

**Chang Whan**

**RERU**

## **Figuras em cordéis dos índios Karajá**

**Dissertação de Mestrado em História da Arte**



**Universidade Federal do Rio de Janeiro**

**Centro de Letras e Artes**

**Escola de Belas Artes**

**Mestrado em História e Crítica da Arte**

**1998**

CHANG WHAN

**RERU**

**Figuras em cordéis dos índios Karajá**

Dissertação de mestrado em História da Arte - Área de concentração em Antropologia da Arte.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Regina Polo Müller.

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Centro de Letras e Artes

Escola de Belas Artes

Mestrado em História da Arte

1998

1636

CHANG, Whan

Reru - Figuras em cordéis dos índios Karajá. Rio de Janeiro, UFRJ, EBA, 1998.

ix, 130 p.

Dissertação: Mestre em História da Arte (Antropologia da Arte)

1. Jogos e brinquedos      2. Figuras em cordéis  
3. Índios Karajá      4. Processo lúdico

I. Universidade Federal do Rio de Janeiro  
II. Título

CHANG WHAN

**RERU**

**Figuras em Cordéis dos índios Karajá**

Dissertação submetida ao corpo docente do Mestrado em História da Arte da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de mestre.

*Regina P. Müller*

---

Profª Drª Regina Polo Müller  
Universidade Estadual de Campinas

*Rosza W. Vel Zoladz*

---

Profª Drª Rosza W. Vel Zoladz  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

*Rogério Medeiros*

---

Prof. Dr. Rogério Medeiros  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro  
julho de 1998

## Agradecimentos

Ao indigenista João Américo Peret, amigo de longas datas, por apontar-me o *reru*, objeto deste estudo.

À saudosa professora Maria Heloisa Fénelon Costa, minha primeira orientadora, pela atenção e estímulo na fase inicial do trabalho de pesquisa.

À professora Regina Polo Müller, orientadora deste trabalho na sua fase final, pelas sempre pertinentes e oportunas sugestões e cuidadosa orientação.

Aos professores Antonio Carlos de Souza Lima e Hélio Viana do Departamento de Antropologia do Museu Nacional / UFRJ, orientadores do meu estágio no Setor de Etnologia, onde pude complementar a pesquisa sobre as figuras em cordéis.

À professora Rozsa Vel Zoladz, pela atenção e constante incentivo ao meu trabalho.

A Ijeseberi Karajá, amigo e prestimoso informante, pela seriedade e dedicação com que colaborou com a pesquisa.

A Myixá Karajá, amiga e prestimosa informante que, mesmo sem falar o português, dedicou-se com imensa paciência à tarefa de ensinar-me a executar as figuras em cordéis, o que possibilitou o registro descritivo dos seus métodos de construção.

À CAPES, pelo apoio financeiro da bolsa de estudo que viabilizou a pesquisa através dos trabalhos de campo e de gabinete.

A Ching Chang, meu irmão, que ajudou-me com uma pesquisa bibliográfica na Biblioteca Central da Universidade de Berkeley, contribuindo para o enriquecimento deste trabalho.

A Marcus, meu marido, que sempre me apoiou e incentivou. A ele dedico o trabalho.

**"O puro e simples jogo constitui  
uma das principais bases da  
civilização"**

**Johan Huizinga  
(in Homo Ludens)**

## Resumo

### **RERU**

#### **Figuras em cordéis dos índios Karajá**

Esta dissertação examina um fenômeno cultural sob a forma de uma atividade de lazer comum a muitos povos no mundo. Um olhar mais detido à atividade de construção de figuras em cordéis pode ajudar-nos a melhor compreender a criatividade humana e a sua natureza lúdica. Através do levantamento de uma coleção de figuras em cordéis, que inclui a descrição de seus métodos de construção, coletados entre os os índios Karajá, população indígena brasileira que habita a região do Brasil Central, examinamos as figuras em cordéis enquanto produtos culturais finais, assim como a atividade do seu fazer enquanto um processo que consiste da interação entre um apurado senso estético e uma alegre experiência de fruição lúdica. Relata-se também uma experiência de revitalização cultural com os Karajá e as suas figuras em cordéis.

## Abstract

### **RERU**

### **The Karajá Indians String Figures**

This dissertation examines a cultural feature in the form of a leisure activity which is common to many peoples in the world. A close look into the activity of string figure making can give us many insights to help us better understand human creativity and ludic nature. Through an account of a sampling collection of string figures, which include their construction methods, collected among a brazilian indigenous people, the Karajá people, who inhabit the central brazilian inlands, we examine the string figures as final cultural products as well as the activity of making them as a creative process which is an interplay between a keen aesthetic sense and a joyfull ludic experience. An account of a cultural revival experience with the Karajá people and their string figures is also reported.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	1
<b>2. FIGURAS EM CORDÉIS NO MUNDO E NO BRASIL .....</b>	8
2.1. Trajetória dos estudos em cultura material .....	8
2.2. Figuras em cordéis, o nosso objeto .....	11
2.3. "String Figures" pelo mundo afora .....	15
2.4. Figuras em cordéis no Brasil .....	23
<b>3. O RERU KARAJÁ .....</b>	35
3.1. O <i>reru</i> Karajá .....	35
3.2. A coleção de <i>reru</i> .....	44
<b>4. MÉTODOS DE CONSTRUÇÃO .....</b>	60
4.1. Termos usados para identificação de segmentos de cordel .....	61
4.2. Comandos e manobras .....	62
4.3. Métodos de construção dos <i>reru</i> Karajá .....	63
4.3.1. Aberturas e saídas principais .....	64
4.3.2. Descrição das manobras de construção .....	68
4.4. Esquema de desdobramento formal dos procedimentos de construção de <i>reru</i> .....	96
<b>5. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A INTERFACE LÚDICO- ESTÉTICA DO JOGO DAS FIGURAS EM CORDÉIS .....</b>	98
5.1. Liminaridade e anti-estrutura .....	100
5.2. Duas instâncias de fruição cultural.....	106

5.3. No espaço das possibilidades morfológicas .....	108
5.4. Uma exaptação cultural .....	102
<b>6. UMA EXPERIÊNCIA DE REVITALIZAÇÃO CULTURAL .....</b>	<b>116</b>
<b>7. CONCLUSÃO .....</b>	<b>121</b>
<b>8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>125</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Os Karajá constituem uma nação indígena brasileira que tradicionalmente habita a região Centro-Oeste do Brasil, vivendo predominantemente na bacia do rio Araguaia, e na Ilha do Bananal, nos estados de Goiás, Tocantins e Mato Grosso. Falantes de uma língua pertencente ao tronco lingüístico Macro-Jê, os Karajá se dividem em três sub-grupos principais, os Karajá propriamente ditos, os Javaé e os Karajá do Norte.

Totalizando atualmente uma população de aproximadamente 2.700 pessoas espalhadas em cerca de 20 comunidades (Fialho, M. H. 1997), o povo Karajá, de uma forma geral, tem conseguido preservar a sua identidade cultural mantendo com orgulho a sua língua e a sua vida cultural e religiosa bastante ativa, apesar de uma história de mais de um século de contato com a sociedade nacional envolvente. As aldeias de Santa Isabel do Morro (*Hawalò*) e Fontoura (*Botôiry*), atualmente com 505 e 420 habitantes<sup>1</sup>, respectivamente, são as que concentram as maiores comunidades Karajá e as que mais têm conseguido preservar suas tradições culturais.

Os Karajá são tradicional e essencialmente um povo fluvial. Têm no rio Araguaia a sua imagem referencial de mundo, tanto secular como sagrado. O *Bero hokā*, como é designado em Karajá - "a água grande", representa, a um tempo, a fonte de vida e subsistência, e a evidência concreta do mundo sobrenatural, onde habitam os seres primordiais e uma legião de entidades sobrenaturais por eles cultuados. Assim como o rio sintetiza na sua imagem a indistinção entre os planos secular e sagrado, a vida

---

<sup>1</sup>informação da ADR Araguaia FUNAI

cultural - social e ritual - do povo Karajá se pauta na sua estreita referência à cosmovisão Karajá. Os ciclos rituais - como o rito iniciatório do *Hetohokā*, a festa da "casa grande" - seguem os ciclos das estações de chuva e seca, de cheia e vazante do *Berohokā*. A configuração dos espaços sociais se define segundo modelos de distribuição dos espaços míticos. As mulheres e os espaços femininos estão para homens e os espaços masculinos, assim como os *iny* - os Karajá, como se auto-designam - e a aldeia estão para o mundo sobrenatural e o *Berohokā*, como se vê no esquema da figura 1.

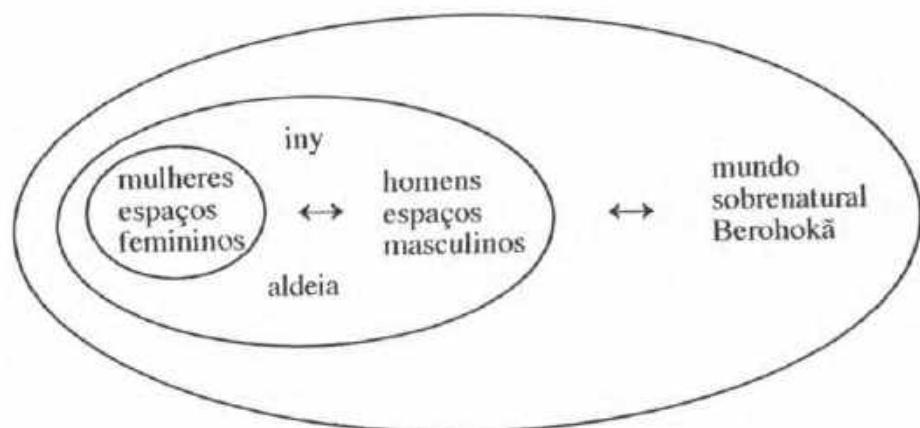


Figura 1. Esquema: Relações de interdição no mundo Karajá: Espaços masculinos representam ameaça sobrenatural e natural às mulheres assim como o *Berohokā*, o "Grande Rio" representa ameaça sobrenatural e natural a todo o povo Karajá.

As relações entre estas categorias são bem definidas e marcadas por tabus, interditos e medos. Aos *iny* é seguro frequentar a superfície da água, a região fronteiriça entre os mundos. Às mulheres é facultado o uso dos caminhos limítrofes ao espaço masculino, o pátio dos homens, o *ijoina* (lugar dos homens), onde fica a casa das máscaras de Aruanã, os sobrenaturais míticos. Uma apreciação mais detida e completa da sociedade e cosmologia Karajá é oferecida por André Toral no seu *Cosmologia e Sociedade Karajá* (1992).

A rica cosmovisão Karajá se materializa e se torna visível sob a forma de sua prodigiosa produção material. Os Karajá são hábeis artesãos na cestaria e na cerâmica,

além de deterem um apurado senso estético, que se reflete no seu elaborado repertório de motivos decorativos e no esmero dedicado à pintura corporal, bem como na sua indumentária ritual. Estes dois campos de interesse, a cosmologia e a produção material, têm despertado a atenção de pesquisadores desde fins do século passado, como, por exemplo, os primeiros etnólogos na região do Araguaia, Paul Ehrenreich (1894) e Fritz Krause (1911, 1940, 1943). Desde então os Karajá tem recebido muitas visitas de pesquisadores que se interessaram por aspectos diversos de sua cultura e sua sociedade. Entre outros destacam-se Herbert Baldus (1937 e 1948), que estudou aspectos da mitologia e da organização social dos Karajá; Castro Faria (1952 e 1959), que estudou as *ritxokó* (cerâmica figurativa) das mulheres Karajá; Maria Heloisa Fénelon Costa (1978); que estudou a arte e o artista Karajá; Edna Taveira de Mello (1982), que estudou a cestaria; Rosza Vel Zoladz (1987), que analisou uma extensa coleção de desenhos espontâneos Karajá; Marcus Maia (1986), que estudou o dialeto Javaé da língua Karajá; Natalie Petesch (1987) e André Toral (1992); que estudaram a cosmologia e a sociedade Karajá; e Manuel Lima Filho (1994), que estudou o complexo ritual da casa grande, o *Hetohokā*.

Neste trabalho, propomo-nos a examinar uma manifestação cultural específica observada entre os Karajá, que conjuga o âmbito do lazer e o da cultura material e que espelha culturalmente o ethos jovial e alegre deste povo. Trata-se do jogo do *reru*, (literalmente “cordel”), em que uma laçada de cordel, cujas pontas estão atadas, é empregada para construir figuras de formas diversas. Atividade de lazer universalmente conhecida por culturas do mundo todo, as figuras em cordel, comumente denominadas de “camas-de-gato”, já têm sido estudadas em diversas culturas desde o início do século. Também presente entre os índios Karajá de forma bastante prodigiosa, esta manifestação não tem sido objeto de um exame mais detido, apesar de não ter passado desapercebida por alguns dos mais antigos etnólogos que estiveram com esse grupo. Já em 1888, Paul Ehrenreich, no relato sobre a sua primeira expedição ao Araguaia naquele ano, registra a sua atenção ao jogo do *reru*:

"Jogos apreciados também entre os adultos,... o 'game of cats cradle' ... barbantes estendidos de mão em mão, e passando por entre os dedos, representam diferentes figuras de animais, segundo as disposições que se lhes dá" (1948 p.65). Já por esta época, lembra Ehrenreich, Franz Boas havia descrito o mesmo jogo por ele encontrado entre os Esquimós (1888).

Nosso primeiro contato com os *reru* se deu por uma indicação do indigenista João Américo Peret, na ocasião da nossa primeira visita a Santa Isabel do Morro, em junho de 1988, quando participávamos da organização de um encontro de educação para monitores indígenas promovido pelo FUNAI. Tendo convivido com o povo Karajá durante muitos anos - entre 1950 a 1962 - como chefe de posto da Funai em Santa Isabel do Morro, Peret teve a oportunidade de presenciar o jogo em manifestações espontâneas, admirando-se com a profusão e a riqueza de suas formas. Por se tratar de uma atividade de lazer o *reru* é livre em suas atualizações, ou seja, não desponta na cena social regida por nenhum fator determinante estruturado. Durante todas as ocasiões de nosso trabalho de campo não nos foi dado observar a atividade lúdica surgindo espontaneamente. Mas sempre que o solicitávamos o *reru* era apresentado e exibido com muito gosto e orgulho. Algumas das qualidades singulares das figuras em cordéis que nos despertaram a atenção, e nos motivaram para a pesquisa e o presente estudo - e que serão discutidas no corpo do trabalho - são a riquesa e a profusão de suas formas, a motivação nítidamente estética na percepção destas formas, a inerente qualidade lúdica do seu processo e a efemeridade de seu ser .

O presente trabalho se apresenta estruturado da seguinte forma: Começamos por apresentar uma panorâmica histórica das trajetórias dos estudos em cultura material, conduzindo, em seguida, o enfoque para o nosso objeto em questão, as figuras em cordéis. Algumas das principais referências dos estudos feitos sobre este objeto no cenário mundial, são apresentadas, bem como as referências encontradas sobre ele no Brasil. Na terceira parte examina-se de forma mais minuciosa as figuras em cordéis dos índios Karajá, no jogo do *reru*, nas suas qualidades formais e nas circunstâncias

sociais de sua prática. Apresenta-se então a inteira coleção de *reru*, com 49 figuras, constituída no decorrer da pesquisa. Em seguida, a quarta seção se dedica a descrever os processos de construção dos *reru* Karajá, onde apresenta-se uma detalhada descrição passo a passo dos métodos de construção de uma amostragem de 28 figuras. A quinta seção reserva-se a explicitar as reflexões teóricas que o exame do objeto suscita em diversos campos de conhecimento, além da Etnologia e da Antropologia, como a Estética, a Ciência Cognitiva, e a recente Teoria da Complexidade, que procura integrar a compreensão de fenômenos complexos observados em diversas áreas do conhecimento. Alguns conceitos chaves desenvolvidos por estas disciplinas, como as noções de liminaridade e anti-estrutura propostos pelo antropólogo Victor Turner (1974, 1977, 1982), o conceito de exaptação elicitado pelo paleontólogo e teórico da Evolução J. Gould (1994), e a noção da dinâmica dos atratores culturais descrito pelo paleontólogo Roger Lewin (1994) são exploradas face às especificidades e qualidades que o estudo do nosso objeto revelou. E finalmente, na seção seis, relata-se uma breve experiência de trabalho etnográfico associado à idéia de revitalização cultural através de uma atividade com figuras em cordéis entre membros de diversas aldeias Karajá.

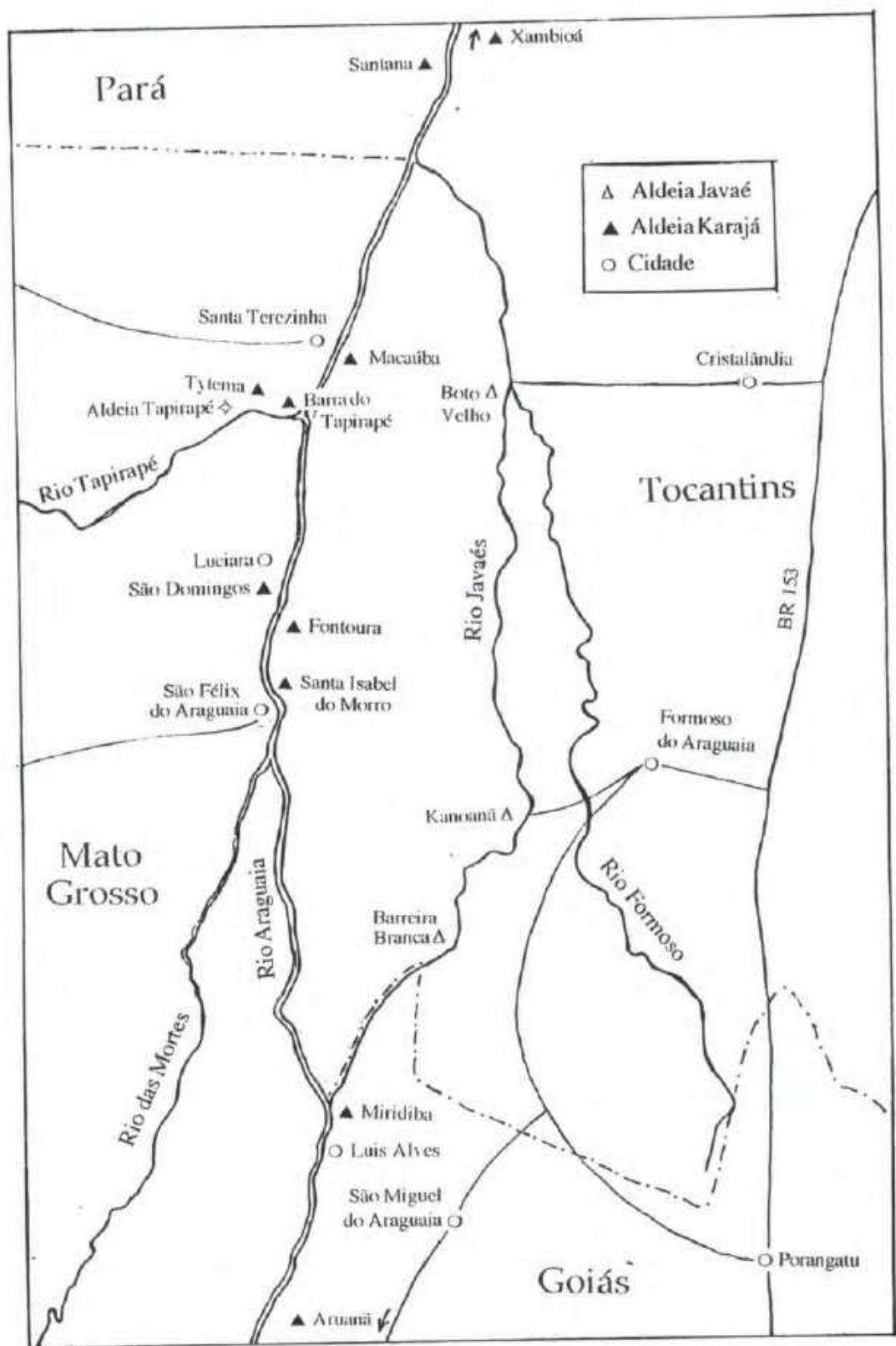
Nossa base de dados e informações sobre o nosso objeto de estudo provém de pesquisas de campo, nas aldeias Karajá de Santa Isabel do Morro (TO), São Domingos (MT), e Aruanã (GO). Santa Isabel do Morro, onde se concentrou a maior parte de nosso trabalho de campo, é uma das maiores (aproximadamente 500 habitantes) e mais antigas comunidades Karajá. Estabelecida na ilha de Bananal, situa-se próxima à cidade de São Félix do Araguaia. Nossa trabalho de campo se fez em duas ocasiões: janeiro de 1997 e janeiro de 1998. Também pudemos contar com valiosos dados complementares fornecidos pelos prestimosos informantes Ijeseberi Karajá e sua irmã Myixá, ambos naturais daquela comunidade, por ocasião de três visitas feitas por eles ao Rio de Janeiro: em outubro de 1995, maio de 1997 e março de 1998. Especialmente importante foi a contribuição de Myixá, que pacientemente se

empenhou e me ensinar a construir os *reru*, etapa fundamental para a viabilização da parte dedicada à descrição dos mecanismos de construção dos *reru*.

Salientamos também que na língua Karajá, dois dialetos sociais se distinguem em função de sexo: a língua dos homens e a língua das mulheres. Na apresentação da coleção das figuras apresentamos as duas formas de designação. Optamos, no entanto, para efeito de consistência de uso de dialeto, pela adoção da língua das mulheres na designação dos nomes Karajá apresentados no corpo deste trabalho.



