comentário talvez seja reforçado pela ideia que no Amazonas ainda há várias etnias que usam o arco e flecha para caça cotidiana, tais como o *Kokoma*, *Munduruku*, *Wai* e *Bayroa*³.

Os gracejos não eram ofensivos, mas levavam a quem os escutava a pensar sobre a ausência de práticas, isto ficou expresso por um representante da aldeia Caieiras, o jovem Potiguara Neto, descendente indígena e estudante de física, que relatou: “Estou sem praticar faz tempo. Há quase um ano”. Isto explicaria a falta de êxito do seu resultado, embora tenha um arco em casa. Já alguns arqueiros geram expectativa, como é o caso do pajé Josecy, pajé Chico e o cacique Sandro, que naquele momento fez mais uma performance de um dos seus papéis desempenhados naquela manhã; além de cacique geral, organizador, orador, anfitrião de autoridades e árbitro, desempenhou também o papel de atleta arqueiro representante de sua aldeia. O que está em jogo nesta modalidade individual, para eles, é o prestígio e o respeito pela destreza com o arco, principalmente entre as lideranças.

Mesmo sob um sol quente, todos, inclusive a pesquisadora que assistia aos jogos, sentia uma enorme curiosidade sobre o que acontecia, já que sabia que não é fácil acertar um alvo a 30 metros sem qualquer tipo de treinamento. Outro fator que dificultou o melhor aproveitamento dos arqueiros foi a falta de plumas em algumas flechas utilizadas. Estas plumagens são importantes para dar estabilidade à longa distância. A falta de afinidade com os arcos, também interferiu no resultado, já que muitos, sendo emprestados, não possuíam tamanhos e pesos adequados para o arqueiro.

Na proximidade entre público e esportistas, havia um envolvimento muito rico, com muitos comentários alegres e jocosos quanto às performances dos atletas. Em nenhum momento, no entanto, ouviu-se vaias ou um desrespeito a quem errava ou perdia. Esta integração próxima, contida pelos fiscais devido à possibilidade de riscos, tornava o clima competitivo mais ameno e havia uma alegria e espontaneidade nas participações e nas comemorações dos resultados. Nem sempre era possível saber quem era público e

³ Estes grupos participam regularmente dos Jogos Indígenas do Amazonas, conforme trabalho da pesquisadora professora da UFAM, Artemis Araújo Soares, e dos pós-graduandos, Miriam Martins Vieira de Souza e Adenildo Vieira de Souza (2013).

quem era esportista, quem era o perdedor e quem era o vencedor, porque havia uma coletividade que se divertia independentemente do resultado.

Isto não impedia que houvesse conflitos latentes entre aldeias ou competidores, que os fizessem se superar e buscar se sair melhor do que os outros. No entanto, como diz Gluckman (1958, p. 270), as relações pessoais dependem apenas em parte dos ambientes sociais específicos e ficava muito difícil definir em tão pouco tempo as motivações que faziam cada arqueiro buscar a superação ou mesmo identificar os tipos de conflitos.

Quanto à questão da temporalidade, a que passado se referir quanto ao ato de praticar o arco e flecha? Ao da caça, quando eles podiam assim o fazer dentro de um espaço com predomínio da natureza e de diversidade de animais e sem limites de territórios? Ao das lutas, envolvendo outras etnias, os colonizadores franceses, holandeses e portugueses e depois os senhores de terras? E hoje, quando um Potiguara se refere a um treinamento esportivo do arco e flecha seguindo o modelo e os padrões das confederações e federações nacionais e internacionais?

Como situa Schechner (2006, p. 6), os esportes hoje pertencem de forma performática ao campo dos rituais desde o regramento, a competição, a comunicação e os negócios. Também o arco e flecha, que envolve uma forma artesanal de ser feito e um enorme conhecimento da natureza, de práticas de extração de madeiras, de conhecimento prático de física e noções matemáticas de proporcionalidade. Ali, durante os jogos, podemos ver este artefato ser vendido como artesanato e objeto de decoração, ser apreciado como antigo instrumento de guerra⁴ e, sobretudo, como um elemento identitário usado em conjunto com a dança no Toré. Abaixo, as figuras 1, 2, 3 e 4 mostram aspectos do arqueirismo Potiguara.

⁴ No caso dos Potiguaras, quando em conflito com outras etnias, principalmente os brancos, o arco e flecha ainda é usado como arma e no Amazonas várias etnias ainda a usam como instrumento de caça.