A autora e Myixá em São Félix do Araguaia. Ao fundo, o *Berohoky* (Rio Araguaia)  
(janeiro de 1997)



Principais aldeias Karajá e Javaé e cidades vizinhas na Ilha do Bananal e arredores

## **2. FIGURAS EM CORDÉIS NO MUNDO E NO BRASIL**

### **2.1. Trajetórias dos estudos de cultura material**

O interesse pelo estudo da cultura material em antropologia teve provavelmente seu primeiro grande impulso enquanto estudo sistemático com Franz Boas e suas equipes na Columbia Britânica nas décadas finais do séc. XIX. Questões de caráter difusãoista caracterizavam as preocupações teóricas iniciais da disciplina e o método comparativo se desenvolveu como carro chefe nas investigações sobre cultura material. Aproximando-se dos enfoques e métodos da arqueologia, os artefatos eram inventariados, descritos e analisados predominantemente em relação aos seus aspectos puramente formais - procedência, dimensões, modelos, matéria-prima, técnicas empregadas, etc. De posse destes dados, os pesquisadores se ocupavam em detectar traços culturais nos artefatos e nos costumes que informassem sobre rumos e formas de difusão cultural entre os povos estudados. No Brasil podemos citar como exemplo desta orientação o extenso trabalho desenvolvido pelo etnólogo Curt Nimuendaju na primeira metade do século XX. Nimuendaju foi o etnólogo que mais grupos estudou no Brasil. Um incansável colecionador, é responsável por várias das coleções do acervo do setor de etnologia do Museu Nacional.

Boas, contudo, viria a atentar para as limitações da metodologia culturalista comparativa que com freqüência abstraía os fatos e os objetos de seus meios sócio-cultural e natural. Era preciso também, alertava ele, examinar os processos de desenvolvimento dos costumes e dos fatos culturais, buscando identificar neles as

suas causas internas, determinadas por parâmetros que resultam em formas semelhantes ou diversas de solucionar problemas; as suas causas externas, decorrentes de processos de adaptação a ambientes ecológicos; e também as suas causas históricas, decorrentes das vivências coletivas por que passa cada povo, tais como contatos, migrações, guerras, etc.

Com o tempo, novos e férteis expedientes reflexivos começam a ganhar terreno nas ciências sociais, sendo prontamente adotados nas reflexões em antropologia. Aliada ao instrumental teórico estruturalista amplamente empregado em estudos de parentesco a partir de Levi-Strauss a noção de função aplicada aos estudos da cultura material começa a sobrepujar em importância as preocupações difusãoistas de caráter determinista. "A que serve o objeto de estudo?", "Qual a função a que responde a existência cultural dos objetos?" são exemplos de questões paradigmáticas que passam a guiar as investigações e os esforços de desenvolvimento da disciplina, que precisa agora considerar como fatores fundamentais para as suas análises, todo o panorama contextual e histórico, o meio ambiente natural, as relações sociais, os sistemas simbólicos, e as cosmovisões que informam os objetos estudados. A chamada "etnografia de superfície" passa a dar lugar a análises funcionais-estruturais mais profundas e integradoras. Contudo, os estudos sobre cultura material continuam a ocupar de uma forma geral uma posição de estudos periféricos, efetuados em função de informar e contribuir para outras questões "mais importantes" como organização social, estrutura econômica, relações sociais e de parentesco, sistemas religiosos, etc..

Estudos em cultura material mais recentes têm revelado, entre outras tendências, um acentuado interesse pelos fenômenos de mudança vividos no âmbito da produção material, como atestam, no Brasil, entre outros, os trabalhos de Heloisa Fenelon Costa e Berta Ribeiro. Um caso típico é, por exemplo, o processo de mercantilização que se vinculou à produção material étnica. Mudanças em resposta a esse fenômeno são observadas no nível de valores simbólicos, funcionais, econômicos e de tecnologia de produção, entre outros aspectos. Neste caso, podemos observar que o conceito de

artefato fica marcadamente mais associado ao conceito de arte do que ao de fato (objeto). Ou seja, a função utilitária original perde terreno para uma função estética nova, cooptada, diferente inclusive da função estética originária. Face ao fenômeno de absorção dos artefatos étnicos tradicionais por uma demanda de caráter turístico o valor do exótico passa a impregnar as peças, configurando assim novos padrões e valores estéticos, conforme observa Graburn (1976) ao analizar a arte produzida pelo que ele chama de "quarto mundo", ou seja a arte nativa, étnica, indígena. A análise de Jean Beaudrillard (1973) sobre a funcionalidade dos objetos na ordem da cultura de massa contemporânea bem pode explicar o fenômeno:

...'funcional' não qualifica de modo algum aquilo que se adapta a um fim, mas aquilo que se adapta a uma ordem ou a um sistema: a funcionalidade é a faculdade de se integrar em um conjunto. Para o objeto é a possibilidade de ultrapassar precisamente sua "função" para uma função segunda, de se tornar elemento de jogo de combinação, de cálculo, em um sistema universal de signos. (1973, p.70)

No estudo sobre cultura material os aspectos formais e funcionais dificilmente se dissociam da qualidade estética que os objetos veiculam. Investigações empíricas voltadas para a produção estética têm produzido valiosas contribuições para a compreensão teórica de processos de auto-concepções cosmológicas de populações étnicas. Nancy Munn (1973), ao estudar a iconografia dos Walbiri da Austrália Central, destaca-se pela bem sucedida tarefa de integrar as várias formas de atualização cultural da cosmologia Walbiri. No domínio discursivo, pelo contar das estórias e dos mitos; no domínio social, pela definição dos papéis simbólicos femininos para esta atividade; e no domínio da produção artística, pelas formas de representação gráfica simbólica dos elementos que integram as narrativas. Nesta linha de trabalho destacam-se no Brasil, entre outros, os trabalhos de Lux Vidal sobre a arte gráfica dos Kaiapó-Xikrin (1978, 1981), de Regina Müller sobre a ornamentação corporal dos Xavante (1976) e a arte gráfica dos Asurini (1993), e de Lucia Hussak Van Velthen sobre a iconografia Wayana (1984, 1995).

Como se constata, um vasto e diversificado campo de estudo se oferece ao pesquisador de cultura material - e nos parece que, de forma especial, no cenário da etnologia brasileira. A nossa pesquisa incursiona em uma área que abrange as formas culturais produzidas através de atividades identificadas como de lazer, mais especificamente, jogos e brinquedos. No Brasil escassas referências a esta área atestam a lacuna que urge ser preenchida. À parte as bonecas em cerâmica dos Karajá, as *ritxoko*, que têm sido bastante estudadas pelo seu aspecto estético e pelo fato de serem um dos poucos casos de cerâmica figurativa no Brasil (Castro Faria, 1952, 1959, e Fenelon Costa, 1968), jogos e brinquedos e o fenômeno lúdico são geralmente tratados de forma passageira e superficial. A maior parte das referências existentes tratam da fabricação de miniaturas, como arcos e flexas, canoínhas, bonecos de talo de buriti ou de sabugo ou palha de milho. Entre as miniaturas podemos incluir uma classe de objetos cuja especificidade os distingue das outras miniaturas referidas. São as construções em dobradura. Geralmente fabricadas em palha de vários tipos de palmeira, representam diversos elementos do universo natural e cultural das populações indígenas, tais como aves, répteis, estrelas, piteiras, caixinhas, etc. O estojo peniano, utilizado por muitos grupos indígenas, também é geralmente confeccionado ao modo das dobraduras em palha, mas não seria mais classificado como objeto pertencente ao domínio lúdico, tendo, obviamente, outras funções.

## **2.2. Figuras em cordéis, o nosso objeto.**

A nossa atenção se volta aqui para uma classe específica de objetos produzidos através de uma atividade lúdica praticada entre os índios Karajá da Ilha do Bananal denominada de *reru* (cordel). O *reru* é, como vimos, uma atividade que se poderia enquadrar numa categoria denominada como “jogos e brinquedos”. Propomos aqui para o nosso trabalho as designações “figuras em cordéis” ou “jogo dos cordéis”, por considerá-las mais simples, mais referencial, e de decodificação mais imediata. Esta

denominação se faz escolher também por ser mais facilmente identificável com as formas de designação empregadas em estudos em inglês - "string figures", em espanhol - "figuras de hilo" ou "juegos de hilos", e em francês - "jeux de ficelles". Variante do universal e popularmente conhecido "cama-de-gato", as figuras em cordéis são, de fato, ambos, jogo e brinquedo. É jogo enquanto atividade que envolve processos lúdicos de transformações formais segundo regras de construção específicas, e brinquedo por ter um objeto concreto como suporte destas transformações. Os cordéis empregados para a construção destas figuras são laços fechados medindo cerca de um metro a um metro e meio a volta estendida entre as mãos.

Ao serem manipulados com movimentos específicos dos dedos e das mãos os cordéis vão assumindo configurações específicas que são associadas a imagens e representações visuais significativas e relevantes ao universo Karajá.

A primeira referência às figuras em cordéis foi feita por Paul Ehrenreich no relato de sua expedição ao Araguaia no ano de 1888, quando o etnógrafo registra a sua atenção ao jogo sob o subtítulo "Jogos e danças":

Jogos apreciados também entre os adultos são o da peteca feita com palha de milho e o miolo em forma de argola, e, além deste, o 'game of cats cradle', notoriamente encontradiço também na América do Norte, e há pouco tempo descrito também por Boas como existente entre os Esquimós: barbantes estendidos de mão em mão, e passando por entre os dedos, representam diferentes figuras de animais, segundo as disposições que se lhes dá (1948, p.65).

Herbert Baldus (1970) também registra no capítulo jogos e artes de **Tapirapé - Tribo Tupi no Brasil Central**, a existência do mesmo tipo de brinquedo. Descrito como jogo de fio, o *inimá pärävuy*, dos Tapirapé eram figuras construídas com fios de algodão (*inimá*) (1970, p. 408). Assim como entre seus vizinhos Karajá, era uma atividade lúdica mais comumente praticada entre os jovens e os adultos. Tal fato se

deve, provavelmente, à complexidade das manobras necessárias à execução destas figuras, que requerem habilidade e destreza manual bem desenvolvidas.

No Dicionário do Artesanato Indígena, preparado por Berta Ribeiro (1988), os brinquedos estão incluídos no último capítulo intitulado “Objetos Rituais, Mágicos e Lúdicos” sob a designação de “utensílios lúdicos infantis” e a seguinte definição:

Compreende a vasta gama de brinquedos socializadores - miniaturas de arcos, flechas, bancos, panelas, cestos, etc. - que ensinam as crianças de cada sexo a se familiarizarem com o patrimônio de cultura material de cada tribo e a se exercitarem nas tarefas que serão chamadas a desempenhar quando adultas. E, ainda, objetos fabricados por adultos, ou crianças mais velhas para lazer e prazer cotidiano (1988, p. 286).

Ressaltando que no dicionário somente estes últimos são inventariados, a autora inclui nesta classe, entre bolas, bonecos, petecas, piões, corrupios, dobraduras e brinquedos diversos, as “camas-de-gato”, descritas e ilustradas a partir de exemplares confeccionados pelos índios Ramkokamekra-Canela, oriundos do acervo etnológico do Museu Nacional do Rio de Janeiro. Na definição, a autora recorre ao Aurélio:

“Brinquedo infantil com um barbante a que se ataram as pontas e que duas pessoas vão tirando uma dos dedos da outra, alternadamente, dando ao cordel disposição variada e simétrica” (Dicionário Aurélio). Comum a diversas tribos que formam figuras às quais são atribuídas designações e significados os mais variados (Ribeiro, B. 1988, p. 295)

A denominação “cama-de-gato”, embora popular em várias partes do mundo - como se depreende pelo nome “cat's cradle” em inglês, talvez não seja, a nosso ver, a designação mais adequada para referir-se ao jogo na forma como é conhecido pelas populações indígenas, pois associa-se a este nome a versão do jogo popularmente conhecido entre as crianças urbanas brasileiras. A “cama-de-gato”, como define o Dicionário Aurélio, é um “brinquedo infantil... que duas pessoas vão tirando uma dos dedos da outra, alternadamente”. O jogo, na forma como é conhecido pelas populações indígenas estudadas é apreciado também por adultos e jovens, fato que se

pode atribuir à laboriosa complexidade que as figuras podem assumir. As crianças se limitam a brincar e a praticar a destreza no jogo com um repertório relativamente menor e mais simples. É brinquedo, sim, mas não unicamente infantil. Pelo contrário, brincar não é uma atividade que se entenda exclusiva dos menores. Outro aspecto que claramente distingue as camas-de-gato das figuras em cordéis indígenas é que, mesmo em meio à grande diversidade de possibilidades que assumem, as figuras em cordéis, na sua grande maioria, são executadas por pessoas individualmente, e não em passes alternados. A participação de uma segunda pessoa na execução das figuras se dá mais como uma ajuda na construção e não como uma parceria de jogo.

Nas etnografias apresentadas no *Handbook of South American Indians*, volumes I e III (Steward, J. H. 1946) constatamos diversas referências, ainda que bem breves, sobre a existência do jogo de cordéis entre as populações indígenas apresentadas. No primeiro volume, "The Marginal Tribes", sob o item "Esthetic and Recreational Activities", registra-se o costume do brinquedo entre os Mashakalí (A. Metreux e C. Nimuendaju, p. 393), os Guaiaki (A. Metreux e H. Baldus, p. 468), os Gê Central Xerente e os Canela (R. H. Lowie p. 501). Destacamos no conjunto destes registros um fato interessante e significativo. Quando em relação aos Xerente, Lowie relata que "Cat's cradle is not highly developed."<sup>2</sup> (p. 482), podemos detectar nesta afirmação o interesse e a relevância deste dado pelo tratamento a ele conferido - como traço cultural que devia ser checado. Pois, como observa Lowie na introdução ao terceiro volume, "The Tropical Forest Tribes", "Cat's cradle figures exist in great profusion" (p. 41), ainda que não tenhamos encontrado maiores e mais detalhadas referências ao brinquedo nos trabalhos que compõem o volume.

---

<sup>2</sup>Grifo nosso.

### 2.3. "String Figures" pelo mundo afora

No histórico da antropologia cultural americana, britânica, e neo-zelandesa o interesse pelas figuras em cordéis teve como marco inicial a descrição de Franz Boas de dois exemplares esquimós, em 1888 - exatamente, coincidentemente ou não, no mesmo ano em que Paul Ehrenreich registrou o jogo por ele encontrado entre os Karajá.

Desde então, segundo o pesquisador Mark A. Sherman (1933), mais de 2.000 padrões individuais, provenientes de diversas partes do mundo, tem sido registrados. Para os antropólogos e pesquisadores, várias características das figuras em cordéis pareceram interessantes. Não podemos deixar de nos admirar, por exemplo, com o fato de que a partir de um simples laço de cordel tantos padrões individuais possam ser gerados. Muitos dos estudos iniciais sobre figuras em cordéis voltavam-se para discussões de caráter difusãoista, segundo o argumento de que elas podem ser consideradas elementos formais bastante estáveis de uma cultura, ou seja, dificilmente os padrões se espalhariam na ausência de contatos físicos. Tal argumento já tem sido contestada, pois já está mais que comprovado que figuras semelhantes e até mesmo idênticas podem surgir espontaneamente nas mais diversas partes do planeta.

Outro aspecto interessante apontado por Sherman decorre da observação de que as figuras em cordéis, à semelhança de mitos e lendas, só poderiam ser perpetuáveis por meio de transmissores vivos, com a diferença de que elas são bem menos susceptíveis a modificações. Diferentemente dos mitos, que sofrem alterações à medida em que são transmitidos, com as figuras em cordéis não se pode facilmente substituir manobras esquecidas por outras diferentes ou inventadas e ainda chegar-se ao mesmo resultado.

W. H. R. Rivers e A. C. Haddon (1902), nas suas seguidas expedições ao Estreito de Torres na Nova Guiné também se viram admirados com a multiplicidade e complexidade das figuras em cordéis construídas pelos nativos e, em colaboração, sistematizaram um método e uma nomenclatura para descrever e, assim, registrar os seus processos de construção. Até hoje este sistema, que se baseia em termos tomados

de empréstimo da terminologia anatômica, tem sido bastante difundido e empregado por pesquisadores que estudam figuras em cordéis, ou tem servido de base para o desenvolvimento de outros sistemas de notação. Certamente os primeiros esforços no sentido de desenvolver um sistema de descrição dos métodos de construção das figuras em cordéis se fizeram face à constatação da efemeridade destes objetos, uma vez que o seu suporte se faz com as mãos que, obviamente, não podem mantê-las por muito tempo.

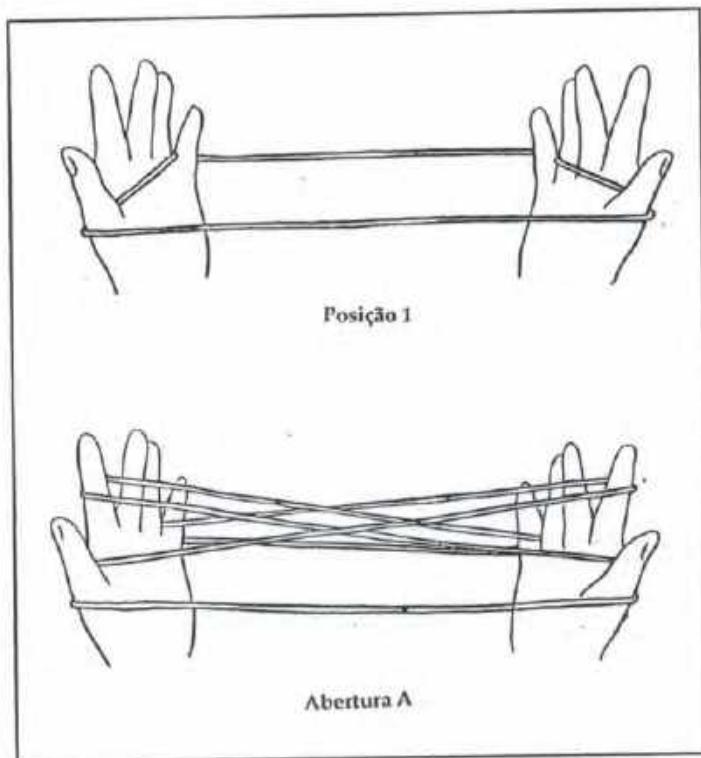


Figura 2. Posição 1 e Abertura A, as mais frequentes posições iniciais, segundo terminologia definida por Rivers e Haddon (Haddon, K., 1930, p. 155,156)

Haddon publicou ainda mais alguns artigos sobre as figuras de cordéis, como o que saiu no *American Anthropologist* de 1903, "A Few American String Figures and Tricks" (1903, p. 213). Em 1906 Haddon publica o "String Figures from South Africa" no *Journal of the Anthropological Institute* de Londres, na mesma edição em que dois outros trabalhos também sobre figuras em cordéis na África são publicados:

O "String Figures and Tricks from Central Africa", por W. A. Cunnington e o "Yoruba String Figures", por J. Parkinson.<sup>3</sup>

Alguns discípulos de Boas e outros pesquisadores seguindo passos de Alfred C. Haddon, coletaram sistematicamente exemplares de "string figures", apresentando detalhadas descrições sobre seus processos de execução e promovendo discussões sobre possíveis caminhos de difusão.

Johannes C. Andersen, por exemplo publicou o seu "Maori String Figures" (1927) pelo conselho de pesquisa de etnologia Maori da Nova Zelândia. Neste trabalho Andersen descreve minuciosamente os processos de execução de 36 figuras, localmente conhecidas como *whai*, *maui*, ou *huhi*, coletadas entre a população nativa de Maori, e acompanhadas de fotografias para ilustrá-las.

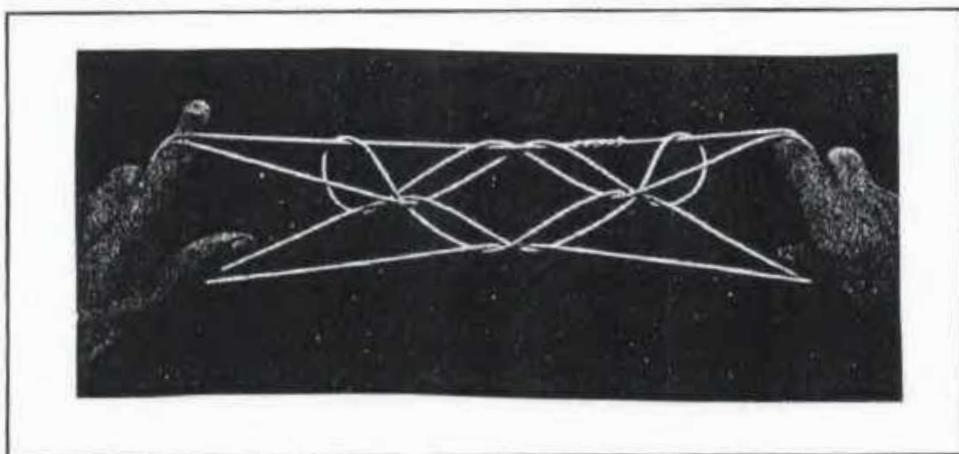


Figura 3. *Kopu* (Venus) do povo de Maori, coletado por J. C. Andersen (1927, p. 62)

O autor ressalta o interesse etnológico no estudo destas "string figures" em associação ao estudo de mitos Maori. A execução de várias figuras se fazem acompanhar de recitativos ou cânticos relacionados a episódios míticos. Andersen menciona inclusive um relato que atribui uma origem mitológica às figuras em cordéis creditada a um heróico demiurgo chamado Maui.

<sup>3</sup>Os três referidos artigos encontram-se no volume XXXVI, do primeiro semestre de 1906, do Journal of the Anthropological Institute, Londres.

Kathleen Haddon, filha de Haddon que o acompanhava em suas viagens, se viu também instigada e atraída pelas “string figures” encontradas em tantas partes pelo mundo, dedicando-se então a estudá-las e tornando-se uma autoridade no assunto. Produz vários trabalhos, entre eles, o “Cat's Cradles from Many Lands” (1912), o “Australian String Figures” (1918), e o “Artists in String” (1930), em que ela reúne coleções de figuras em cordéis de cinco povos de distintas localidades no mundo: os eskimós do Alaska, os índios Navaho, os papuanos da ilha Kiwai da Nova Guiné, os habitantes da Península do Cabo York, na Austrália, e as tribos da Costa do Ouro da África.

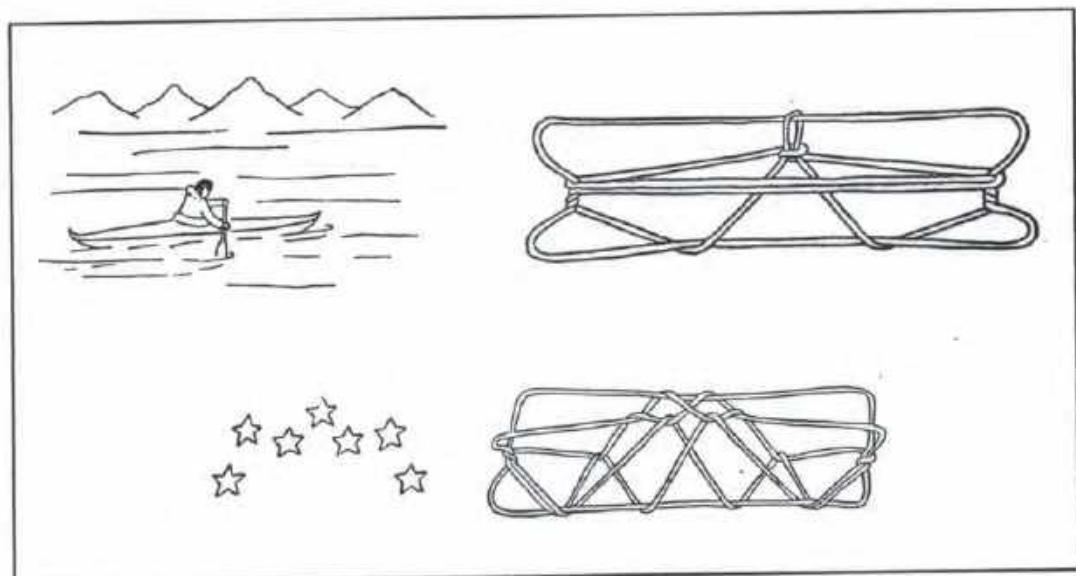


Figura 4: a) *Chukchee* (Homem no Kayak), Esquimó; e b) *Dilyehe* (as plêiades), Navaho. (Haddon, K., 1930, p. 23 e 52)

A autora procura compreender os processos de associação das figuras em cordéis a imagens específicas vistas por diferentes povos e argumenta que estas associações refletem as cosmovisões destes povos. As ilustrações presentes no livro junto às figuras em cordéis são bastante úteis ao ajudar a visualizar as formas vistas pelos nativos.

Discordando do determinismo difusionista que rege a idéia de que duas formas idênticas encontradas em lugares diversos necessariamente indicariam alguma forma

de transmissão por contato, a autora alega que, além de movimentos de difusão e contatos, os nomes e imagens associados às figuras devem ser estudados cuidadosamente pois podem representar informações relevantes a respeito das condições do meio ambiente natural, da economia, do sistema simbólico, e de outros fatos culturais e sociais. Kathleen Haddon também comenta sobre o poder que a dimensão lúdica tem em agregar e aproximar pessoas, que de outro modo poderiam demorar-se por longo tempo em estados de reserva por timidez ou desconfiança.

Lyle A. Dickey, juiz e notório historiador que trabalhou e viveu em Kauai apresenta em seu “String Figures from Hawaii” (1928) uma coleção de 115 figuras, descritas e ilustradas, sendo que muitas são também acompanhadas de cânticos específicos, transcritos e traduzidos pelo autor. Segundo Dickey, as figuras em cordéis podem em muitas instâncias ajudar na decifração dos versos que se revelam numa linguagem poética de simbolismo bastante hermético. As muitas ilustrações que acompanham as descrições, embora de traço pobre e inconsistente, parecem atender ao propósito.

As figuras em cordéis encontradas nas sociedades da Polinésia também foram estudadas. Em 1925 o Museu Bernice P. Bishop de Honolulu publica o “String Figures from the Marquesas and Society Islands”, de Willowdean Chatterson Handy (1925), onde a autora descreve 55 figuras agrupando-as em 6 classes tipológicas baseadas em seus padrões de construção: 1) figuras fixas; 2) figuras progressivas, que podem transformar-se de uma forma a outras mais complexas ou mais simples, em progressões cíclicas; 3) figuras móveis, as que apresentam mobilidade de acordo com a manipulação de certas partes; 4) figuras que necessitam de duas pessoas para a sua execução; 5) figuras tridimensionais; e por último, 6) figuras de truques com cordéis.

Esta classificação será posteriormente empregada por H.C. e H.E. Maude no seu “String Figures from the Gilbert Islands” (1958), o qual inclui uma classe a mais: figuras com significado mágico-religioso, que são aquelas associadas a rituais e que na maioria dos casos são acompanhados de recitativos ou cânticos. A partir deste seu

primeiro trabalho, H. C. Maude passa a dedicar-se ao assunto estudando a ocorrência das figuras em cordéis em diversas ilhas da Polinésia e tornando-se uma das maiores autoridades e referências sobre o tema.

Os Arviliqiuarmiut, povo esquimó central de Pelly Bay, também se ocupavam em fazer figuras em cordéis, que foram estudadas por Guy Mary-Rousselière (1969). Este pesquisador constatou um contínuo processo de criação de novas formas, com a incorporação, inclusive de elementos exógenos ao universo cultural daquele povo. Assim, Mary-Rousselière registrou, por exemplo, construções em cordéis representando a imagem de um hidro-avião e de um avião bimotor.

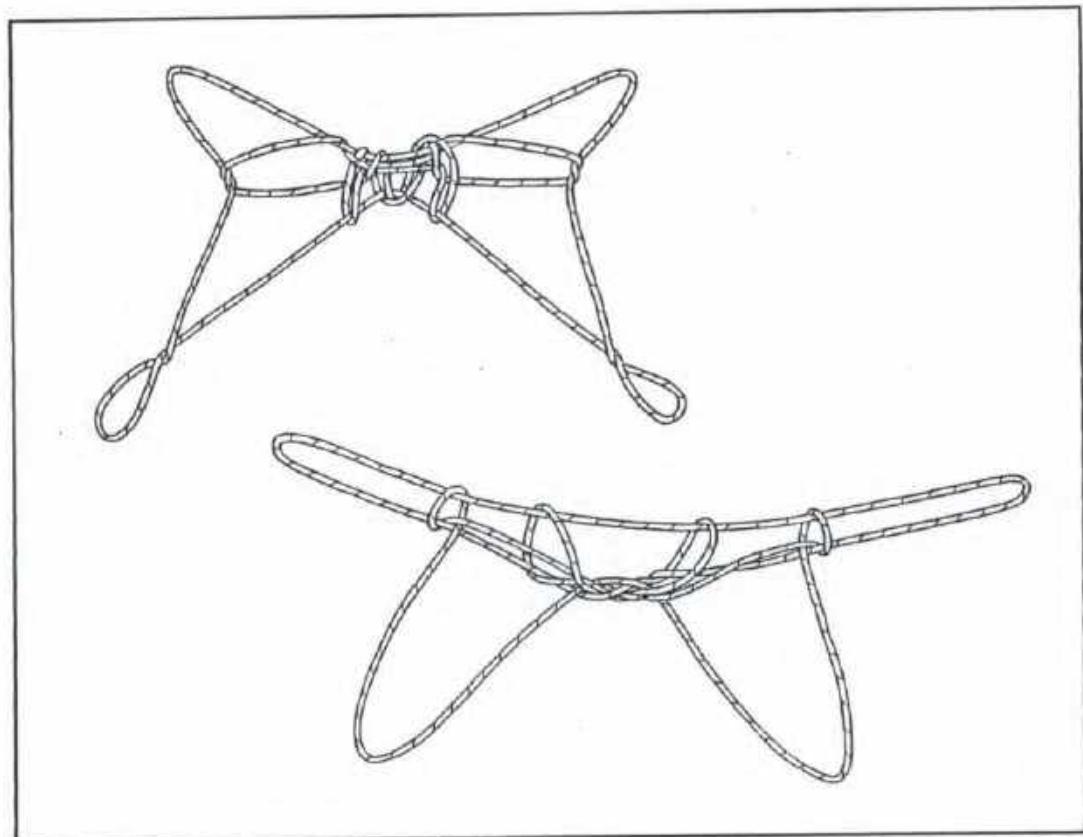


Figura 5: a) Hidroavião, e b) Bimotor, dos Arviliqiuarmiut, coletados por G. Mary-Rousselière (1969:169)

Raymond Firth, em colaboração com Honor Maude, publicam, em 1970, o "Tikopia String Figures"<sup>4</sup>, onde apresentam 54 *sikosiko* (figuras em cordéis), coletadas por Firth entre 1928 e 1929. Além das figuras em si, chamou-lhes a atenção a relação entre estas e certos mitos e personagens míticos. A constante inventividade também é uma marca na atividade de fazer figuras em cordéis em Tikopia. A novidade do trabalho se destaca pela pesquisa feita sobre a terminologia nativa para os movimentos empregados na execução das figuras, que é utilizada, em complemento com a de Rivers e Haddon, para a descrição dos processos de execução.

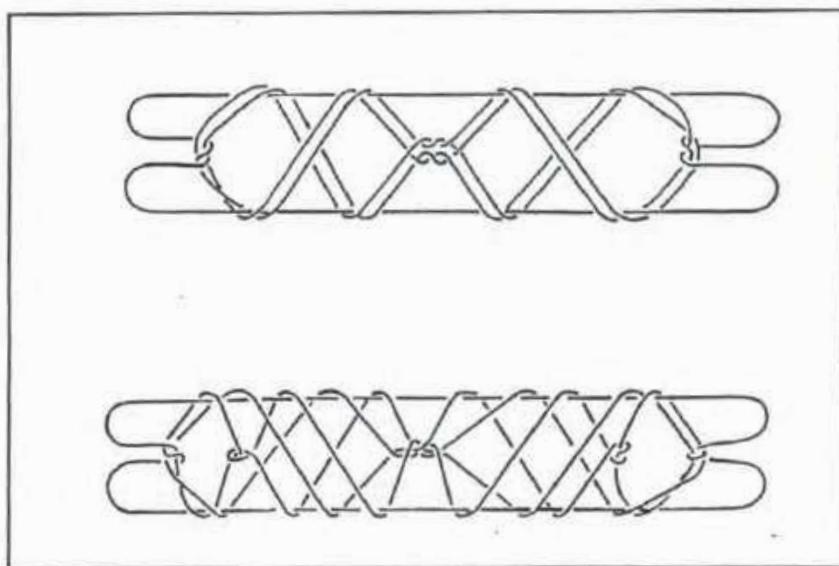


Figura 6. *Kau kupenga* (rede) e *Manini* (peixinho de recife) de Tikopia, coletados por R. Firth em 1928-1929 (1970:23,29)

No *Games of the North American Indians*, Stewart Culin (1992), compila em dois volumes um extenso inventário de jogos praticados pelos povos indígenas norte-americanos. O material é por ele classificado em três grandes categorias: jogos de sorte, como os jogos de adivinhação, ou do tipo de lançamento de dados; jogos de destreza, que se caracterizam basicamente como atividades de competição, como os do tipo "tiro ao alvo", ou baseados em formação de times; e os por ele designados como "pequenos divertimentos", no qual se inclui, entre outros, o "Cat's cradle".

<sup>4</sup>FIRTH, R., and H. C. Maude. (1970) *Tikopia String Figures*. Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland. London.

Observados em praticamente todos os povos indígenas norte-americanos inquiridos, estes jogos estão muitas vezes, segundo Culin, em associação a personagens míticos. Os Zuni, por exemplo, referem-se a um escudo protetor trançado empunhado pelos deuses da guerra, cuja confecção foi-lhes ensinada pela avó ancestral do povo Zuni, a aranha.

Em 1993 Mark A. Sherman publica um excelente trabalho de resgate etnográfico a partir de um manuscrito produzido pela etnóloga soviética Julia Averkieva sobre figuras em cordéis encontrados entre os índios Kwakiutl habitantes da Ilha de Vancouver, na Columbia Britânica e coletados em 1930. Averkieva, então jovem assistente de Franz Boas e sua única companhia na expedição de seis meses à ilha de Vancouver, coletou e descreveu a execução de 102 figuras em cordéis e analizou o conteúdo simbólico presente nelas. Sherman revisa e confere as intruções de execução e complementa a análise examinando traços culturais Kwakiutl refletidos nas figuras.

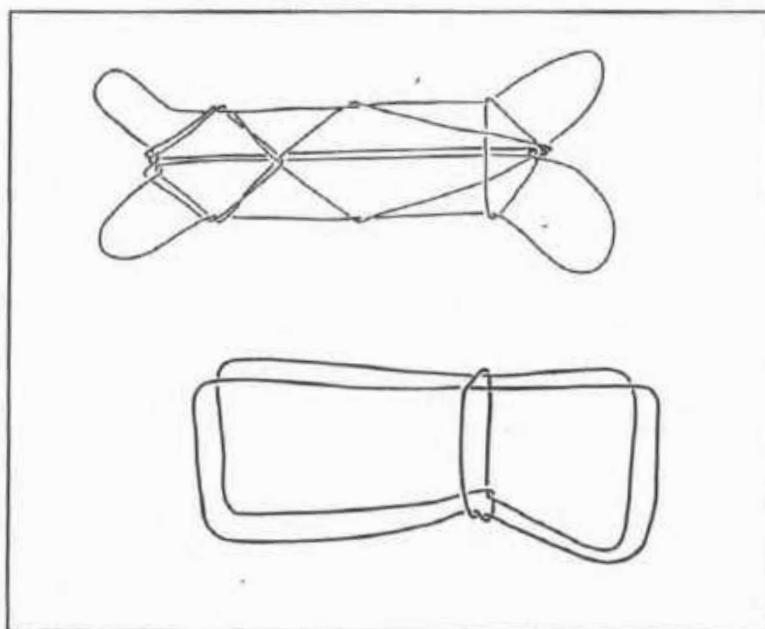


Figura 7. a) um salmão e b) uma armadilha de salmão, dos Kwakiutl, coletados por Averkieva em 1930. (Sherman, 1993, p. 111,112)

Na América Latina, além do Brasil, destacam-se também algumas pesquisas sobre as figuras em cordéis: Há um trabalho sobre figuras em cordéis praticadas pelos povos

Toba, "Juegos de Hilo y Trucos de los Toba-Taksék", de Isabel Balduci, publicado pelo Instituto Interdisciplinario Tilcara, da Universidade de Buenos Aires em 1981. As figuras em cordéis produzidas pelos povos nativos do Gran Chaco, entre as fronteiras de Argentina, Bolívia e Paraguai também foram extensamente estudados pelo pesquisador José A. Braunstein (1992).

Vale ressaltar, neste ponto, que os trabalhos citados representam apenas uma amostragem parcial de um universo bem maior de estudos voltados para o objeto figuras em cordéis, conforme se pode constatar pelas referências da bibliografia consultada.

Em 1980 uma associação internacional de figuras em cordéis, a ISFA - International String Figure Association se constituiu, congregando membros "entusiastas" de figuras em cordéis de todos os quadrantes do mundo. A atual ISFA atualmente sediada em Pasadena, na Califórnia, foi fundada como desdobramento de uma associação japonesa de figuras em cordéis, o Nippon Ayatori Kyokai (NAK), que por sua vez, havia sido fundada três anos antes pelo pesquisador japonês Hiroshi Noguchi que estudando a teoria dos nós, uma subdisciplina da geometria moderna, se viu "enlaçado" pela profusão e riqueza de formas e possibilidades das figuras em cordéis, iniciando assim uma rede de troca de informações entre estudiosos e entusiastas do jogo pelo mundo afora. A ISFA publica regularmente um boletim anual com os mais recentes trabalhos na área, um jornal, e uma revista com a descrição de métodos de construção de figuras em cordéis destinada a leigos.

#### **2.4. "Figuras em cordéis" no Brasil**

Como se pode constatar, as figuras em cordéis constituem um assunto já bastante explorado no panorama mundial. Mas em se tratando do panorama de estudos

etnológicos brasileiros, ainda temos muito a caminhar. Escassas e breves referências na bibliografia apontam para uma urgência de pesquisas sobre o assunto.

Empreendemos uma busca para encontrar indícios de semelhantes manifestações desta atividade lúdica entre outros grupos indígenas brasileiros, a partir do acervo do Setor de Etnologia do Museu Nacional. Pudemos observar com o início de nossa pesquisa que uma classe de objetos associados a atividades lúdicas como jogos e brinquedos se configura claramente, embora estejam dispostos de forma dispersa, por não existir ainda formalmente uma categoria classificatória que os reúna em um conjunto sistematizado. O exame dos materiais etnográficos revelam-nos, entretanto, que alguns pesquisadores já se mostraram sensibilizados por essa classe de objetos. Entre outros, destacamos o etnólogo alemão Curt Nimuendaju, que foi responsável por várias séries de objetos sob a designação "brinquedo" no acervo do setor. Ainda que o pesquisador não tenha se voltado a estudar mais detidamente esta classe de objetos, certamente seu apurado e experiente faro etnográfico pressentiu o potencial valor etnográfico destes objetos.

É, pois, justamente numa coleção de Nimuendaju, entre bonecos de talo de buriti, miniaturas de arco e flechas, piões, petecas e diversas dobraduras em palha, entre outros itens, que encontramos nove exemplares de figuras em cordéis. Coletadas entre os índios Canela - Ramkókamekra, da aldeia do Baixão Preto, no município do Barra do Corda, no estado de Maranhão, entre maio e julho de 1935 e incorporados ao acervo do Museu Nacional em novembro do mesmo ano, as figuras são confeccionadas em cordéis de algodão, sendo denominadas como "figuras de fios". Seis figuras estão nomeadas com seus nomes originais em Canela, embora não estejam todas acompanhadas de traduções e três delas não se fazem acompanhar de qualquer inscrição sobre suas denominações.

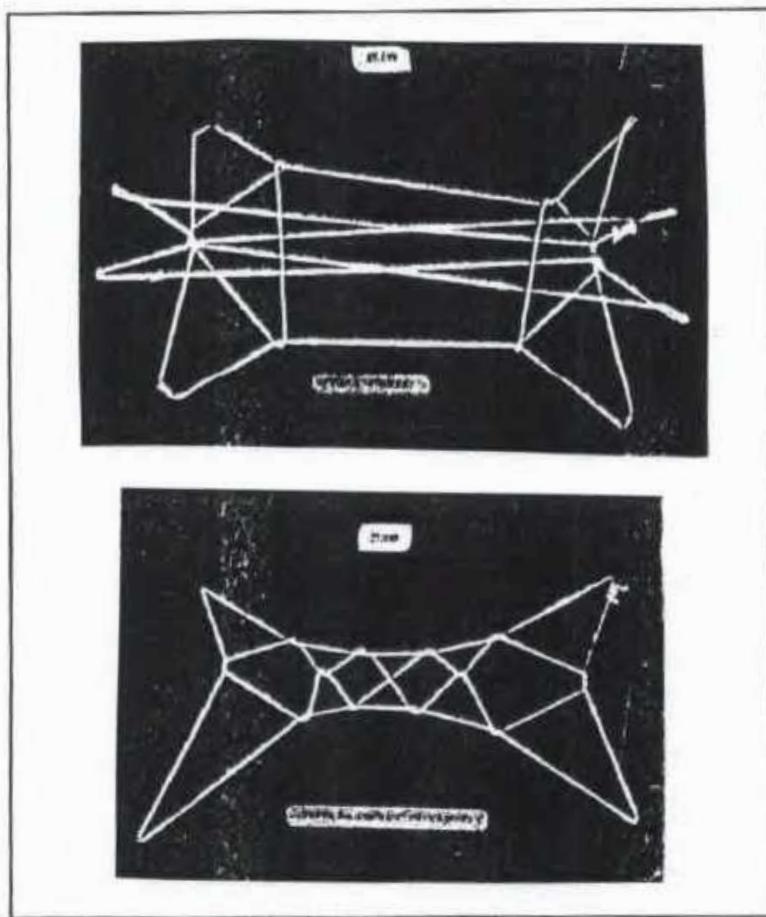


Figura 8: "Casa" e "Pinta de jibóia" dos Ramkokamekra-Canela. (Coleção Curt Nimuendaju: 1935, Museu Nacional).

As figuras em cordéis, quando ocorrem naturalmente, ou seja, quando são construídos no contexto de lazer entre os membros da comunidade, não têm um tempo de existência maior que alguns instantes, pelo simples fato de que elas têm como seu suporte natural as mãos humanas, que obviamente precisam se ocupar com outras atividades, quando não seguem construindo outras figuras. Estas formas se apresentam, pois, como esculturas efêmeras produzidas pela mera busca da fruição lúdica, associada à fruição da forma estética resultante. Para o colecionador que se viu interessado por estas construções a efemeridade do objeto representava uma questão a ser solucionada. Assim, Nimuendaju fixou as figuras de cordéis prendendo-as em pranchas de papel cartão com pequenas amarrações em arame fino, e emoldurando-as em seguida com vidro para protegê-las. Tal procedimento no entanto implicou numa

certa distorção das formas originais devido ao estiramento dos laços das figuras. O emolduramento com vidro, por sua vez, permitiu uma boa conservação das figuras.