Figura 1 - Imagens mostrando aspectos característicos do arqueirismo Potiguara nos Jogos de 2016. 1) As flechas com ou sem plumas; 2) o alvo que remete a antiga prática das caças; 3) as pinturas corporais obrigatórias, os enfeites e cocares; 4) a proximidade do público principalmente as crianças.



Fonte: Elaborado por Sonia Maria Sá (2016).

DO XI FESTIVAL DO JAPÃO: DA PREPARAÇÃO AS ATIVIDADES

O Festival do Japão da Paraíba foi realizado entre 16 a 18 de setembro de 2016, no Espaço Cultural da Energisa, promovido pela Associação Cultural Brasil-Japão com o Consulado do Japão de Recife, Pernambuco, e do núcleo de estudos do oriente da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), coordenado pela professora Alice Lumi. A participação da pesquisadora se deu somente no último dia, domingo, quando da apresentação do *Kyudo*. A preparação do Festival, de maneira similar aos dos Jogos Potiguara começa com antecedência de pelo menos cinco meses, devido à complexidade do evento.

Neste Festival, composto de uma larga programação, encontra-se um pouco do Japão antigo e do novo, como as atividades de *Mangá*, *Quis*, Jogos Eletrônicos, concurso de dança POP asiática e desfile *cosplay*. Algumas atividades têm vinculações em sua proposta com a UFPB e o núcleo do Projeto Cultura Oriental, que inclui o estudo da língua japonesa, o grupo de *Taiko*, denominado *Tatakinan*, um pequeno grupo, que toca música japonesa, chamado de *Jampakoto*, e o coral *Hatushinode*. No entanto, como há um conflito entre a responsável por este núcleo e os grupos de artes marciais e de *Kyudo*, estes estão desvinculados desse projeto. Todos os anos, os organizadores pensam inovar

um pouco e neste ano trouxeram o ceramista *Yukio Tsukada* e o Dr. Paulo Roberto Nunes para falar sobre a arte japonesa.

Na intenção de renovar a relação entre a cultura brasileira e a japonesa, houve uma pequena mesa redonda com alunos paraibanos que foram para o Japão, por meio de intercâmbio universitário e do centro cultural. Entre eles estava Roberto Mendes Mendonça, estudante de engenharia civil, que foi um dos primeiros alunos de *Kyudo* e depois um dos *senpai* a orientar esta prática em João Pessoa até 2016.

Apesar de muitos dos agentes protagonistas das atividades musicais, esportivas, culinárias da cultura japonesa desempenharem papéis fora do seu contexto cotidiano, ao saírem deste espaço, eles retornam à sua vida diária como trabalhadores, professores, estudantes, advogados e agricultores, como o caso de Rui Noboru Anraku (diretor de patrimônio da Associação Cultural, ACBJ-PB), que montou um pequeno jardim japonês durante o festival, juntamente com Jorge, coordenador da língua japonesa na ACBJ. Ele nos contou resumidamente os significados de sua criação, que sintetiza a cosmologia da cultura japonesa tendo como aspecto central a importância da família no universo do Japão, representada pelos peixes, pedras, árvores e a ponte, que simboliza a ligação entre a vida e o espírito.

O Kyudo no Festival do Japão

O grupo de *Kyudo* foi convidado a fazer uma demonstração. Contudo, diferente de outras modalidades, como *Tai-chi-chuan*, *Aikido*, *Taiko*, não havia possibilidade, por razões técnicas e de segurança, para o público experimentar a prática. Assim, diferente do arqueirismo dos Jogos Potiguara que foi a céu aberto, a apresentação do *Kyudo* ocorreu em um palco, portanto, em um ambiente fechado. Esta troca de ambiente já demarca, pelo menos em seu uso mais tradicional, os espaços entre os atores e o público. O ator, no caso foi o *senpai* (instrutor de *Kyudo*), Agnes Paulli, que ficou no palco, e a plateia, nas cadeiras, situadas em uma posição mais baixa e em frente ao tablado. Esta posição diferenciada produz alguns efeitos na forma de participar. O público, naquele momento, foi visto como um ouvinte atento, que pode no final fazer perguntas, o que de fato aconteceu.

Alguns dos aspectos apresentados na história do *Kyudo* foram a sua origem e os representantes dos samurais, como uma classe guerreira que teve assento privilegiado

durante um período na organização social e política do Japão. Também foram mencionadas as idealizações e produções cinematográficas que influenciaram o imaginário ocidental sobre estes guerreiros, principalmente nos domínios de determinadas habilidades performáticas os transformando quase em semideuses. Depois mostraram por que o *Kyudo* não é uma atividade esportiva que se insere no contexto de rendimento, mas uma prática com perspectiva de autoconhecimento e, por isso, vinculada a uma espiritualidade e ao domínio estético das formas.

O mesmo foi frisado pelo *sensei* Márcio sobre o *Iaidô*. Tanto ele como Agnes falaram sobre a indumentária, que, semelhante aos Potiguara, possui características que diferenciam seus usos dos outros. Ela é composta pelo uso de *hakamas*, a calça que lembra uma saia, tem cores padronizadas e é diferente para homens e mulheres. Amarrados a eles estão os *obi*, uma espécie de cinta. Eles são amarrados de forma diferente quando usados por homens ou mulheres, sendo que nessas, são presos na parte de trás. As mulheres também usam protetores para os seios chamados *muneates*. No caso do *Kyudo*, os *hakamas* possuem vincos que estão associados a virtudes. O *dogi* é a blusa branca que se usa com o *hakama* e tem seu formato diferente para homens e mulheres. E nos pés se vestem os *tabis*, que são as meias brancas japonesas para se caminhar no *dojô*. Alguns usam com os *tabis* os *Warajis*, as sandálias japonesas. Esta indumentária é tão importante na prática individual quanto coletiva. Os cuidados com ela apontam para a valoração do impecável, que para os mestres faz parte do nível de evolução do *Kyudoka*.

Essas valorações estão presentes na etiqueta japonesa da vida cotidiana pelo cultivo do cuidado e desprezo pela negligência com a aparência pessoal, proveniente da tradição dos guerreiros samurais e nas análises da cultura japonesa, como as feitas por Benedict (2007) em sua obra *O crisântemo e a Espada*, na qual buscava compreender o *ethos* do povo japonês e suas profundas relações de obediência, disciplina e hierarquia. Essas etiquetas do *Kyudo* estão vinculadas às noções de respeito e de hierarquias presentes nos princípios do *Bushido*. Por fim, houve uma explicação histórica-didática dos aspectos básicos do *hassetsu* que fundamenta em seus oito passos toda a técnica tradicional do *Kyudo*. Estes passos são: *ashibumi* (posição), *dozokuri* (correção da postura), *yougamae* (preparação do arco), *utiokoshi* (suspensão do arco), *hikwake* (envergar o arco), *kai* (sustentar a tensão do arco), *hanare* (tiro) e *zanshi* (permanecer em posição de atenção).

Estes passos possuem ligações com planos de espiritualidade, principalmente a partir dos movimentos de elevar o arco em forma de oferenda, independente de seguirem

uma orientação religiosa xintoísta ou os estilos seja *shamen* ou *shomen*. Não só a indumentária, mas a forma de caminhar e de se posicionar traz algumas diferenças entre homens e mulheres. Os passos das mulheres devem ser mais curtos e, na hora de se posicionar, os pés ficam juntos. Já no caminhar masculino o passo é mais largo e os pés possuem uma pequena separação.

A explanação do *sensei* Agnes segue uma orientação presente na própria prática do *Kyudo*, pois para se “graduar” ou avançar no *Kyudo* os interessados precisam fazer uma prova aplicada em inglês ou em japonês sobre os conhecimentos teóricos desta arte.

A fala e o tipo de linguagem utilizada por Agnes foram diferentes das usadas pelos organizadores dos jogos Potiguara. Ele deu ênfase a um português formal para transmitir com maior precisão possível sua mensagem e conhecimento. Já nos jogos, a linguagem oscilou entre o imperativo da organização voltada a comandos, como “preparem, se apresentem, vamos começar a cerimônia do desfile. Prontos! Atenção! Fiquem em pé para o hino nacional” e a linguagem informal e descontraída, com comentários alegres sobre a satisfação de ver o acontecimento, sobre um número expressivo de participantes, agradecimentos, um incentivo aos atletas ou que chamava a atenção para algum acontecimento não previsto.

Diferente do público dos Jogos Indígenas, a plateia do *Kyudo* permaneceu, de maneira geral, sentada e em silêncio. As cadeiras enfileiradas em colunas assemelhavam-se durante a exposição oral de Agnes a um ambiente de sala de aula, que tinha naquele momento o arqueiro como professor. O público reagia de certa forma a maneira como o arqueiro/ator/professor conduzia a interação. Ora fazendo comentários que abriam espaços para risos, ora para o silêncio e ora para a intervenção para perguntas e respostas. A organização da ordem das perguntas era orientada por Agnes, que de cima do palco tinha uma visão completa do todo. As perguntas variavam conforme a relação entre o interlocutor e o arqueirismo ou artes marciais, se um curioso ou um interessado em uma prática futura.