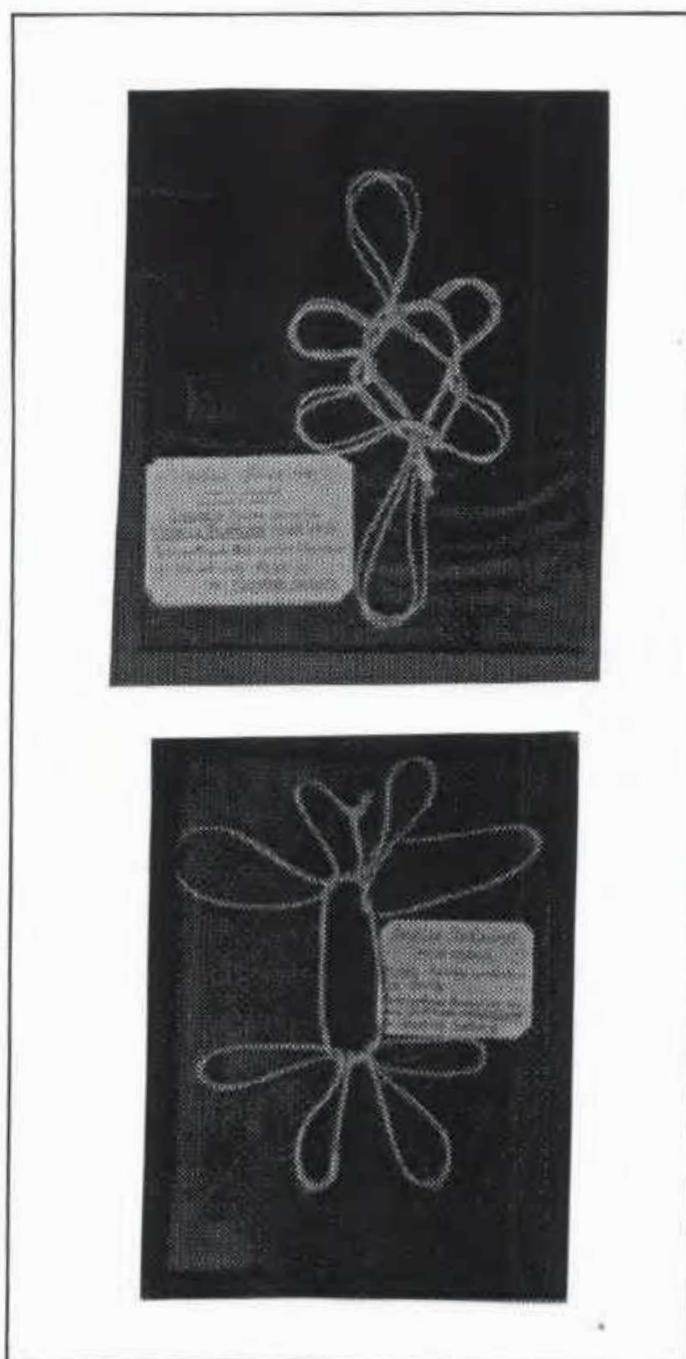


Figura 9. *Chiumoca Tiuaguem* (Estrela d'Alva) e *E're* (buriti), feitos por índios Bakairi em 1914, no Museu Nacional (Coleção Museu Nacional)

Outra coleção de figuras em cordéis que se encontra no Setor de Etnologia do Museu Nacional data do início do século, tendo sido coletada no próprio museu por ocasião

da visita de dois índios Bakairi, que vieram ao Rio de Janeiro acompanhando o retorno de uma expedição etnográfica, a "Expedição Fontoura", em fevereiro de 1914.

Apiguita e Jacuba executaram juntos treze 13 *pánacos*, como são denominados em Bakairi. As figuras, construídas em cordéis de sisal, foram fixados em pranchas com resinas e emolduradas em vidro. Algumas trazem legendas descritivas com o nome genérico, *pánaco*, nomes específicos das figuras e suas traduções, procedência e autor, como se tivessem sido preparadas para exposição. Percebe-se na disposição das figuras uma certa preocupação em relação a uma apreensão formal do objeto, pois os intrincados nós que compoem as figuras foram deliberadamente afrouxados para propiciar uma melhor visualização.

Uma nova e atual coleção está sendo constituída no curso de nossa pesquisa: uma coleção de figuras em cordéis produzidas atualmente pelos índios Karajá. Até o presente momento contamos com o registro fotográfico de 49 figuras coletadas principalmente na aldeia de Santa Isabel do Morro. Além das fotografias, temos também as próprias figuras, confeccionadas em cordel de sisal, montadas em pranchas, em moldes semelhantes àqueles preparados por Nimuendaju.

Com relação à preservação deste tipo de material, a solução das pranchas pode ser satisfatória até um certo ponto, ou seja, até enquanto as figuras sejam bi-dimensionais em suas formas. Outras soluções deverão ser pensadas para o caso de arquivar e preservar figuras tri-dimensionais, que no caso dos Karajá, por exemplo, não são raros.

O trabalho de captação destas formas e a tentativa de encontrar meios de cristalizá-las motiva-se pela constatação da fugacidade do objeto em questão. Sendo as mãos humanas o suporte para estas figuras, dificilmente elas poderiam ser perpetuadas. A prática, se relegada ao esquecimento, se extinguiria sem nenhum vestígio concreto a não ser um mero e insuspeitável laço de cordel.

Em 1965 Harald Schultz registrou em filme documentário uma coleção de 33 figuras em cordéis encontrados entre os índios Krahô. O filme de Harald Schultz foi mais tarde, em 1977, editado pela sessão de etnologia do Institut für den Wissenschaftlichen Film de Göttingen, acompanhado pela publicação de uma apresentação do material preparado por sua esposa Vilma Chiara Schultz (1977), que inclui a descrição dos métodos de construção. Entre os exemplares várias semelhanças a figuras Karajá atuais podem ser constatadas, como o “sapo” ou a figura móvel do “lago que seca”.

As semelhanças encontradas entre figuras em cordéis produzidas por etnias diversas sempre chamam-nos a atenção. Entre os Tapirapé, Eunice e Luis Gouvea de Paula reuniram em 1986 uma coleção de figuras em cordéis encontradas por eles neste grupo com o intuito de investigar suas formas e processos de ensino-aprendizagem, e aproveitá-los como elementos didáticos no trabalho de educação que desenvolviam junto ao grupo. O “jogo do barbante”, segundo denominação adotada pelos de Paula, é chamado pelos Tapirapé de “Xema’ēawa”, que literalmente significa “instrumento de aprender”. Segundo os autores,

Destacada no próprio nome, a aprendizagem é uma das funções fundamentais do *Xema’ēawa*, onde o barbante se transforma em excelente instrumento de desenvolvimento da habilidade manual manifestada pela progressiva leveza e rapidez de movimentos dos dedos. Outras funções, também importantes, são: desenvolvimento da atenção, a memorização da sequência dos movimentos e o despertar da criatividade, permitindo à criança criar seus próprios desenhos. Na verdade o aprendizado so *Xema’ēawa* é visivelmente um exercício de paciência, concentração e auto-controle (p. 2).

*Xema’ēawa* é portanto a designação que se refere à atividade. Já a palavra utilizada para designar a figura formada recebe o nome de *tā’ygāwa*, que “também significa escultura, sombra, fotografia, imagem refletida no espelho, etc.” (id.). *Tā’ygāwa*, como se constata, ao designar sombra ou imagem refletida no espelho, reporta à própria efemeridade, tanto das imagens como das figuras.

Pudemos observar que diversas *tā'ygāwa* Tapirapé se assemelham aos *reru* dos Karajá. Na amostragem das 40 figuras reunidas pelos de Paula encontramos 13 exemplares com a mesma forma e o mesmo nome (em cada respectiva língua, obviamente), e 9 exemplares com formas idênticas, porém nomes diferentes. Entre elas inclusive a figura do lago que seca, já visto também entre os Krahô. Quando perguntados sobre a procedência original destas figuras nossos informantes Karajá não hesitaram em responder que foram os Tapirapé quem copiaram os *reru* dos Karajá. Com os recursos de locomoção cada vez mais facilitados dos tempos mais recentes, tais questões de caráter difusãoista já não nos parece tão relevante. Como definir com certeza as rotas de difusão? O que podemos afirmar é que temos mais um dado resultante do intenso intercâmbio físico e cultural entre os dois grupos. As formas se propagam motivadas principalmente pelo apelo lúdico e estético do objeto, em contatos pacíficos e longos que se caracterizam por climas de distensão e descontração. Um exemplo de figuras comuns às duas etnias é a que representa uma "penca de morcegos" - *anyrū*, em Tapirapé, e *tyrehe*, em Karajá. A mesma figura, com a mesma designação, *semino* - "penca de morcegos", também foi encontrada na coleção de figuras em cordéis Bakairi, coletada em 1914, que se encontra no Museu Nacional. Apesar da aparente diferença em virtude de montagem inadequada, podemos observar que se trata da mesma figura, se examinarmos as laçadas na coluna central da figura.

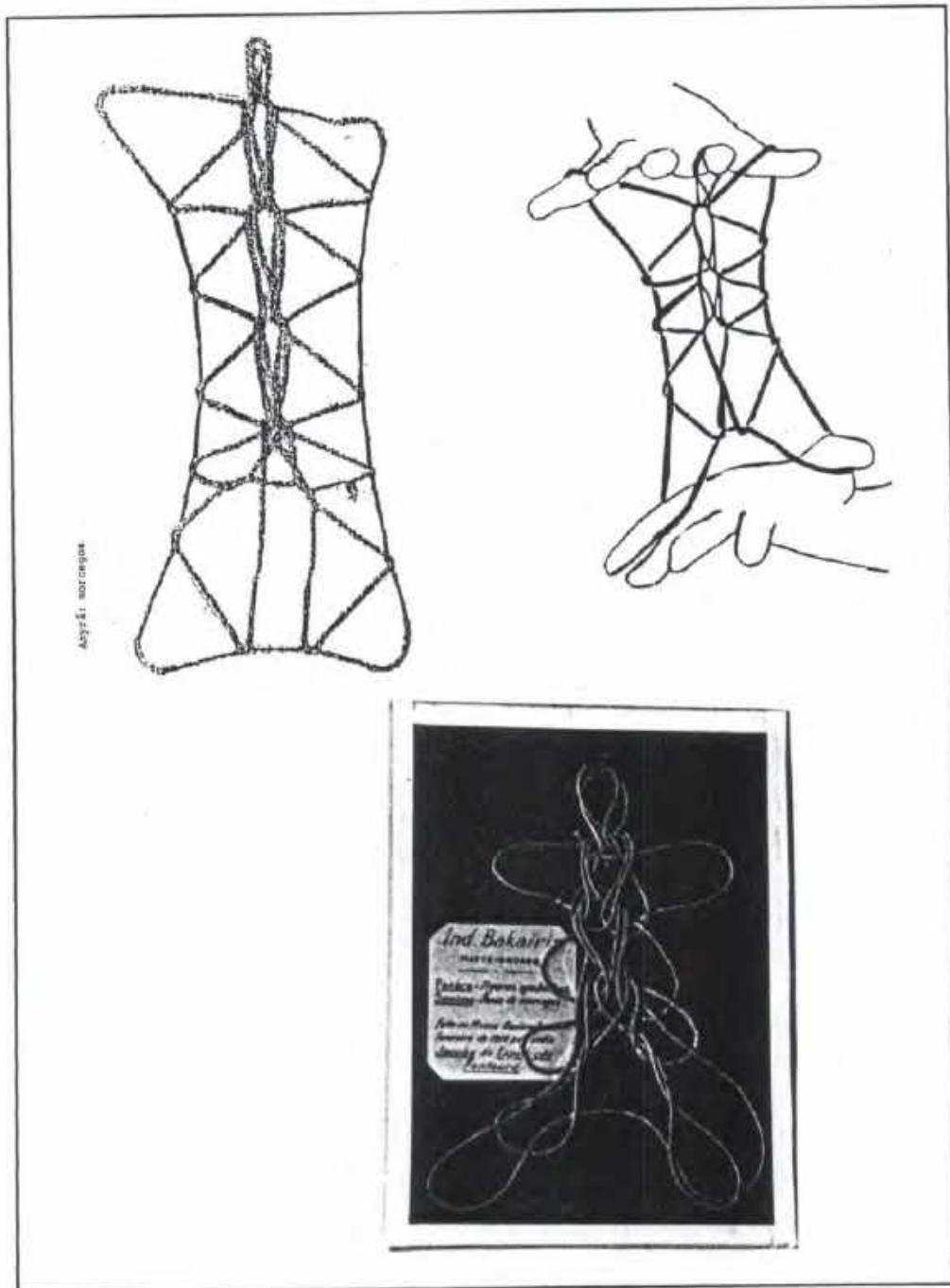


Figura 10. Mesma figura e mesma denominação: "morcegos" - *ayyrā* (Tapirapé, coletado em 1986 - De Paula), *tyrehe* (Karajá, coletado em 1996 - Chang Whan) e *semino* (Bakairi, coletado em 1914 - Museu Nacional)

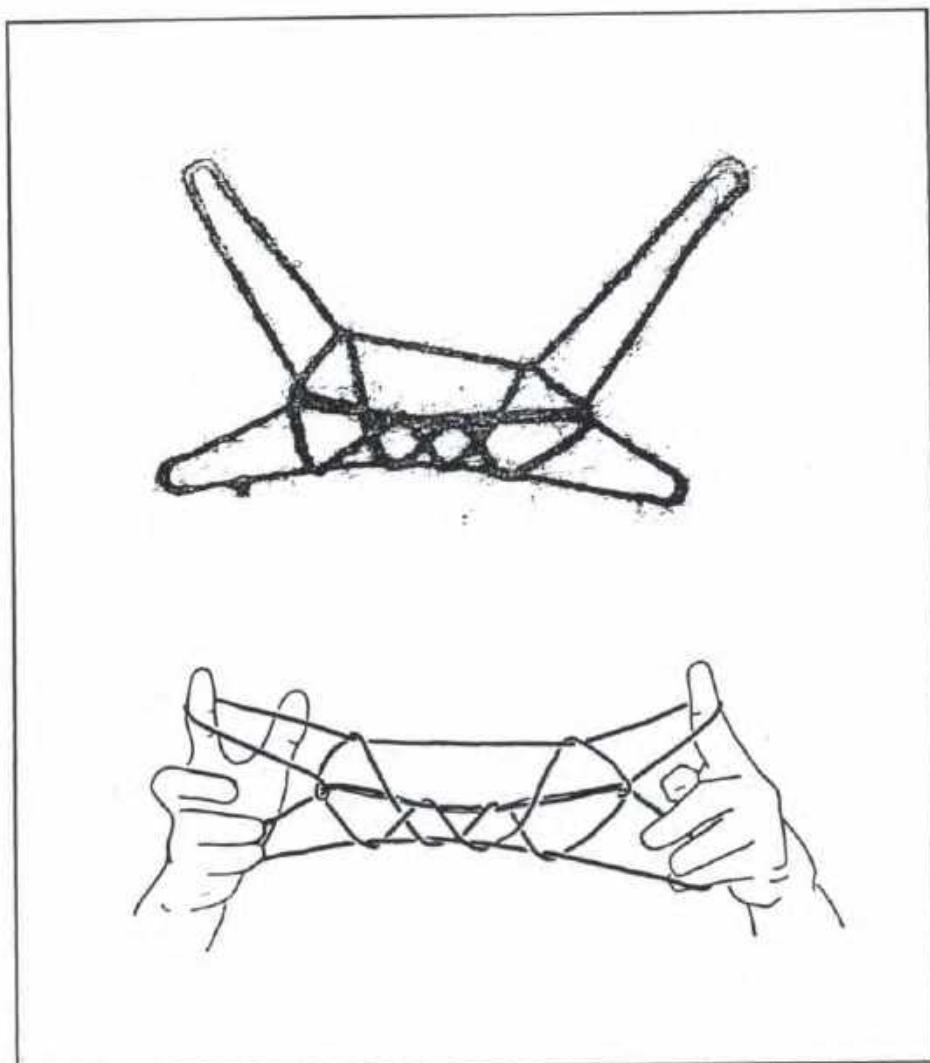
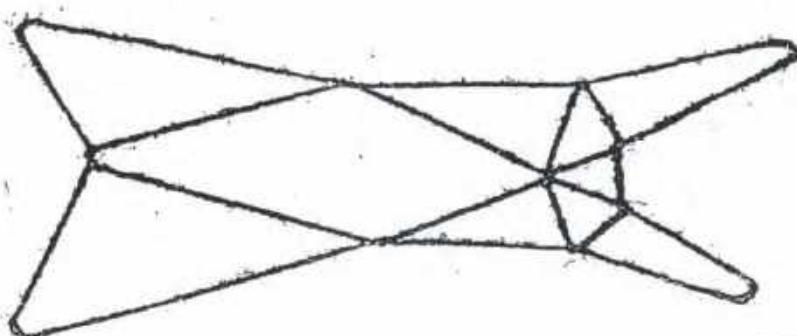
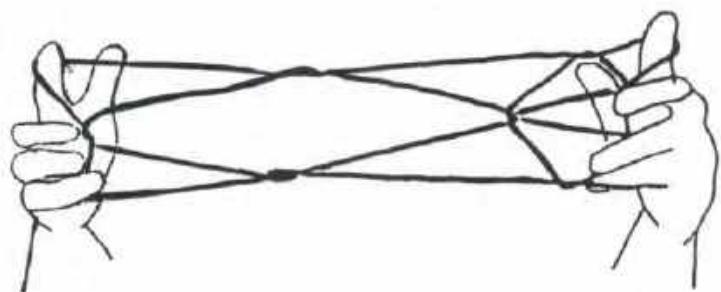


Figura 11. Mesma figura com denominação diferente: *ipiryja remi'o* - "pacu comido pela piranha" (Tapirapé) e *kurabiko iwokutidekyre* - "cobra cega sem a sua barriga" (Karajá)



Ypewoo Pypara: rastro de pato na  
beira do lago

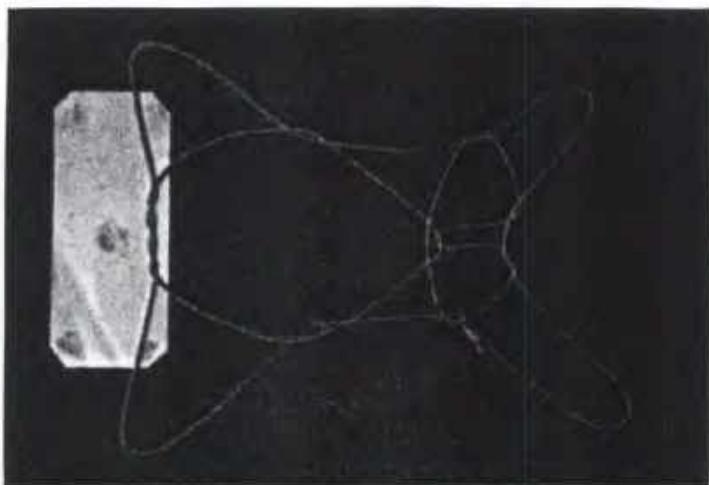
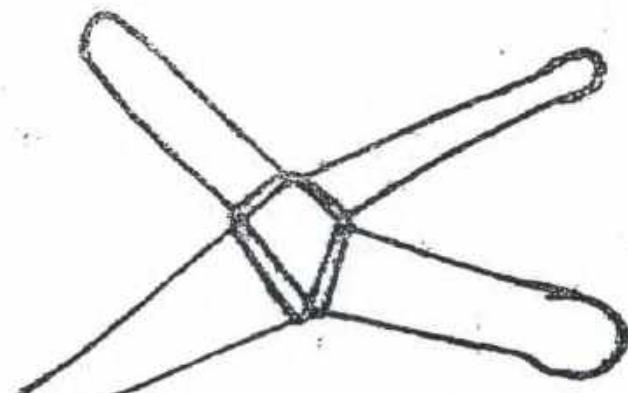
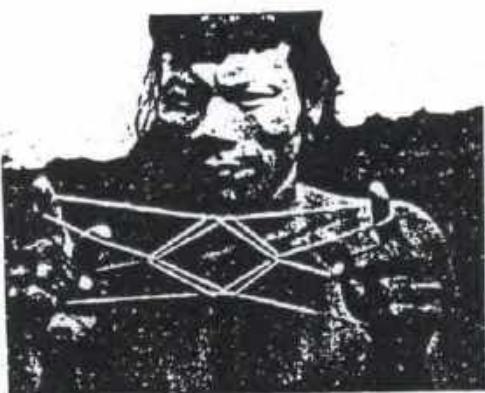
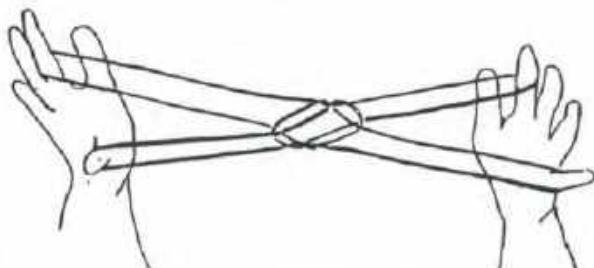
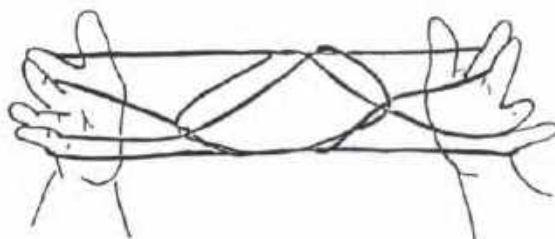


Figura 12. Mesma figura com denominações semelhantes, em Karajá: *helykyre wakube taahuki* - “pegada de pato no seu lago” e Tapirapé: *ypewoo pypara* - “rastro de pato na beira do lago”; e diferente em Bakairi: *akudoro* - “peixe Tucunaré”.



*yopātypāwera*: lago que seca e enche



*ahu ruyreri*

Figura 13. Mesma figura com mesma denominação: *hipó* (Krahô), *yopātypāwera* (Tapirapé) e *ahu ruyreri* (Karajá) - "lago que seca" ou "lago secando", figura animada.

Identificou-se ainda figura semelhante à figura 13 entre os espécimes da coleção Canela - Ramkókamekra coletada por Nimuendaju em 1935, do Museu Nacional, trazendo no entanto denominação diferente: *Tep-yarkwá* - “boca de peixe”.