Agnes, no palco, desempenhava vários papéis, o de arqueiro, o de instrutor, o de animador e comunicador que se propôs a anunciar e a promover e, de certa forma, “vender” um tipo de atividade, que diz produzir saúde e bem-estar. Também fazia o papel de interlocutor, organizador, de líder do grupo de *Kyudo* e, para dar conta destes diversos personagens, utilizou-se do seu papel profissional, o qual se apresenta socialmente dentro

da sociedade de João Pessoa: a de advogado, que lhe permitiu o domínio de sua oratória. Esta se torna importante no palco, no teatro e quando se pretende a um convencimento.

Schechner (2006) nos diz que o teatro enfatiza a narração e a “impersonização”. Pode ter sido isso que Agnes nos disse ao comentar a apresentação: “Estou acostumado a falar em público, afinal sou advogado”. Assim, suas arenas particulares se estendem aos palcos rituais dos tribunais, aos *dojos* em que ministra aulas e, agora, ao show da demonstração.

No *Kyudo*, o objetivo não é o alvo em si, mas sim a mestria na execução das formas do *hassetsu*. Contudo, como esses detalhes não são de conhecimento do público em geral, a apresentação pouco atrai, a não ser pela ritualização que envolve as roupas, as posturas, os movimentos feitos de forma lenta e encadeados, lembrando um balé. Diferente da forma de interação nos jogos, cujo movimentar-se faz parte da dinâmica, a plateia permaneceu sentada e em silêncio durante as duas séries de apresentação feita por Agnes. Compreender os detalhes sem estar familiarizados com esses rituais não faz parte de uma aprendizagem que se dê por uma simples observação ou de uma hora para outra. Já as práticas esportivas, em sua maioria, são bastante compreensíveis para os leigos, pois a visibilidade do resultado permite uma rápida compreensão das regras subjacentes. No caso das atividades mais artísticas, é preciso que o olhar seja educado a não buscar um resultado final, mas deslizar continuamente sobre os atores e os atos performáticos, que se elaboram em elos e em um ritmo de encadeamento muitas vezes sutis.

Com relação aos aspectos temporais, citado anteriormente no arqueirismo Potiguara, tudo leva a crer que na demonstração do *Kyudo*, a temporalidade foi conduzida pela organização do discurso de Agnes, que obedece a uma linearidade racional na fala, reproduzindo a racionalidade subjacente à cultura japonesa. Esse modelo de apresentação impõe um tipo de performance a um público eclético formado por pessoas que frequentam as atividades da ACBJ; pessoas que são simpatizantes em geral a tudo que diz respeito a cultura japonesa e a curiosos moradores de João Pessoa que foram apreciar o festival, e um minoritário grupo de japoneses e seus descendentes.

No passado eram os samurais, o Japão, a tradição, o xintoísmo, o *Bushidô*, a vinda do *Kyudo* para o Brasil, e posteriormente para João Pessoa, em 2013. Quanto ao presente, essas tradições buscam permanecer como espaço de prática do *Kyudo* na cotidianidade dos pessoenses, entre aqueles que se interessam por ela e do aumento de prestígio do grupo de fundadores da prática. Apesar de não ter caráter competitivo na sua prática, há

uma busca em solidificar o *Kyudo* na cidade e torná-la um dos primeiros e mais importantes polos do Nordeste.

Tanto no *Kyudo* quanto no arqueirismo Potiguara, o que se espera é um aumento no prestígio dos que os praticam. No caso da demonstração do *Kyudo* (ver Figuras 2, 3 e 4), o prestígio se dará no reconhecimento do *senpai* Agnes, como um instrutor respeitado, que será referência para os futuros praticantes, e presença importante nos outros festivais, com expectativa de uma plateia cada vez maior, ou pela procura nas aulas de novos alunos interessados. Em ambos os casos, o prestígio e o aumento do poder de negociação em futuros eventos é que está em jogo.

Figuras 2, 3 e 4 – À esquerda, imagens mostrando as duas fases iniciais do ritual do *Kyudo*. Na primeira, o arqueiro caminha em direção ao alvo (acima à esquerda); na segunda ajoelha-se próximo ao alvo (abaixo à esquerda). Na foto da direita, o arco do *Kyudo*, de 2,27 m, feito de fibra de vidro, em posição de tiro final do *hassetsu*.



Fonte: Sonia Maria Sá (2016/2017).

EM SUAS TRAJETÓRIAS, ONDE AS FLECHAS DO *KYUDO* E DOS POTIGUARAS SE ENCONTRAM?