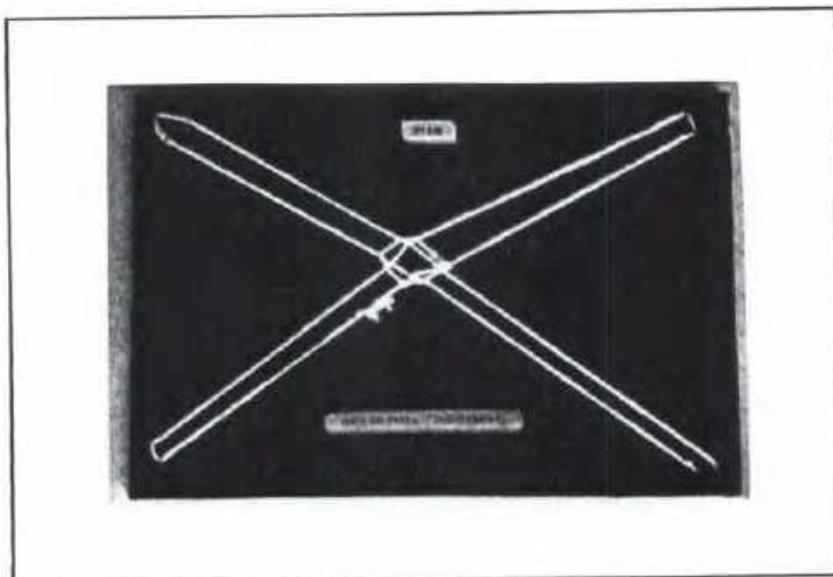


Figura 14. *Tep-yarkwá* - “boca de peixe” - Ramokamekra-Canela (Col. Museu Nacional)

### 3. O RERU KARAJÁ



Figura 15. menina da aldeia de São Domingos com figura por ela “inventada”

#### 3.1. O reru Karajá

Mais de um século de contínuo contato com a sociedade nacional envolvente resultou em muitas alterações no quadro socio-cultural Karajá: seus costumes, seus hábitos, suas tradições, seus valores, suas relações sociais, modificaram-se com o tempo em muitos aspectos, mas assim como a essência simbólica de sua cosmovisão, a sua

natureza jovial e fanfarrona parece ter se conservado inalterável. A importância de ser alegre e feliz nos parece culturalmente definida e associada a uma imagem arquetípica Karajá que se reporta a uma existência ideal, conforme relata um mito de origem recorrente. A alegria e a jovialidade são estados de ser ideais apenas momentaneamente vividos neste plano mortal, no mundo presente, quando os problemas e as adversidades são esquecidos. Essa existência feliz e alegre reporta-se a uma lembrança da existência ideal dos *Ijasó*, seres sobrenaturais míticos representados por elaboradas máscaras que dançam em pares em festas rituais Karajá, como o *Aruanã* e o *Hetohokã* (a festa da casa grande). Conta-se no mito que os *Ijasó* são os *Inyroko*, "os que sobraram, que ficaram" embaixo, num mundo subterrâneo, e não saíram para a superfície, mundo onde habitam os atuais Karajá. Sua existência é sempre descrita segundo a imagem arquetípica de uma existência ideal. Habitam uma terra sem males subterrânea onde não existe fome, morte ou doenças. Eternamente felizes, as pessoas "lá de baixo, os *Ijasó*, vivem fazendo "brincadeiras", todos enfeitados e pintados continuamente" (Toral, A. 1992:203). Brincar, se divertir, espelha, pois, um ideal arquetípico de ser, e um traço intrínseco do ethos Karajá.

O ethos de um povo é uma espécie de "personalidade" transpessoal coletiva. Segundo Clifford Geertz,

o tom, o caráter e a qualidade de sua vida, seu estilo moral e estético e sua disposição, é a atitude subjacente em relação a ele mesmo e ao seu mundo que a vida reflete. A visão do mundo que um povo tem é o quadro que elabora das coisas como elas são na simples realidade, seu conceito de natureza, de si mesmo, da sociedade. (1978, p.143)

Ethos e cultura estão em contínua e dinâmica interação produzindo formas culturais que revelam e retratam essa relação. A jovialidade é, sem dúvida, um traço patente à disposição anímica do povo Karajá, sendo logo percebida por todos os que se acercam deles. De fato parecem estar sempre dispostos a gracejos, brincadeiras e trocas, dando-nos a impressão de que são nestes momentos de descontração e alegria que os

Karajá são mais Karajá; são nestes momentos que o ethos Karajá transparece e sobressai.

O *reru* é uma atividade lúdica praticada informalmente nas aldeias por jovens e crianças. De uma forma geral, a sua popularidade parece ser maior entre os jovens, rapazes e moças, que demonstram uma maior desenvoltura no domínio do amplo e variado repertório de suas formas. A elaborada complexidade das construções do *reru* requer uma destreza manual bem desenvolvida para a sua execução. As crianças mais jovens limitam-se a brincar com um repertório menor e mais simplificado de formas.

Grande parte da motivação do brinquedo está na parte que envolve o ensinar e o aprender. Segundo informação de nosso informante Ijeseberi, o *reru* é um jogo bastante comum entre jovens namorados que, entre si, comparam seus repertórios, exibem suas habilidades, ensinam uns aos outros e experimentam ludicamente novas formas. Neste tipo de movimento lúdico novas figuras muitas vezes são criadas, podendo ser reproduzidas e consolidadas coletivamente.

A ocorrência social de atividades como o jogo do *reru* em sociedades tribais é livre, aleatória e consequentemente pouco previsível. Modismos lúdicos como o pião ou o bilboquê cumprem ciclos de temporadas. Despontam em algum ponto na dinâmica social, por razões diversas e, geralmente, pouco previsíveis, e se espalham atingindo uma fase de ápice na sua popularidade. Depois perdem gradualmente o interesse de seus atores e por fim desaparecem do cenário cotidiano. Estas formas culturais entram então como que em algum estado de latência, sem que se possa prever um novo resurgimento, pois não seguem necessariamente ciclos regulares de ocorrência. São portanto exemplos de fatos culturais que pertencem ao domínio de uma “anti-estrutura social”, conforme define Victor Turner (1977, 1987), pois são atividades não enquadráveis num quadro social estruturado e definido. Sobre a noção de “anti-estrutura social” discorreremos mais detidamente no capítulo 5.

O *reru* é, portanto, uma atividade que se poderia enquadrar numa categoria intitulada “jogos e brinquedos”. É, de fato, ambos, brinquedo e jogo<sup>5</sup>. Jogo por ser atividade de lazer que envolve processos lúdicos de transformações formais segundo regras de construção, e brinquedo por se tratar de um objeto concreto. Os cordéis empregados para a construção das figuras de *reru* confeccionadas em fibra de buriti, material farto no dia-a-dia da produção material Karajá.



Figura 16. Mahuederu Karajá mostra palmeira de Buriti - Aldeia de Santa Isabel do Morro, 1997

<sup>5</sup>Usamos no presente trabalho ambas as designações, ora um, ora outro, ora combinados, mas os dois aspectos estão inalienavelmente presentes na atividade.

As cordinhas de buriti, extremamente fortes, são usadas no artesanato da cestaria, como arremates de esteiras, bolsas, cestas e colares, ou em qualquer outra função a que sirva uma sempre útil cordinha.

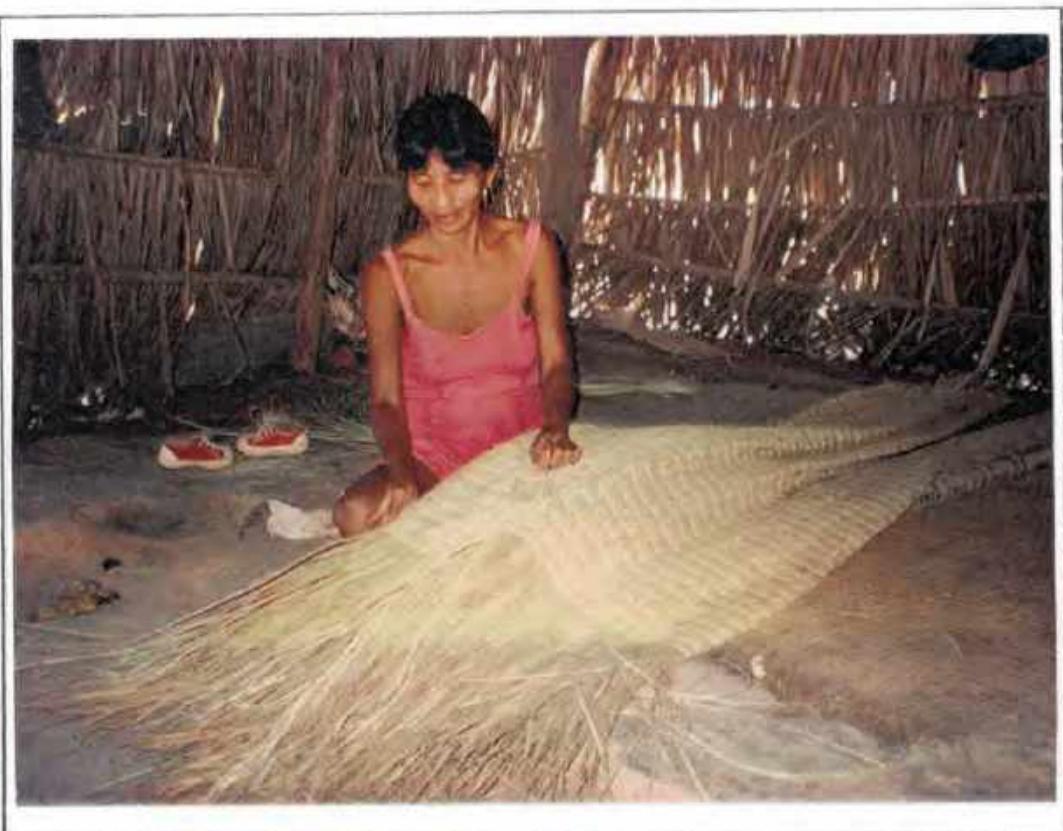


Figura 17. Dikuria confeccionando esteira com fibra de buriti - Aldeia de Santa Isabel do Morro 1992.

Os cordéis empregados na construção dos *reru* são laços fechados medindo cerca de um metro, ou pouco mais, a volta estendida entre as duas mãos. Manipulando-se estes cordéis com movimentos específicos das mãos e dos dedos, eles vão tomando formas que resultam em numerosas configurações que são associadas a imagens e representações visuais pertinentes ao mundo Karajá, sendo então nomeadas segundo estas imagens. Podem ser desde formas relativamente simples, como o *wyhy sabute* “punhado de flechas” (16 na coleção), construídas com relativamente poucos passos de movimentos, até formas elaboradas e complexas, construídas através de uma extensa e ordenada sequência de passos, como seria o caso, por exemplo, do *kuràbikò iruedi* “olho de *kuràbikò*” (20 id.). Há também alguns modelos executados a quatro

mãos e ainda outros em que os pés são empregados para auxiliar as mãos, caso do *ahādu* “lua” (47 id.). Entre os elementos da natureza, as representações da fauna são as mais numerosas e variadas, como *nuru*, “urubu” (42 id.); *tyrehe*, “morcego” (33 id.); *wariri*, “tamanduá” (32 id.); *kohōi*, “socó” (2 id.), entre outros. Diversos elementos culturais da iconografia Karajá, como certos padrões gráficos usados em pintura corporal também são representados nas formas do *reru*, como é o caso dos padrões gráficos *hāruòkyse* e *hāru* (9 e 14 id.).



Figura 18: Uma das variações do motivo gráfico *hāru*, aplicado na perna de uma dançarina de Aruaná e Komātira com a figura em cordel de mesmo nome.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Desenho de Toral, A. (1992:200)

Também há formas representando entidades mitológicas, como o *Txureheni* (34 id.), "avô de Aruanã", tradicionalmente representado por uma máscara ritual, e ainda certos elementos arquitetônicos, como a casa, *hetoku* (17 id.), e uma configuração associada às armações do corredor da festa ceremonial de *Hetohoky*, o *hererawokutô* (27 id.).

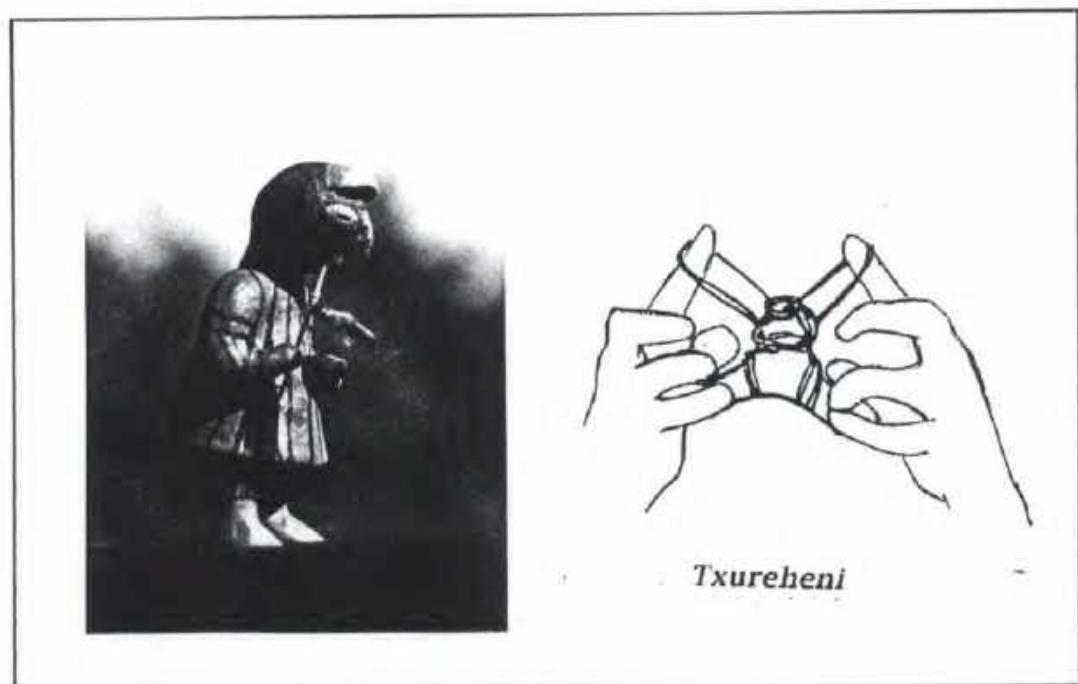


Figura 19. *Rixokó* e *reru* representando entidade sobrenatural *Txureheni*, o "vovô de Aruanã"

As figuras em cordéis se constituem em sua maioria de formas geométricas retilíneas, embora curvas e círculos também possam ser construídos, como se observa em *kuràbikò iruedi* - "olho de cobra cega" (20 id.). Embora grande parte das formas do *reru* resultem simétricas, há diversos modelos assimétricos, como o caso do *helykyre wakube taahuki* "pegada do pato em seu lago" (25 id.). Observamos também que uma vez construídas, as formas não se caracterizam sempre necessariamente como formas fixas, cristalizadas, mas podem apresentar movimento, como é o caso do *ahu ruyreri* "lago secando" (44 id.) e do anteriormente citado *kutura wiribi kòtu raijaranyre* "peixes correndo em direção contrária" (45 id.). Estes formam uma espécie de representação animada. No modelo *ahu ruyreri*, a forma representando um lago vai diminuindo de tamanho ("secando") de acordo com o controle da corda pelo

manipulador. No *kutu wiribi kòtu raijaranyre*, laços representando peixes afastam-se um do outro em direção contrária, também segundo o controle de partes da corda com os dedos.

Apresentamos a seguir a coleção inteira de *reru*, com 49 figuras, constituída durante a nossa pesquisa. As figuras serão denominadas segundo seus nomes em Karajá, no dialeto feminino, seguido do dialeto masculino, e da tradução em português. As figuras serão assinaladas no caso de serem animadas, ou seja, quando apresentam movimento, e também no caso de serem tridimensionais.

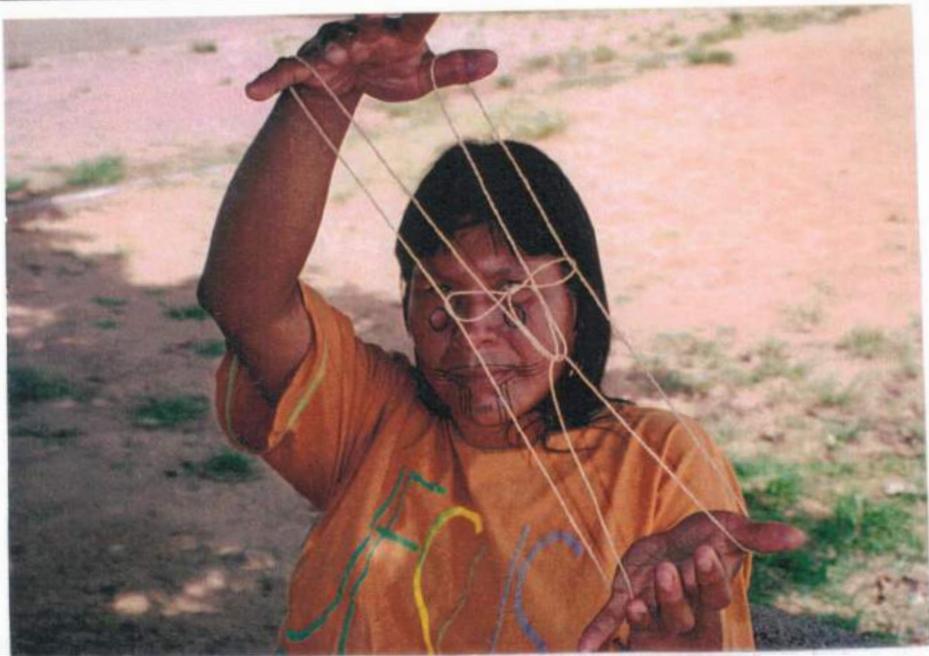
**3.2. Coleção de *reru* - figuras em cordéis dos índios Karajá.**



(1) IXY WITXIKYRE / IXY WITXIYRE / costelas de porcão (Waxiaki)



(2) KOHŌI / HŌI / socó (Komytira)



(3) HURYTY / HURYTY / libélula (Myixá)



(4) BORÒ / BORÒ / arraia (Myixá)



(5) KROWETÈ / YROWETÈ / sapo (Myixá)



(6) LORÒBYTÒ / LORÒBYTÒ / constelação de sete estrelas (Myixá)



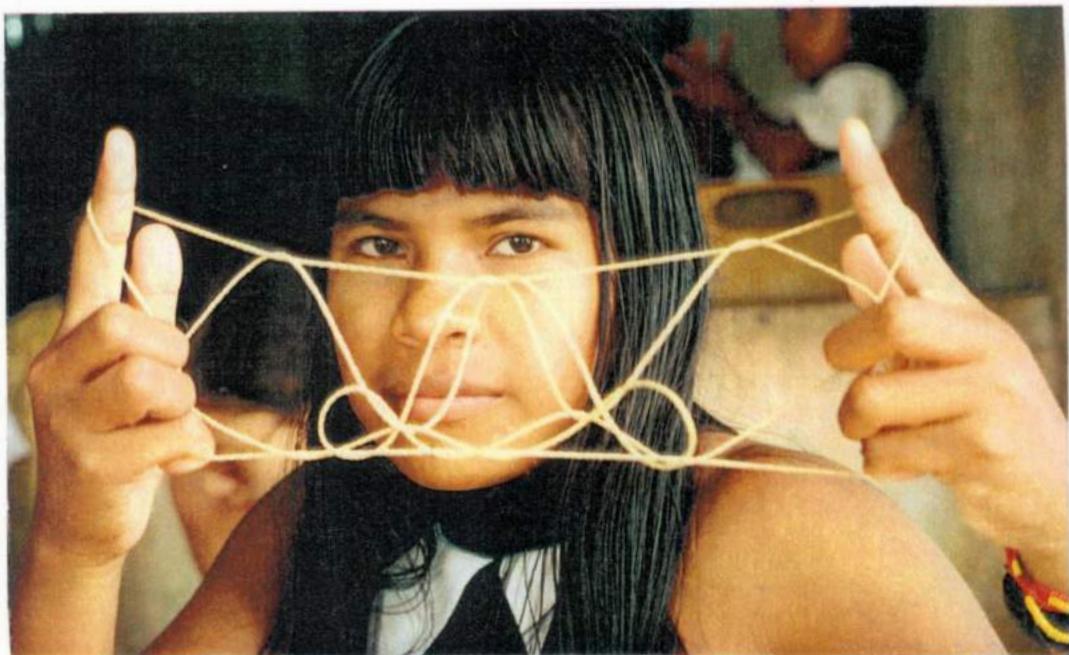
(7) LORÒBYTÒ KOBIKUTÒ / LORÒBYTÒ OBIUTÒ / jirau de constelação



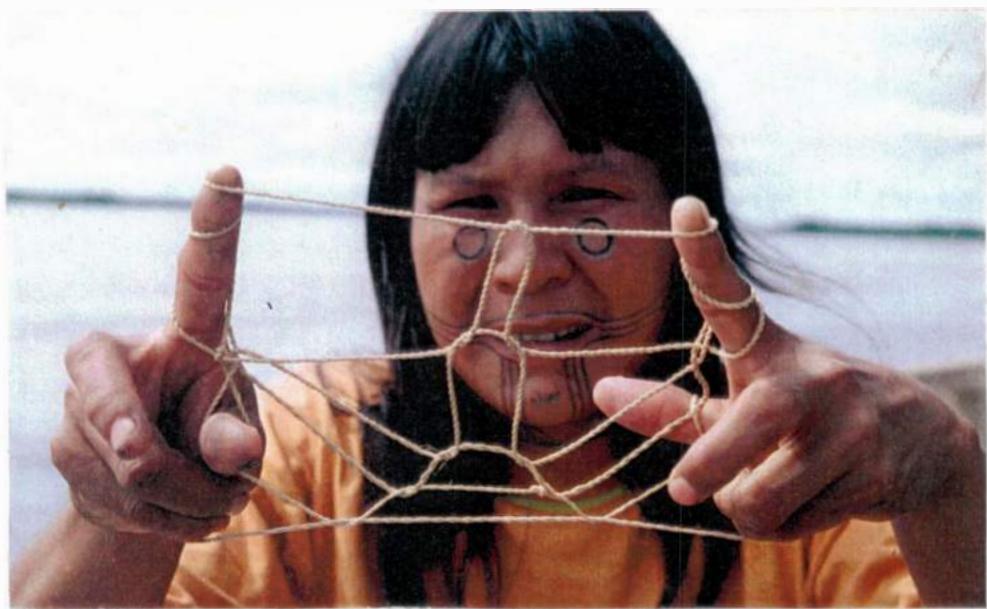
(8) WYRARE DJUHUTE / WYRARE DJUHUTE / bico de colhereiro (Myixá)  
ou BALIN / BALIN / balinha (nome associado mais recentemente)