As diferenças entre as culturas japonesa e brasileira não se situam tão distanciadas dos dilemas, quando se pensa a tradição indígena Potiguara dentro da cultura brasileira atual. As análises têm como foco central as performances e, a partir delas, considerar as dimensões cosmológicas que permitem vislumbrarmos, incluindo aspectos relevantes de cada cultura estudada. O problema está relacionado aos tipos de pressupostos teóricos, que estão presentes na compreensão que se tem de culturas e tradições, e como estes pensamentos vão fundamentar as políticas e as práticas sobre as interações interculturais. Nos casos que descrevemos acima, buscamos fundamentação em alguns aspectos da teoria da performance, que se interliga às valorações culturais imateriais ou intangíveis, e que podem ser entendidas segundo Vianna e Teixeira (2008, p. 9):

Como um sistema de práticas tradicionais reconhecidas e transmitidas de geração em geração, ao longo de um tempo, caracterizando identidades coletivas. Sua autenticidade não está em uma origem bem localizada necessariamente, mas em cada recriação singular e expressiva de um aqui e agora vivido pelo cidadão - em cada performance (VIANNA; TEIXEIRA, 2008, p. 9).

Dentre as oito situações que Schechner (2006) listou para as performances (vida cotidiana, artes, esportes e entretenimento de massa, negócio, tecnologia, sexo, rituais-sagrados e seculares e ação), pode-se situar a prática do arco e flecha, dentro da cerimônia dos Jogos e do Festival, associada a todos os campos listados pelo autor, sendo alguns mais intensos e outros menos.

Neste sentido, Schechner (2006) diz que “tratar qualquer objeto como performático é investigar o que faz o objeto e como interage e se relaciona com outros objetos e seres”. Isto significa que a confecção dos arcos e seus manejos produzem e atuam no sujeito que os manipula, impregnando-lhe novas percepções e sensibilidades. Muitas vezes os calos, os roxos e os esfolados na epiderme das mãos são as marcas visíveis desta interação.

Um dos elementos comuns a estes dois acontecimentos festivos e esportivos encontra-se no que Sahlins (1990 apud GONÇALVES, 2010) considera como a relação entre estrutura e evento, em que a transformação de uma cultura também é um modo de reprodução. Assim diz o autor: “As formas culturais tradicionais abarcavam o evento extraordinário, e, assim, o recriavam as distintas dadas de status, com efeito de reproduzir

a cultura de forma que estava constituída” (SAHLINS, 1990, p. 174, apud GONÇALVES, 2010, p. 395).

Ao mesmo tempo em que o arqueirismo está presente como um elemento da cerimônia e da festa, traz em si uma série de aspectos, que reforçam os elementos simbólicos de cada cultura, as flechas vão em direção a outras relações, sobretudo, a do corpo e objeto, um se moldando e se movimentando em direção ao outro. O arco e a flecha trabalham para formar uma nova técnica corporal, ou melhor, como diz Mauss (2003), “[...] outra corporeidade, no qual a coisa e o sujeito se amalgamam como uma só”.

O *Kyudo*, tanto no Japão quanto aqui em João Pessoa, tem uma grande participação feminina, inclusive de feministas. Em uma turma de 10 alunos, pelo menos seis são mulheres.

Para demonstrar a presença de alguns elementos da prática dos dois arqueirismos que estavam e estão presentes nestes dias de Festivais e Jogos foi construído o quadro abaixo. Ao romperem com o cotidiano, instauram o encontro de povos entre os Potiguara, e da volta à terra mãe tão distante para os *Isseis*, *Nissei* e, muitas vezes, impensada, em seus vários aspectos, pelos descendentes mais novos.

Quadro 1 - Quadro comparativo dos elementos presentes nos Jogos Indígenas Potiguaras e nos Festivais Culturais do Japão.

Elementos que ligam cada cultura a sua tradição		
Elementos	Jogos Indígenas Potiguaras	Festival da Cultura Japonesa
Língua	Tupi (juramento da atleta), ritual de Toré, músicas.	Japonês (Cantos, artes marciais, aula de japonês, Mangá.
Vestuário	Cocar, saia, pinturas, enfeites usados pelos caciques e alguns pajés,	Quimonos, <i>Hakama</i> , Gi, usados pelos praticantes de artes marciais.
Práticas corporais	Arco e flecha, lançamento, tora, danças, canoagem, futebol.	<i>Tai chi chuan</i> , <i>Kyudo</i> , <i>Iaido</i> , <i>Aikido</i> , <i>Kendo</i> .
Símbolos	Símbolo do povo Potiguara, das aldeias, do Brasil, da Paraíba.	Bandeira do Japão, brasileira, da Paraíba e de João Pessoa.
Músicas	Cantos do Toré, das torcidas, das aldeias, cantos, danças.	Karaokê, coral de música japonesa.
Instrumentos	Maraca, tambores, chocalhos, rabeca.	<i>Taiko</i> , a flauta japonesa.
Tipo de atividades	agonísticas, shows e lúdicas.	Shows, lúdicas, demonstrativas, expositivas.
Comércio	Artesanatos, comidas, motos.	Artesanatos, massagens. Comidas

Fonte: Elaborado por Sonia Maria Sá (2016).