(9) HĀRUKÖKYSE / HĀRUÖKYSE / variante do motivo gráfico decorativo *hāru* (Komytira)



(10) HÀLÀ TAAHURAWETYKYKIRUNYRE / HÀLÀ TAAHURAWETYYKI RUNYRE / caititu sentado entre seus dois lagos (Waxiaki)



(11) LYBARINA / LYBARINA / lamparina (Myixá)



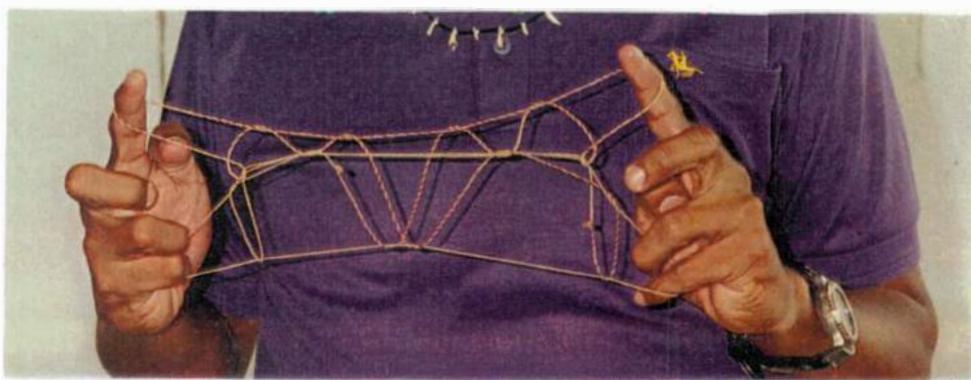
(12) KYHY / YHY / vento (Myixá)



(13) KURÀBIKÒ TIHÒLEHÒLE / URÀBIÒ TIHÒLEHÒLE  
movimento sinuoso da cobra cega (Myixá)



(14) HĀRU / HĀRU / motivo gráfico decorativo (Ijeseberi)



(15) KÖRI / ÖRI / anta (Ijeseberi)



(16) WYHY SABUTÈ / WYHY SABUTÈ / apanhado de flechas (Ijeseberi)



(17) HETOKU / HETO / casa (Ijeseberi)



(18) KURÀBIKÒ / URÀBIÒ / cobra cega (Ijeseberi)



(19) KURÀBIKÒ IWOKUTIDEKYRE / URÀRIÒ IWOTIDEYRE  
parte da barriga da cobra cega (Ijeseberi)



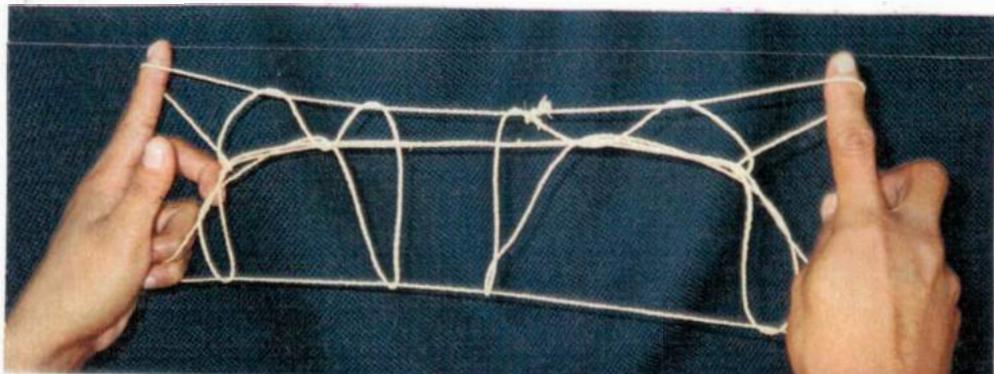
(20) KURÀBIKÒ IRUEDI / URÀBIÒ IRUEDI / olho da cobra cega (Ijeseberi)



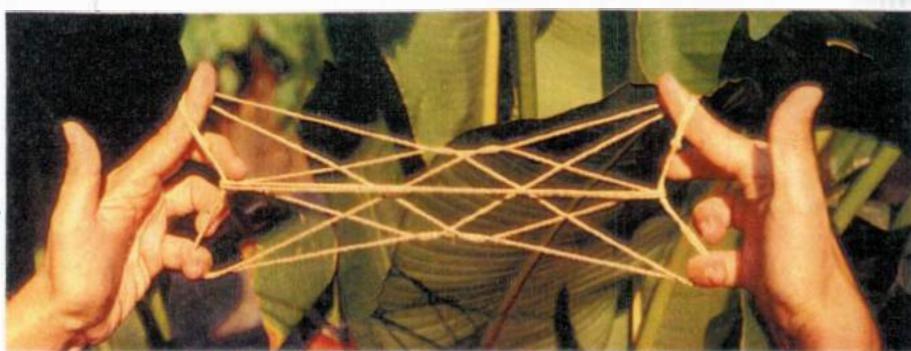
(21) WATXI / WATXI / veado campeiro (Ijeseberi)



(22) WATXI IWEDI / WATXI IWEDI / veado campeiro com a sua barriga



(23) WATXI INATXI / WATXI INATXI / dois veados campeiros (Myixá)



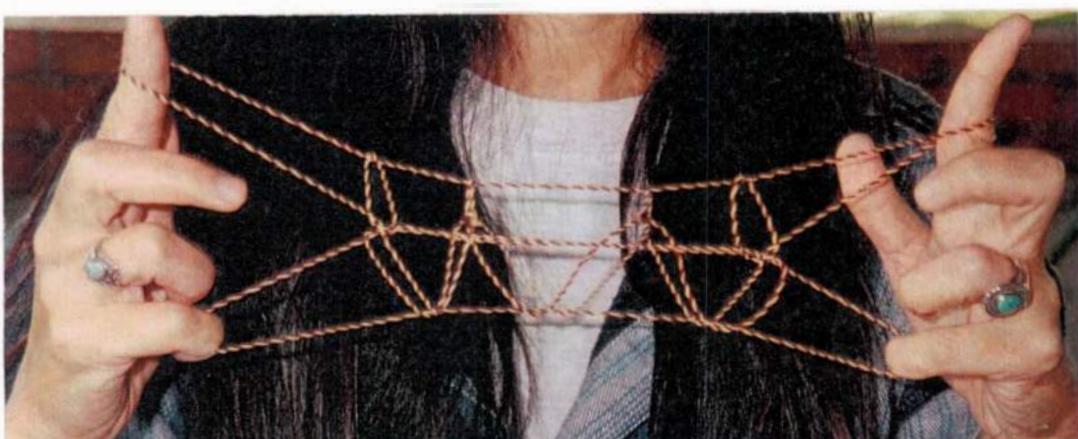
(24) HELÒ / HELÒ / peixe bico de pato (Chang)



(25) HELYKYRE WAKUBE TAAHUKI / HELYYRE WAUBE TAAHUKI,  
pé de pato no seu lago (Ijeseberi)



(26) HELYKYRE WAKUBE SÖE SÖE / HELYYRE WAUBE SÖE SÖE / muitos  
pés de pato (Myixá)



(27) HERERA WOKUTÒ / HERERA WOTÒ / armação de corredor de festa de  
Hetohoky



(28) IBOKO MAHĀDU KŌRI / IBOÒ MAHĀDU ÓRI.  
anta do pessoal de Macaúba (Myixá)



(29) WAKÒRE INATXI TYTYKI RUNYRERI / WORE INATXI TYTYKI  
RUNYRERI / dois jaburus sentados em seu ninho



(30) HÀLÀ BIKUKÒWA / HÀLÀ BIUÒWA / caititu de pé pra cima (Ijeseberi)



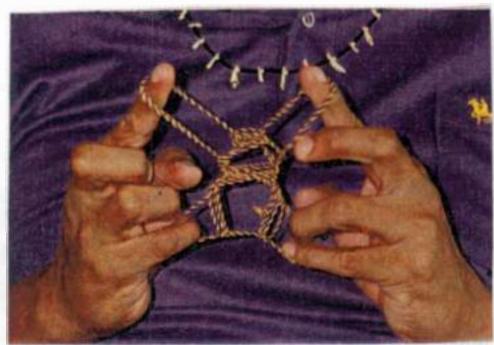
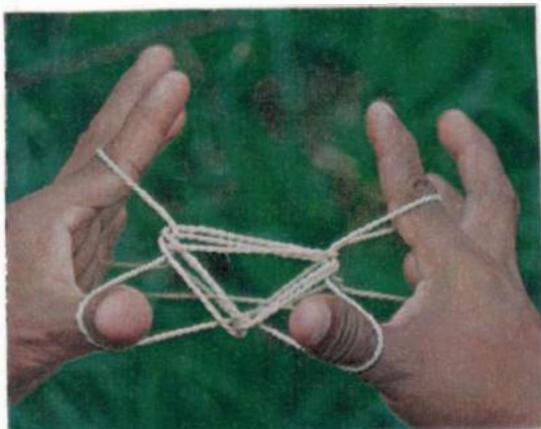
(31) IJEWÉ / IJEWÉ / certo arbusto não identificado (Waxiaki)



(32) WARIRI / WARIRI / tamanduá (Ijeseberi)



(33) TYREHE / TYREHE / penca de morcegos (Ijeseberi)



(34) TXUREHENI  
avô de Aruanã  
(Ijeseberi)

(35) HAKURI ROKOTI / HAURI ROOTI / trapezeiro de pacá (fig. tridim.) (Ijeseberi)



(36) HAKURI ROKOTI WIKOKI / HAURI ROOTI WIOKI / pacá com o trapezeiro  
separado (fig. tridimensional) (Ijeseberi)



(37) HAKURI RYRAKU / HAURI RYRA / caminho de cutia (fig. tridim.) (Myixá)



(38) TXIRUTXIRU LYTY / TXIRUTXIRU LYTY / ninho de txirutxiru (Ijeseberi)



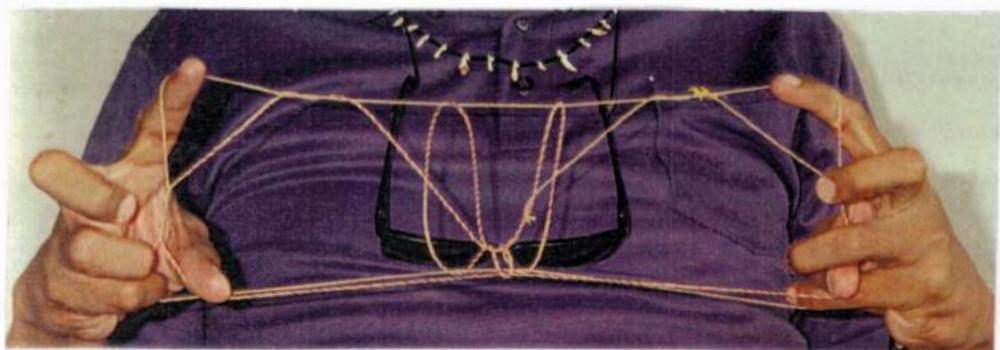
(39) KOHŌI TOSADÈ / HŌI TOSADÈ / socó com colar (fig. tridim.) ( Myixá)



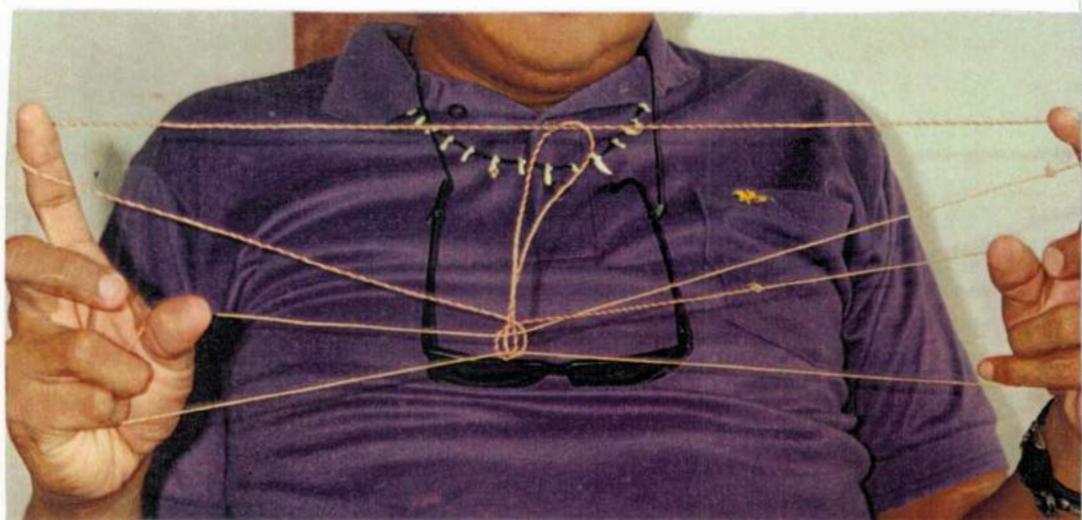
(40) BYTŌE HETOKU /  
BYTŌE HETO /  
casa de pombo (fig. tridimens.)



(41) HEKYRE WADJUDJU / HELYYRE WADJUDJU / espora do pé do pato (fig. tridimensional) (Ijeseberi)



(42) RARA/ RARA / urubu (fig. tridimensional) (Ijeseberi)



(43) WYAKURA / WY\_AURA / garça branca (derivado de rara) (Ijeseberi)



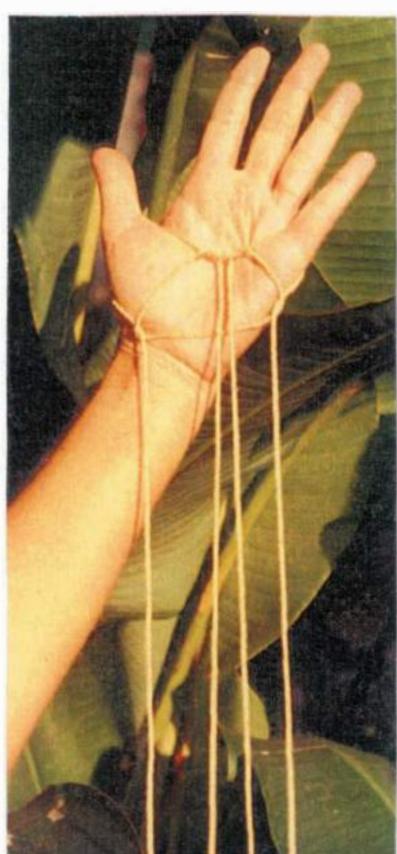
(44) AHU RUKYRERI / AHU RUYRERI / lago secando  
(fig. animada) (Ijeseberi)



(45) KUTURA WIRIBI KÒTU RAIJARA NYRE / UTURA WIRIBI ÒTU  
RAIJARANYRE / peixes correndo em direção contrária  
(fig. animada) (Ijeseberi)



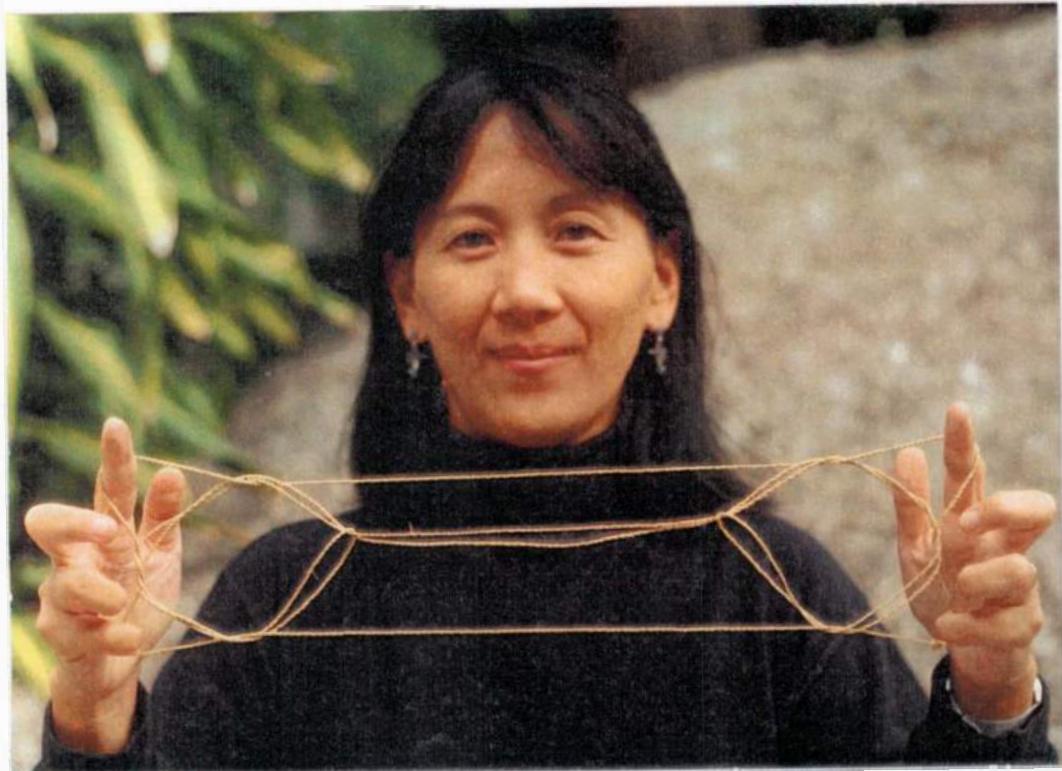
(46) AHĀDU / AHĀDU / Iua - Duas versões: a quatro mãos e com os pés  
(Kombytira e Tuilá)



(47) DÒREHETXI WEBURE /  
DÒREHETXI WEBURE  
ânas de papagaio (fig. animada)



(48) NAWIKIHICKY KRÒ RIRAKRORE / NAWIKIHICKY KRÒ RIRAKRORE /  
gavião cortou a cabeça do sapo (Myixá)



(49) TORI NARIHI / TORI NARIHI / remo do homem branco

#### 4. MÉTODOS DE CONSTRUÇÃO

Os primeiros esforços de sistematização de uma nomenclatura descritiva para os processos de construção de figuras em cordéis se devem à dupla Rivers e Haddon em trabalho pioneiro de 1902, “A Method of Recording String Figures and Tricks”. O sistema terminológico estabelecido por Rivers e Haddon baseia-se em termos anatômicos empregados para identificar partes das mãos e dos dedos e possibilita a identificação de segmentos de cordel e espaços específicos, bem como a descrição das diversas manobras de execução, com bastante precisão. Até hoje este sistema terminológico, com poucas e circunstanciais adaptações, tem sido ampla e eficazmente empregado nas descrições dos métodos de construção das figuras em cordéis dos diversos povos estudados.

Optamos por tanto, neste trabalho, por seguir a terminologia básica de Rivers e Haddon para descrever os métodos de construção dos *teru* Karajá. Não nos surpreende a esperança de que, deste modo, a coleção de *terus* Karajá aqui descrita possa se somar à crescente coleção mundial de figuras em cordéis, sendo que facultase também, com isso, a possibilidade de poderem ser reproduzidas pelos estudiosos de figuras em cordéis de todo o mundo. Desse modo apresentamos e definimos a seguir os principais termos empregados na descrição dos métodos de construção de figuras em cordéis, traduzidos diretamente dos termos em inglês propostos por Rivers e Haddon e adotados aqui para descrever os métodos de construção dos *teru* Karajá.

#### 4.1. Termos usados para identificação de segmentos de cordel:

**RADIAL** - Termo designativo do segmento de cordel mais próximo ao polegar, em referência ao osso rádio do braço, que se extende do pulso, próximo à base do polegar, até o cotovelo.

**ULNAL** - Termo designativo do segmento de cordel mais próximo ao dedo mindinho, em referência ao osso cíbito do braço, também chamado ulna, que se extende do pulso, próximo à base do dedo mindinho, até o cotovelo.

**VOLTA** - Designa qualquer segmento de cordel ao redor de um dedo. Uma **volta** ao redor de um dedo pode ser compreendido como composto de dois segmentos de cordel que se ligam ao redor de um dedo. Ao segmento que está do lado da direção do polegar designamos de segmento **radial**, e ao segmento localizado no lado da direção do dedo mindinho designamos segmento **ulnal**.

**PROXIMAL** - Quando há duas ou mais voltas ao redor de um mesmo dedo, à volta mais próxima da base do dedo designa-se **volta proximal**, e por extensão, aos segmentos que a constituem chama-se de **segmentos proximais**.

**DISTAL** - Havendo duas ou mais voltas ao redor de um mesmo dedo, à volta mais próxima da ponta do dedo designa-se **volta distal**, e assim, extensivamente, aos segmentos que a constituem chama-se de **segmentos distais**.

Os termos **proximal** ou **distal** podem muitas vezes ser substituídos por termos menos técnicos, como inferior (“voltas ou segmentos inferiores”) ou superior (“voltas ou segmentos superiores”). Porém tais termos tornam-se confusos caso as mãos não estejam sempre posicionadas verticalmente, ou seja, com os dedos para cima.

Os termos **proximal** e **distal** podem também, por extensão, ser usados para designar o sentido em que se insere um dedo em uma volta ou se toma um segmento de cordel. Assim, um dedo inserido proximalmente numa volta entra pelo lado próximo à base do

dedo, ou seja, “de baixo para cima”, ao passo que um dedo que se insere distalmente em uma volta entra pelo lado mais próximo à ponta do dedo, ou seja “de cima para baixo”. Embora os termos **proximal** ou **distal** possam ser substituídos pelas expressões “de baixo para cima” e “de cima para baixo”, respectivamente, tais substituições podem incorrer em confusões caso os dedos ou as mãos não estejam postos na posição vertical. Seria o caso por exemplo de voltas sustentadas por dedos dobrados (a ponta dos dedos estariam voltados para baixo, ou seja para a palma da mão). Neste caso tomar um segmento de cordel distalmente significaria tomá-lo pelo lado da ponta do dedo, ou seja “de baixo para cima” e não “de cima para baixo”.