Berger e Luckman (2003), em um profundo texto sobre a dialética do processo da construção social da realidade, mostram o quanto a linguagem tem papel fundamental na formação da personalidade e na interiorização do mundo social. Como exemplo, eles citam o caso dos meninos que se dividem como valentes ou covardes. No processo dialético de interiorização da sociedade, com a linguagem, vários esquemas motivacionais e interpretativos são interiorizados como valores definidos. Os esquemas da linguagem, ao fornecerem programas institucionalizados, guiam as crianças para forma de agir na vida cotidiana, mesmo que como possibilidades de condutas. Como exemplo, eles citam: “a bravura que lhe permitirá um dia ser aprovado nas provas de vontade provenientes de seus iguais e de todas as espécies de outros, assim como a valentia que dela será exigida mais tarde, quando for iniciado como guerreiro, por exemplo, ou quando for convocado por um Deus”. Estes programas de linguagem ajudam a diferenciar identidades do indivíduo, separando-os dos outros. Esta questão é fundamental já que muitas crianças participam de forma bastante atenta não só dos jogos, mas do festival.

Quanto ao tempo futuro, não há inferência precisa possível que possa prever como ele se manifestará em ambas as atividades, mas sem dúvida estará sujeito ao contexto da expansão da internet, da globalização, aos novos interesses e motivações que poderão vir pelos próximos Jogos Indígenas, sejam eles de abrangência local, Nacional ou Mundial. Seu “ineditismo” está em função do contexto, da recepção, e das ilimitadas maneiras que as parcelas de comportamento podem ser organizadas, executadas e mostradas. O evento resultante pode parecer ser novo ou original, mas suas partes constituintes – quando bem separadas e analisadas – revelam-se comportamentos restaurados.

Mostramos, no entanto, nas descrições dos eventos, que eles ocorriam obedecendo não estritamente ao determinado nas normas do congresso, mas aos fatos que eclodiam, formando novos tipos de relações durante a ocorrência deles. Nesse sentido, Vianna e Teixeira (2008, p. 15) nos lembram:

[...] as tradições culturais se conformam por meio de preceitos e performances que se desenrolam com base na idiossincrasia e liberdade individual em um campo de possibilidades simbólicas de uma cultura, circunscrita socialmente, a qual é também dinâmica e se transforma [...] (VIANNA; TEIXEIRA, 2008, p. 15)

Importante citar esta passagem porque quando se pensa o passado desses povos, seja de forma idealizada ou não, suas atividades festivas e jogos sempre têm o forte apelo de coesão de seus povos, como eles reafirmaram durante o juramento já citado anteriormente.

Na análise do arqueirismo, dentro das perspectivas performáticas de Schechner (2006), Vianna e Teixeira (2008) e Araújo (2010), ao discutirem o papel da autenticidade na prática materialista da cultura, nesse caso referindo-se ao esporte, remetem ao que Benjamin aponta como a dimensão renovadora do vivido. Araújo diz:

Ao qualificar a cultura como atividade produtora de significados pelos quais uma ordem social é comunicada, e assim expandir essa atividade a todas as práticas significativas, a noção materialista traz a cultura para o mundo material e torna-a uma construção humana e histórica, possível de ser desfrutada, apropriada e produzida por qualquer pessoa... Retirada do plano ideal e metafísico, a cultura é inserida no processo de produção da vida material, reconhecida como um dos elementos da ordem social, apta a ser condicionada e a condicionar outras estruturas sociais, como estruturas econômicas, política, jurídica e ideológica (ARAÚJO, 2010, p. 127).

Para Vianna e Teixeira (2008), o que Benjamin propõe rejeitar é a noção de autenticidade enquanto indicativa de algo plantado em algum lugar do passado ou do espaço, passível de reificação e dotado de referência para servir de modelo para sempre. Esta discussão não está ausente em Hobsbawm e Ranger (1994) e suas análises sobre as invenções das tradições.