**PALMAR** - Designa-se **palmar** ao segmento de cordel que atravessa a palma da mão ou ao espaço delimitado por cordéis constituídos à frente da palma

**DORSAL** - Ao segmento que atravessa as costas da mão, em geral paralelamente às juntas dos dedos, chama-se segmento **dorsal**. Do mesmo modo se designa espaços formados nesta região.

**Palmar** e **dorsal** podem também ser empregados para designar os lados de um dedo. Assim, o lado **palmar** de um dedo segue, por extensão, o lado **palmar** da mão, e correspondentemente, o lado **dorsal** de um dedo é o mesmo lado, por extensão, das costas da mão.

**SEGMENTO TRANSVERSO** - Termo designativo do segmento de cordel que parte de um dado dedo de uma mão e chega diretamente ao mesmo dedo da outra mão.

#### 4.2. Comandos e manobras

**ENLAÇAR** - tomar um segmento ou uma volta de cordel, estende-lo e sustentá-lo com a parte dorsal do mesmo. Geralmente o dedo é inserido proximalmente na volta ou toma o segmento no sentido proximal, isto é, pelo lado próximo à base dos dedos,

ou seja, de baixo para cima, estando a mão na posição vertical, com os dedos voltados para cima.

**ENGANCHAR** - Dobrando-se o dedo e formando um “ganco”, tomar um segmento ou uma volta de cordel estendendo-o e sustentando-o com a parte palmar do dedo. Geralmente o dedo se insere na volta ou toma o segmento distalmente, isto é, pelo lado da ponta do dedo, ou seja, “de cima para baixo”, se a mão estiver na posição vertical, com a ponta dos dedos voltados para cima.

**ROTAÇÃO RADIAL** - Manobra de rotação de mão ou de dedo no sentido radial, ou seja, em direção ao lado do osso rádio do braço (lado do polegar), ou ao executante das figuras em cordéis.

**ROTAÇÃO ULNAL** - Manobra de rotação de mão ou de dedo no sentido ulnal, isto é, em direção ao lado do osso cúbito - ou ulna - do braço (lado do dedo mindinho), ou seja, em direção oposta ao do executante das figuras em cordéis.

A menos que se especifique claramente, todos os movimentos e manobras descritos devem ser executados pelas mãos e dedos correspondentes de ambos os lados, direito e esquerdo. Nos casos em que a ordem de execução dos lados direito ou esquerdo é decisiva na construção das figuras, esta será destacada.

#### **4.3. Métodos de construção dos *reru* Karajá**

Nos processos de construção dos *reru* Karajá várias manobras ou blocos de manobras se repetem na construção de diversas figuras. Tais manobras serão descritas no decorrer das descrições individuais dos métodos de construção de cada figura e referidas a partir de então com relação a estas figuras específicas.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Como um exemplo de manobra bastante recorrente, ver Manobra A 1 a seguir.

A maior parte dos *reru* Karajá são construídos a partir de algumas configurações iniciais básicas, as quais denominamos **aberturas**. A partir de certas **aberturas** um segundo conjunto de configurações básicas pode ser gerado, através de certas manobras. A estes chamaremos de **saídas**. A partir destas **saídas** desenvolvem-se os conjuntos de manobras que conduzem às formas finais das figuras.

#### 4.3.1. Aberturas e saídas principais

As aberturas e saídas mais comumente usadas para a construção de grande parte dos *reru* Karajá coincidem com aquelas também mais recorrentemente observadas nas descrições de métodos de construção das figuras em cordéis das diversas partes do mundo examinadas.

##### Abertura A:

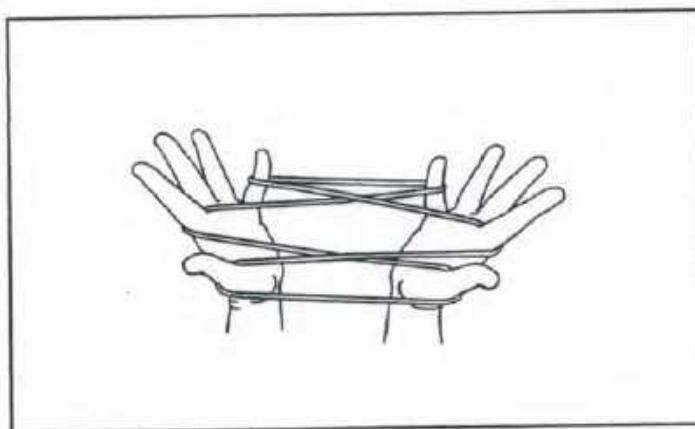


Figura 20. Abertura A

- 1) Enlaçar o cordel em torno dos dois polegares e estender;
- 2) Inserir o mindinho proximalmente (por baixo) na volta do polegar enlaçando-o e estendendo-o;<sup>8</sup>
- 3) Com o indicador direito enlaçar o segmento palmar oposto (esquerdo) e estender;

<sup>8</sup> Manobras 1 e 2 configuram a "Posição 1" segundo descrição de Rivers e Haddon (1902)

4) Com o indicador esquerdo enlaçar o segmento palmar oposto (direito) por dentro da área palmar do indicador direito e estender: **Abertura A**

**Saída A1:**

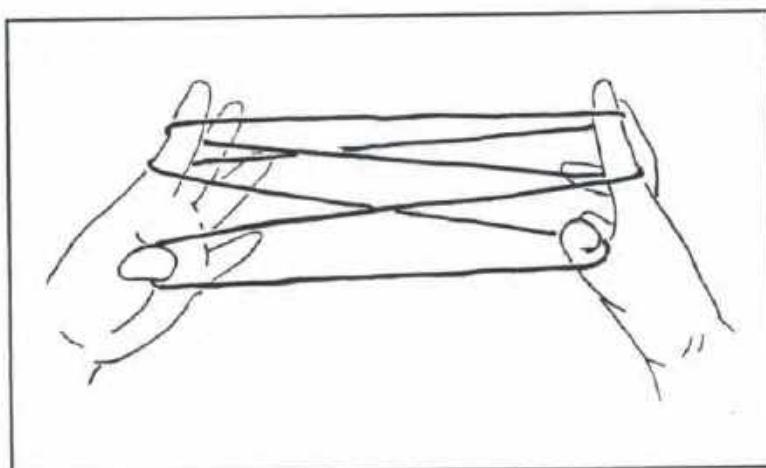


Figura 21: Saída A1

**Manobra A1:** Transferir volta do mindinho para o indicador que a toma distalmente com uma rotação radial (médio anular e mindinho dobram e seguram os outros segmentos para que não escapem durante a manobra): indicador entra distalmente na volta do mindinho e enlaça o segmento ulnar deste com uma rotação radial; estender: **Saída A1**

**Saída A2:**

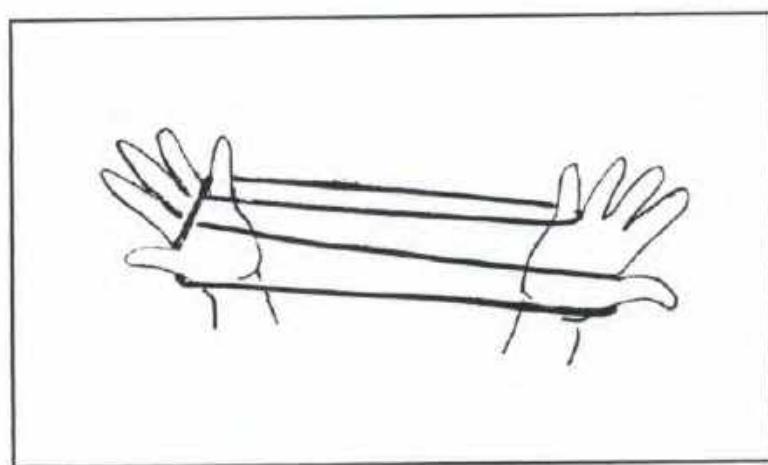


Figura 22. Saída A2

**Manobra A2:** Partindo da **abertura A**, soltar a volta do indicador direito e estender:

**Saída A2**

**Saída A3:**

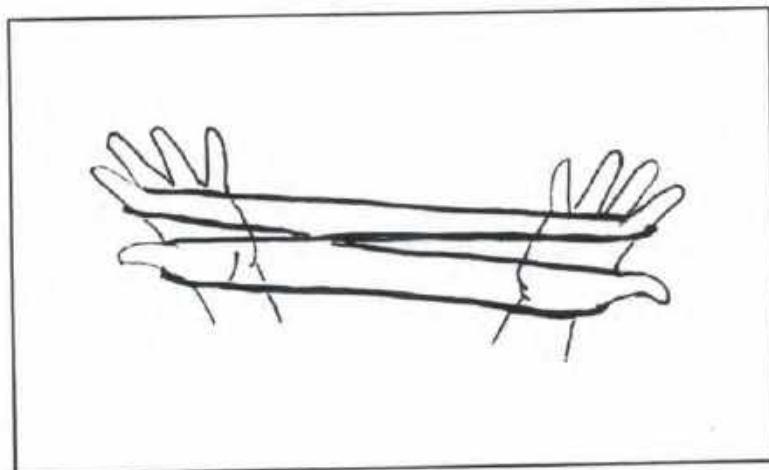


Figura 23. Saída A3

**Manobra A3:** Partindo da **abertura A**, soltar as voltas do mindinho e estender:  
**Saída A3.**

**Abertura B:**

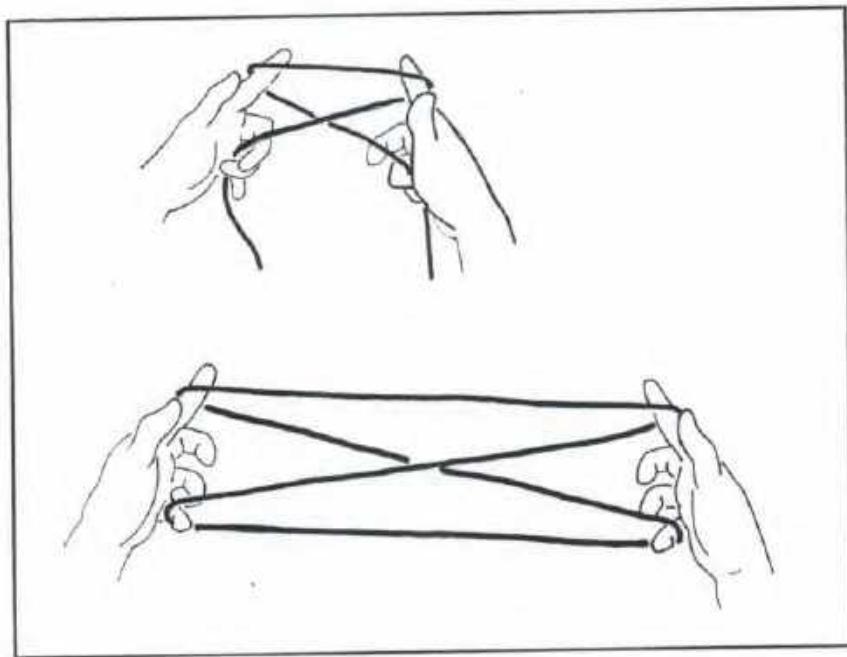


Figura 24. Abertura B

**Manobra B** - Tomar um segmento de cordel e fazer uma volta fechada, de forma que uma figura em "8" se configure; inserir os dois indicadores distalmente nesta volta (menor, superior) e estender tendo os polegares sustentando a outra volta (inferior):  
**Abertura B.**

As figuras podem portanto ser classificadas quanto ao método de construção, de acordo as suas diversas formas de abertura verificadas. A abertura A, que é a de maior recorrência (frequência), segue três rotas de saída possíveis - A1, A2, e A3. Podem também ser distintas pela característica de suas dimensões - bidimensionais, como a maior parte, ou tridimensionais. As figuras manipuláveis para simular movimentos serão marcadas como animadas.

Dos 49 exemplares de *reru* Karajá coletados na nossa pesquisa apresentamos aqui a descrição dos métodos de construção de uma amostragem de 28 figuras.

#### 4.3.2. Descrição das manobras de construção

##### (1) *watxi / watxi* - "veado campeiro"<sup>9</sup>

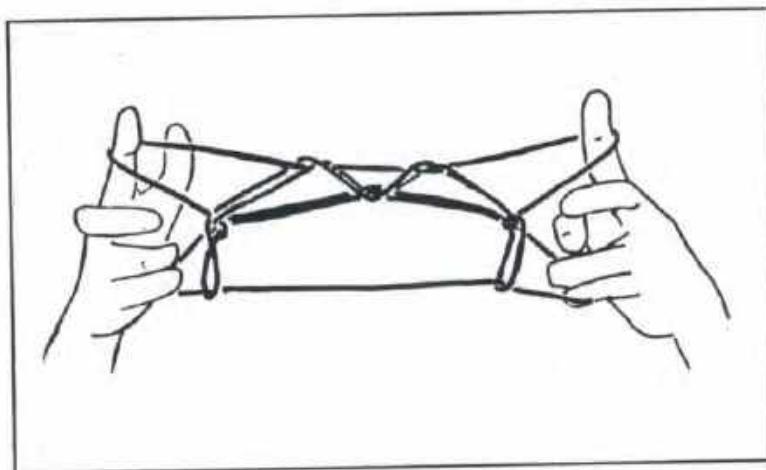


Figura 25. *watxi*

##### Bidimensional - Saída A 1

1. Com o mindinho e o anular passando por entre os segmentos ulnais das duas voltas do indicador buscar segmento radial distal do indicador enganchando-o com o mindinho e puxando-o para baixo;
2. entrar com o anular e o médio no espaço da volta distal do indicador e dobrando o anular segurar os três segmentos radiais a este; aproximando-se as duas mãos, enganchar com o indicador e o médio o segmento ulnar distal do indicador oposto (nos dois lados, de forma que não se enganchem) e estender;
3. com o indicador enlaçar o segmento ulnar do polegar levando-o para trás, sem soltar a volta do polegar; desdobrar os dedos médio e anular soltando as suas voltas e estender;
4. alinhar o médio ao indicador formando uma pinça e pinçar o segmento radial do polegar; com uma rotação radial do indicador transferir volta do polegar para o indicador;
5. entrando com o polegar proximalmente na volta proximal do indicador, fixar a volta distal do indicador e soltar a volta proximal do mesmo; estender: *watxi*

<sup>9</sup> Os nomes das figuras são apresentados em Karajá, segundo as falas das mulheres e dos homens, nesta ordem, e seguidos da tradução em português.

(2) *hetoku / heto* - "casa"

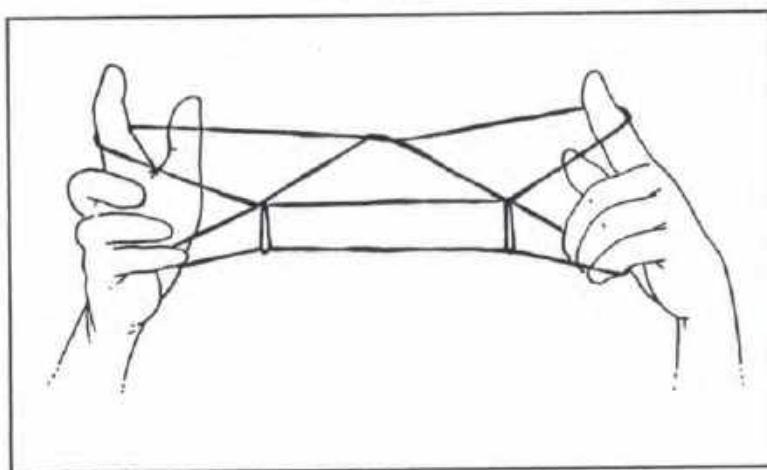


Figura 26. *hetoku*

Bidimensional - Saída A1

1. Manobras 1. e 2. de *watxi* (1);
2. soltar volta do polegar e, passando o segmento transverso solto por cima do segmento duplo transverso distal do indicador formado na manobra anterior, dar com ele uma volta completa no sentido ulnar; soltando a volta de segmento duplo do indicador enlaçar com este proximalmente o segmento transverso que deu a volta ulnar; estender;
3. manobra 5. de *watxi* (1): *hetoku*

(3) *loròbytò / loròbytò* - "constelação de sete estrelas"

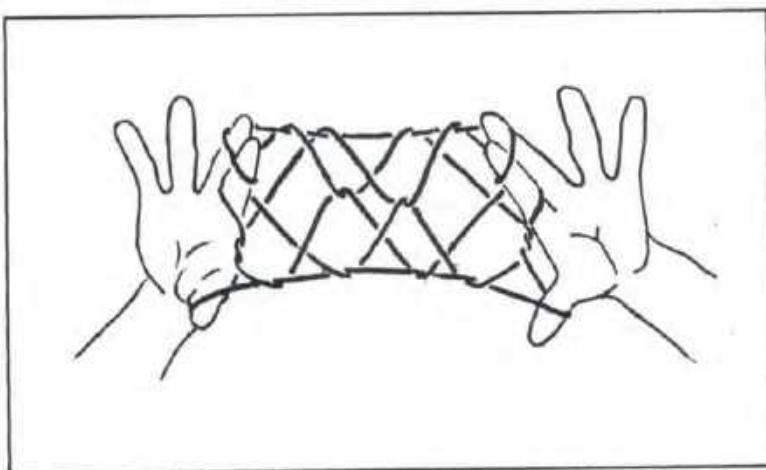


Figura 27. *loròbytò*

Bidimensional - Saída A 1

1. Entrar com o mindinho no espaço entre o polegar e o indicador e enganchar radial distal do indicador, puxando-o para baixo;
2. entrar com o médio proximalmente no espaço distal do indicador e, formando uma pinça, pinçar segmento radial do polegar; levá-lo para trás e enlaçá-lo no indicador com uma rotação radial; soltar volta do polegar;
3. entrar com polegar distalmente na volta do mindinho e enganchar segmento ulnar distal do indicador puxando-o para baixo através do espaço da volta do mindinho;
4. ainda com o polegar, enlaçar segmento ulnar do mindinho através do espaço formado na manobra anterior puxando-o para frente, sem soltar o mindinho;
5. com médio, suspender o segmento ulnar proximal do indicador e enganchar o segmento radial distal do indicador, enlaçando-o no médio com uma rotação ulnar; soltar o mindinho e estender a figura: *loròbytò*

(4) *ahu rukyreri / ahu ruyreri* - "lago secando"

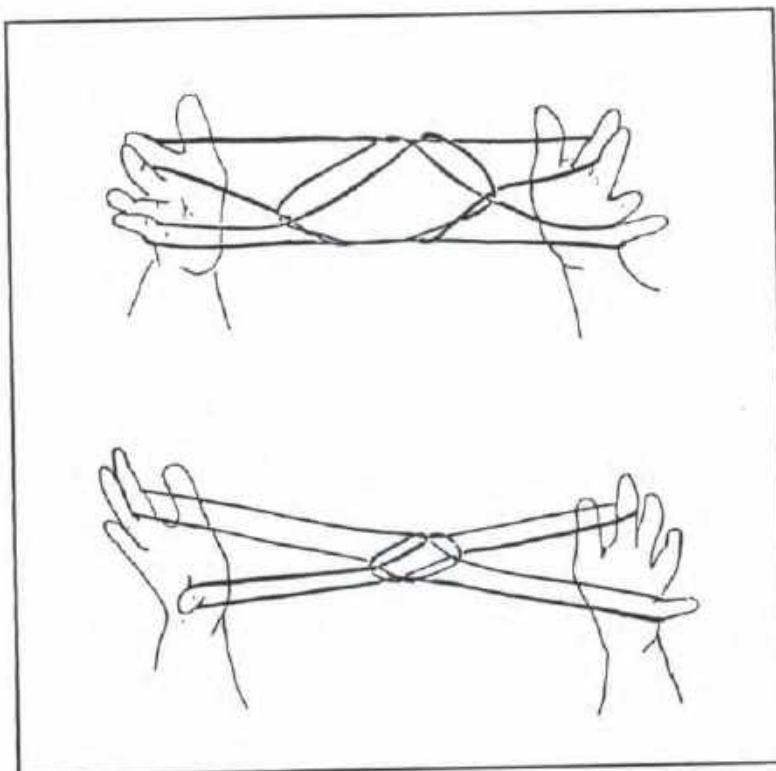


Figura 28. *ahu rukyreri*

Bidimensional animado - Saída A1

1. Manobra 1. de *loròbytò* (3);
2. soltar volta distal do indicador;
3. entrar com o médio proximalmente na volta do indicador, formando com este uma pinça e pinçar segmento radial do polegar; soltar a volta do polegar e lentamente estender a figura para simular o movimento do lago secando: *ahu rukyrery*

(5) *hàlà bikukòwa / hàlà biuòwa* - "caititu de pé pra cima"

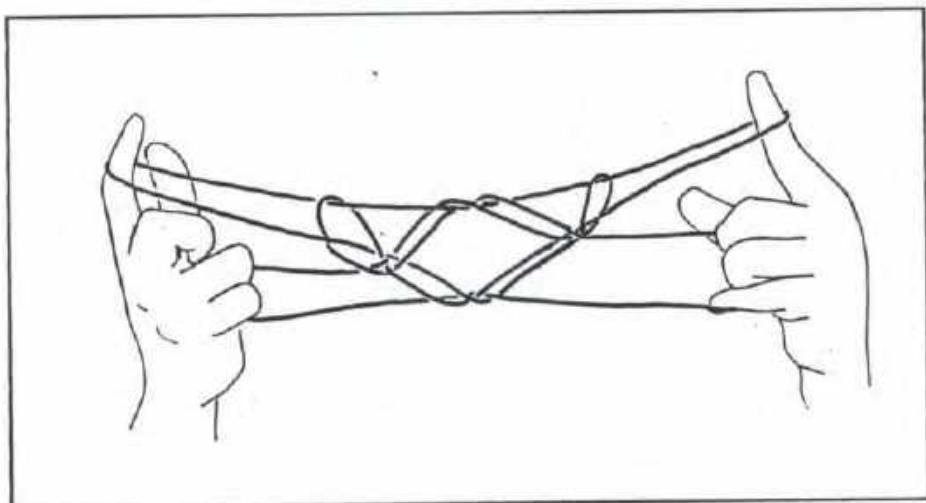


Figura 29. *hàlà bikukòwa*

Bidimensional - Saída A1

1. Manobra 1. de *Ioròbytò* (3);
2. Com o polegar, enlaçar segmento ulnar proximal do indicador, trazendo-o para frente; soltar volta distal do indicador;
3. com o indicador e o médio, entrar distalmente na volta distal do polegar e pinçar segmento radial proximal do polegar, transferindo-o para o indicador com uma rotação radial do indicador; soltar as voltas do polegar e estender;
4. entrar com o polegar proximalmente na volta proximal do indicador, pinçar a volta distal do indicador e soltar a volta proximal do indicador; estender e ajeitar o conjunto até surgir a figura: *hàlà bikukòwa*