Tanto o arco e flecha dos Jogos Potiguaras (ver nas Figuras 4 a 8), quanto o *Kyudo* do Festival de Cultura Japonesa, ambos fazem parte daquilo que a Unesco em 1993 definiu como patrimônio cultural intangível:

Conjunto de manifestações culturais, tradicionais e populares, ou seja, as criações coletivas emanadas de uma comunidade, fundadas sobre a tradição. Elas são transmitidas oral e gestualmente, e modificadas através do tempo por um processo de recriação coletiva. Integram esta modalidade de patrimônio as línguas, as tradições orais, os costumes, a música, a dança, os ritos, os festivais, a medicina tradicional, as artes da mesa e o “saber-fazer” dos artesanatos e das arquiteturas tradicionais (ABREU, 2003, p. 83).

Brandão (1983, p. 46) afirma que efeitos conflituosos e violentos, em que a expropriação arbitrária dos direitos e as condições de experiências pessoais ou coletivas de trocas “com o outro”, de significados e valores, de realização do indivíduo ou de um pequeno grupo, resultam nas formas de relacionamentos interpessoais concretos de efeito socializador e nas esferas dos símbolos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível perceber neste trabalho que há elementos em comuns que dizem respeito a processos identitários que são, na perspectiva de Duvignaud (1983), continuamente lembrados e reconstruídos, embora os seus significados sejam atualizados tanto nos Jogos Indígenas Potiguara, como nos Festivais Culturais do Japão. O que estes eventos permitem, ao instaurar um tempo extraordinário que produz uma ruptura no cotidiano, é uma renovação do sentimento de compartilhamento que une ancestrais, processos históricos e o momento presente vivido pelos Potiguara e pelos japoneses na Paraíba.

Cabe pensar o quanto a globalização permite a assimilação e hibridização de aspectos da cultura japonesa no ocidente, já que os praticantes do *Kyudo* vêm se espalhando entre diversas culturas, sendo praticados no caso de João Pessoa mais pelos pessoenses e outros moradores da cidade vindos de fora, que não são descendentes de japoneses, mas sim pessoas que se interessam ou mostram curiosidade pela prática.

Nesses eventos, ocorre a possibilidade de potencializar o sentido do pertencimento a uma coletividade e a percepção da importância das diferenças, que passam a dar um sentido às manifestações culturais de cada povo, mesmo quando compartilham ou fazem parte de outra cultura que a englobe, no caso, a cultura brasileira, que por sua vez faz parte de um caldo aparentemente hegemônico da cultura globalizada. Talvez esteja nessas diferenças identitárias a compreensão da tradição, não enquanto um aprisionamento do passado, mas de um campo da memória que transita entre um estado de permanência a de uma identidade dinâmica e flexível que se expande a outros grupos ao mesmo tempo em que busca manter consciente o *ethos* sempre tão caro a cada povo.

Entre os elementos importantes para se pensar identidade e representação, de como indígenas Potiguara e japoneses enraízam suas histórias estão: a) a língua; b) as indumentárias como fator de diferenciação; c) as comidas; d) as danças; e) as músicas; f) os rituais sagrados.

Enfim, momentos nos quais é possível ouvir, ver, e sentir a convergência da memória de ambos os povos para um tempo do guerreiro, da honra e do prestígio, da espiritualidade, dos tabus e dos rituais, que sutilmente se mesclam a um presente em que estes valores são revestidos de outros dois contextos: os jogos e a educação, para a

comunhão da coletividade. Neste sentido, todo o ato performático e suas indumentárias, as pinturas e os enfeites no corpo, ou a negação delas para a prática do arco e flecha, não é apenas parte de uma regra ou de estética. É, sobretudo, o exercício do reconhecimento de uma identidade que religa o indivíduo a comunidade e estabelece um profundo sentido de participação coletiva. No dia do espetáculo o tempo linear se quebra e ocorre uma conjugação de tempos ou, como nos propõe Fabian (2013), “uma coetaneidade”.

A reflexão exercitada aqui foi no sentido de trazer à tona novas possibilidades de conhecer e valorizar a riqueza que estes dois povos apontam com suas flechas, que ligam mundos e vidas, festas e jogos. Embora os rituais possam ter diferentes visibilidades, eles convergem para um passado que se refunda no presente, ao revigorar as performances que regem crenças e, portanto, um modo de ser e viver. As flechas trouxeram até aqui, pelo menos uma aproximação mais longe ou mais perto do alvo que almejado. De qualquer forma, foi feito com elas um percurso e não há como negar que as mãos que tencionaram a corda para atirá-las não são as mesmas que se abaixam para recolhê-las, mas cada qual ajudou a escrever um pedaço deste trabalho.

REFERÊNCIAS

ABREU, Regina. Tesouros Humanos Vivos ou quando pessoas transformam-se em patrimônio cultural: notas sobre a experiência francesa de distinção do “mestre da arte”. In: CHAGAS, Mario; ABREU, Regina (Org.). **Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. cap. 6, p. 83-96.

ALMEIDA, Artur José Medeiros; ALMEIDA, Dulce Maria Filgueira de; GRANDO, Beleni Salete. As práticas corporais e a educação do corpo indígena: a contribuição do esporte nos jogos indígenas. **Revista Brasileira Ciência do Esporte**, v. 32, n. 2-4, pp. 59-74, 2010.

ARAÚJO, Braúlio Santos Rabelo. O conceito de aura de Walter Benjamin e a indústria cultural. **Revista pós**, São Paulo, v. 17, n. 28, p. 120-143, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/43704/47326>>. Acesso em: 6 de outubro de 2016.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo. Perspectiva, 2007

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Petrópolis, RJ: Editoras Vozes, 2003.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Identidade e Etnia**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CARDOSO, Thiago Mota; GUIMARÃES, Isabela Casimiro (Orgs.) **Etnomapeamento dos Potiguara da Paraíba**. Brasília: Funai/CGMT/CGETNO/CGGAM. 2012.

COSTA, Grazielli Aires da. O conceito de ritual em Richard Schechner e Victor Turner: análises e comparações. **Revista Aspas**, São Paulo, v.3, n. 1, p. 49-60, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/68385>>. Acesso em: 6 de outubro de 2016.

DUVIGNAUD, Jean. **Festas e Civilizações**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.

FABIAN, Johannes. **O Tempo e o Outro**. Petrópolis, RJ: Editoras Vozes, 2013.

GLUCKMAN, Max. Análise de uma situação social na Zululândia moderna. In: BIANCO, Bela Feldman (Org.). **Antropologia das Sociedades Contemporâneas**. São Paulo: Global, 1987, p. 277-344.

GONÇALVES, Alicia Ferreira. Sobre o conceito de Cultura na Antropologia, **Caderno de Estudos Sociais**, Recife, v. 25, n. 1, p. 63-73, 2010.

GONÇALVES, Regina Célia. **Guerras e Açúcares**. Santa Catarina. EDUSC, 2007.

HOBBSBAWN, Eric; RANGER, Terence (Org). Introdução. In: _____. **A invenção da cultura**, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984, pp.9-23.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo de 2010**. Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo?busca=1&id=3&idnoticia=2194&t=censo-2010-poblacao-indigena-896-9-mil-tem-305-etnias-fala-274&view=noticia>. Acesso em abril de 2016.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Editora Cosacnaify, 2003.

MARQUES, Amanda Cristina de Nascimento. **Território de Memória e territorialidade de vitória dos Potiguara da Aldeia Três Rios**. Dissertação de Mestrado da Pós-graduação da Geografia da Universidade Federal da Paraíba. UFPB.

MITCHELL, J. Clyde. A dança kalela: aspectos das relações sociais entre africanos urbanizados na Rodésia do Norte. In: BIANCO, Bela Feldman (Org.). **Antropologia das Sociedades Contemporâneas**. São Paulo: Global, 1987, p. 237-264.

SAHLINS, Marshall. **Ilha da história**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1979.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. Canada: Routledge, 2002.

SILVA, Rubens Alves da. Entre a arte e a ciência: a noção da performance e drama no campo das ciências sociais. **Horizonte Antropológico**, Porto Alegre, v.11, n. 24, p. 35-65, 2005.

SOARES, Artemis Araújo; SOUZA, Miriam Martins Vieira de; SOUZA, Adenildo Vieira de. Diversidade cultural. Brincando com as crianças Sateré Mawé. **EDFDeportes**, Buenos Aires, año 18 – n. 181, jun. 2013.

TURNER, Victor. **O Processo Ritual**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1974.

VAN VELSEN, J. Análise situacional e o caso de estudo detalhado. In: BIANCO, Bela Feldman (Org.). **Antropologia das Sociedades Contemporâneas**. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 345-371.

VIANNA, Letícia C.R.; TEIXEIRA, João Gabriel L.C. Patrimônio Imaterial, performance e identidade. In: Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 4., 2008, Salvador. **Anais...** Salvador: UFBA, 2008. p. 1-15. Paginação irregular. Disponível em: < http://www.cult.ufba.br/wordpress/?page_id=930>. Acesso em: 14 de outubro de 2016.

VON HELD, Almir de Amorim. **Turismo em Terras Indígenas: atravessando o portal com respeito**. 2013. 175 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Turismo). Universidade de Brasília, Brasília – UnB, 2013.