(6) *hererawokutò / hererawotò* - "armação de corredor da festa de *Hetohoky* "

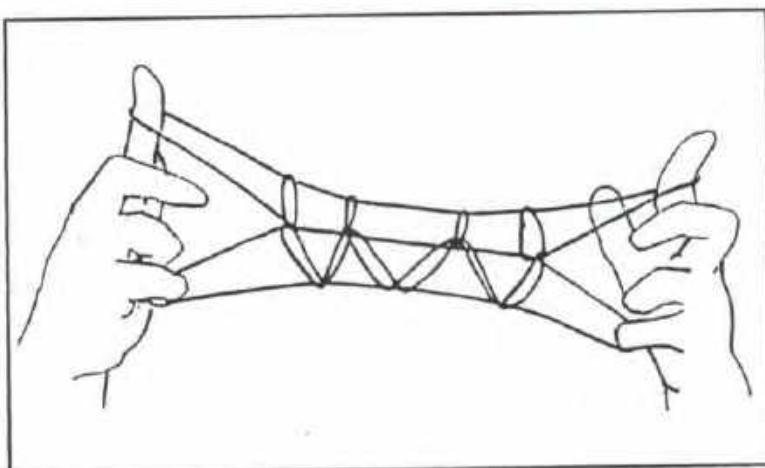


Figura 30. *hererawokutò*

Bidimensional - Saída A1

1. Transferir volta do polegar para o mindinho (que o toma distalmente, passando por cima de todos os outros segmentos);
2. transferir volta distal do indicador para o polegar (que o toma proximalmente);
3. transferir volta do mindinho para o indicador (manobra A1)
4. transferir volta proximal do indicador para o pulso (entrando com todos os outros dedos proximalmente na volta proximal do indicador);
5. entrar com o mindinho proximalmente na volta do polegar e enganchar o segmento radial do indicador puxando-o para baixo;
6. entrar com o anular e o médio no espaço da volta do indicador e, dobrando o anular, segurar os segmentos radiais a este; aproximando as duas mãos, enganchar com o indicador e o médio o segmento distal ulnar do indicador oposto (nos dois lados); estender sem soltar os segmentos seguros pelo anular;
7. introduzir o indicador proximalmente e por trás do segmento ulnar do polegar enlaçando-o no indicador e levando-o ulnarmente para trás; soltar os dedos anular e médio;
8. entrar com o médio proximalmente na volta do indicador, formando com este uma pinça, e pinçar segmento radial do polegar levando-o para trás e enlaçando-o com uma rotação do indicador.

9. soltar a volta do pulso, estender e ajeitar a figura final: *hererawokutô*

(7) *kuràbiko iwokutydekyre / uràbio iwotyre* - "cobra cega sem pé"

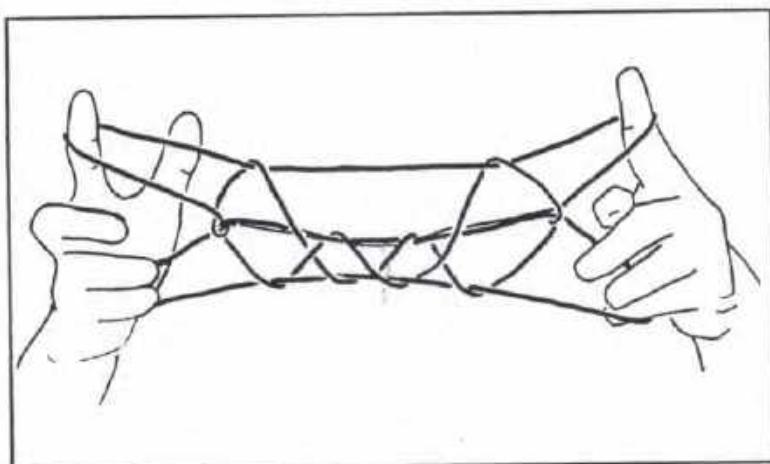


Figura 31. *kuràbiko iwokutydekyre*

Bidimensional - Saída A1

1. Manobras 1., 2. e 3. de *hererawokuto* (6);
2. entrar com o mindinho na volta proximal do indicador e enganchar segmento radial distal do indicador, puxando-o para baixo;
3. Manobras 6., 7. e 8. de *hererawokuto* (6);
4. Segurar com o polegar volta distal do indicador e soltar volta proximal do mesmo; estender: *kurabikô iwokutydekyre*

(8) *kuràbikò tihòlehòle /uràbiò tihòlehòle - "kuràbikò em zig-zag"*

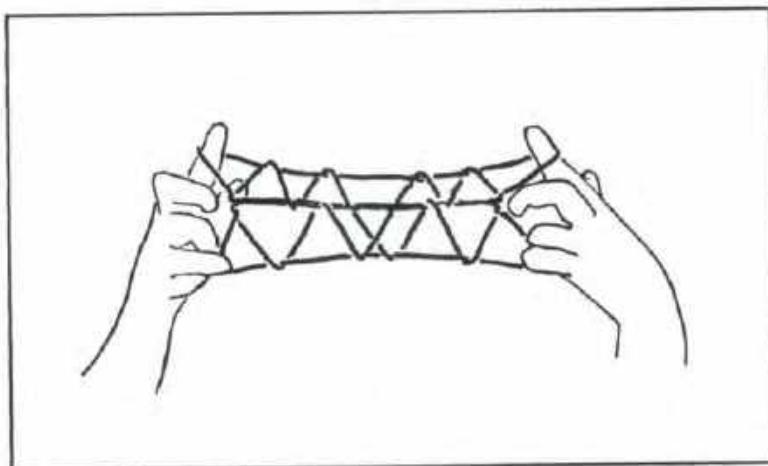


Figura 32. *kuràbikò tihòlehòle*

Bidimensional - Saída A1

1. Segurando voltas proximal do indicador e do polegar com os dedos mindinho anular e médio, fazer uma rotação radial com o indicador;
2. seqüência inteira de manobras de *kuràbiko iwokutydekyre* (7), de 1. a 8.: ***kurabikò tihòlehòle***

(9) *ibokò mahadu kōri / iboò mahadu òri* - "anta do pessoal do rio acima"

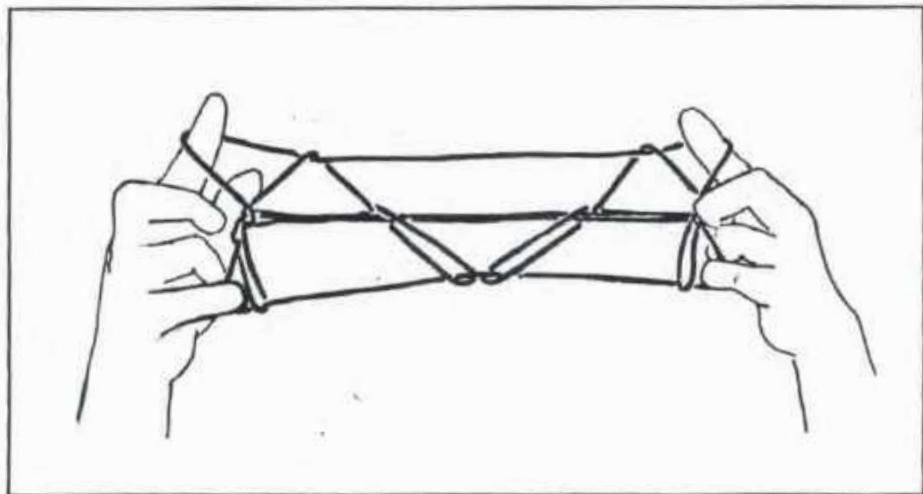


Figura 33. *ibokò mahadu kōri*

#### Bidimensional - Saída A1

1. Transferir volta do polegar para o mindinho: entrando com o dedo mindinho no espaço entre as duas voltas do indicador, enganchar e baixar três segmentos: o radial distal e o ulnar proximal do indicador e o ulnar do polegar; ainda com o mindinho enlaçar o segmento radial do polegar retornando à posição inicial (soltar a volta do polegar);
2. manobras de 2. e 3. de *hererawokuto* (6): transferir a volta distal do indicador para o polegar, que as toma proximalmente e manobra A1;
3. transferir as voltas dos polegares para os mindinhos que as tomam distalmente, por cima dos outros segmentos;
4. Repetir manobras 2. e 3.;
5. Sequência inteira de manobras *dewatxi* (1): *ibokò mahadu kōri*

(10) *watxi iwedi / watxi iwedi* - "veado campeiro com a sua barriga"

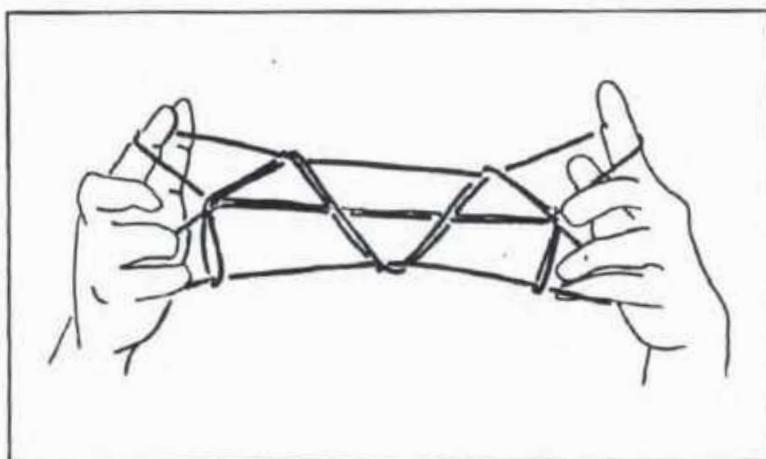


Figura 34. *watxi iwedi*

#### Bidimensional - Saída A1

1. Entrar com o mindinho distalmente na volta distal do indicador; afastando para baixo os segmentos à frente, enlaçar o segmento radial do polegar e levá-lo para trás, estendendo-se o dedinho e soltando a volta do polegar;
2. manobras 2. e 3. (manobra A1) de *hererawokuto* (6);
3. transferir volta do polegar para o mindinho: entrar com o mindinho no espaço entre as duas voltas do indicador e enlaçar segmento radial do polegar, que o solta, levando-o para trás com o mindinho, que retorna à posição inicial;
4. manobras 2. e 3. de *hererawokuto* (6);
6. sequência inteira de manobras de *watxi* (1): *watxi iwedi*

(11) *kuràbikò / uràbiò* - "cobra cega" (espécie de cobra)

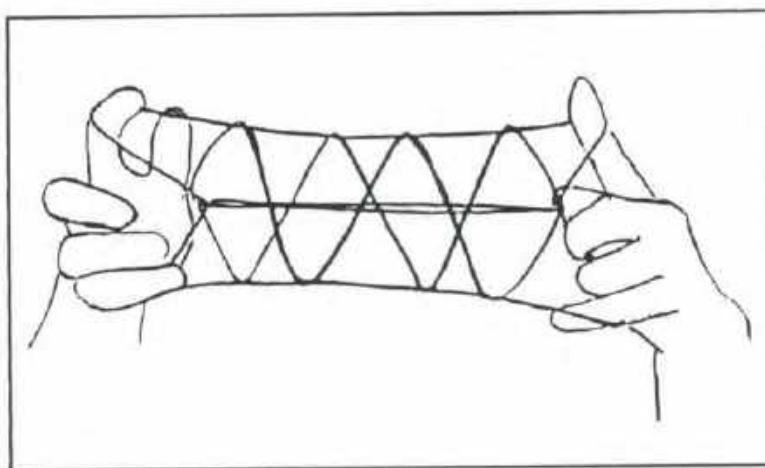


Figura 35. *kuràbikò*

Bidimensional - Saída A1

1. Manobras 1., 2. e 3. de *watxi iwedi* (10)  
ou, 1. de *watxi iwedi* (10); e 2. e 3. (manobra A1) de *hererawokuto* (6);
2. entrar com o mindinho proximalmente na volta proximal do indicador e enganchar o segmento radial distal do indicador, levando-o para baixo;
3. manobras 2., 3., 4. e 5. de *watxi* (1): *kuràbikò*

- (12) *kutura wiribi kòtu raijaranyre / utura wiribi òtu raijaranyre* -  
"peixes correndo em direção contrária"

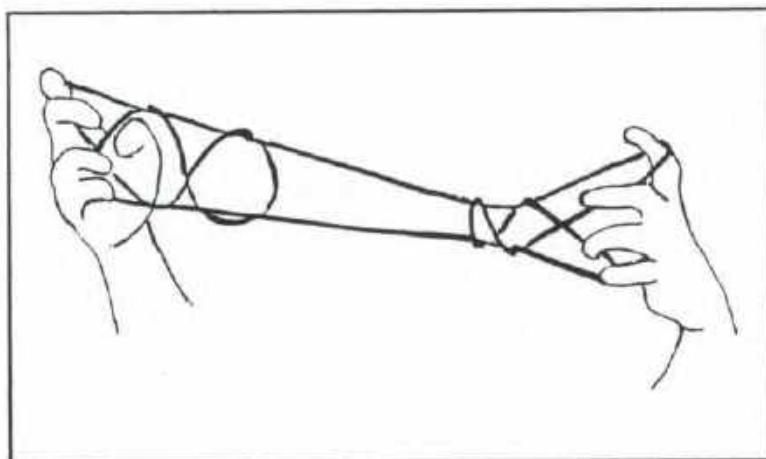


Figura 36. *kutura wiribi kòtu raijaranyre*

Bidimensional animado - Saída A1

1. Manobras 1., 2. e 3. de *watxi iwedi* (10)  
ou, 1. de *watxi iwedi* (10); e 2. e 3. (manobra A1) de *hererawokuto* (6);
2. manobra 2 de *kuràbikò* (11); [Até aqui manobras 1. e 2. de *kuràbikò* (11)]
3. entrar com o médio proximalmente na volta distal do indicador, e executar manobras 4. e 5. de *watxi* (1): *kutura wiribi kòtu raijaranyre*

- (13) *hàlà taahurawetykyki runyre / hàlà taahurawetykyki runyre* -  
"caititu entre seus dois lagos"

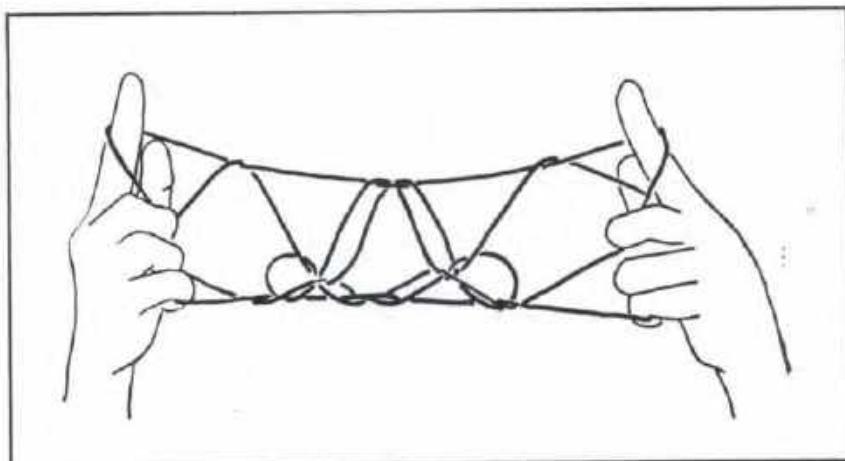


Figura 37. *hàlà taahurawetykyki runyre*

Bidimensional - Saída A1

1. Transferir volta do polegar para o mindinho (3. de *watxi iwedi* (10)): entrar com o mindinho no espaço entre as duas voltas do indicador e enlaçar segmento radial do polegar, que o solta, levando-o para trás (mindinho retorna à sua posição inicial);
2. manobras 2. e 3. de *hererawokuto* (6);
3. transferir volta do polegar para o mindinho: entrar proximalmente com o mindinho no espaço da volta proximal do indicador e enlaçar o segmento radial do polegar, que o solta, levando-o para trás (mindinho retorna à sua posição inicial);
4. manobras 2. e 3. de *hererawokuto* (6);
5. transferir volta proximal do indicador para o pulso (4. de *hererawokuto* (6)): mindinho, anular e médio entram proximalmente na volta proximal do indicador; polegar também, fazendo a volta descer até o pulso;
6. entrar com o mindinho proximalmente na volta do polegar e enganchar para baixo segmento radial do indicador através da volta do polegar;
7. transferir volta do polegar para o indicador: pinçar segmento radial do polegar com o indicador e o médio e levando-o para trás enlaçá-lo no indicador com uma rotação radial (soltar a volta do polegar);
8. Soltar a volta do pulso e estender: *hàlà taahurawetykyki runyre*

(14) *tori narihi / tori narihi* - "remo do branco"

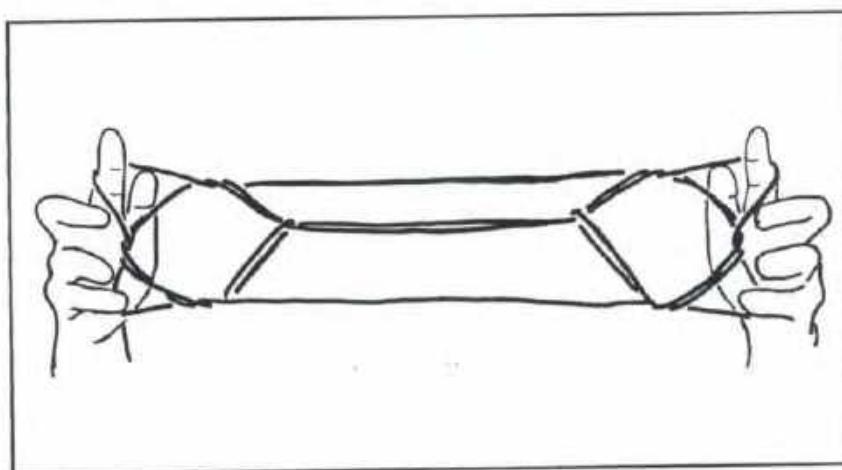


Figura 37: *tori narihi*

Bidimensional - Saída A1

1. Dobrar e apontar o polegar no sentido ulnar passando por baixo das voltas do indicador. Dobrar o indicador de forma que se encontre distalmente com o polegar e transferir distalmente as voltas do indicador para o polegar. Temos assim, sustentados pelo polegar segmentos duplos que se cruzam no centro e segmentos simples transversos que se estendem ulnarmente e radialmente;
2. introduzindo o mindinho proximalmente no espaço palmar do polegar, passar ulnarmente por cima dos segmentos duplos cruzados e enganchar o segmento simples ulnar transverso, puxando-o para baixo através do espaço do polegar por onde veio.
3. com o indicador e o médio pinçar o segmento duplo transverso do polegar e com uma rotação radial do indicador transferir a volta do polegar para o indicador.
4. dobrar a ponta do indicador segurando a volta para que esta não se solte na manobra; pinçar o segmento transverso no centro da figura com o polegar e o médio e, aproximando-se as duas mãos, sobrepor o dado esquerdo do segmento ao lado direito de forma a configurar um laço pendendo para baixo; com os polegares enganchar os lados do laço estendendo-o;
5. com o lado dorsal do polegar enganchar o segmento duplo radial do indicador transferindo a volta do indicador para o polegar retornando através do laço formado na manobra anterior;

6. com o indicador e o médio pinçar o segmento transverso no centro da figura e enlaçá-la com o indicador com uma rotação radial deste, soltar a volta do polegar e estender levemente a figura - *tori narihi*

(15) *wakore inatxi tytyki runyreri / wore inatxi tytyki runyreri* -  
"dois jaburus sentados em seu ninho"

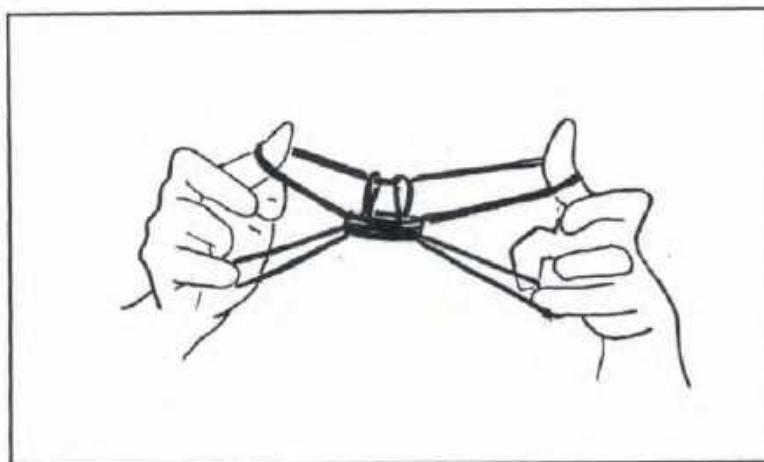


Figura 39. *wakore inatxi tytyki runyreri*

Tridimensional - Saída A1 (com laço duplo)

1. Manobras 1., 2., 3., 4. de *tori narihi* (14);
2. transferir a volta do polegar para o indicador, que o enlaça proximalmente com uma rotação radial;
3. com o polegar esquerdo, enganchar o segmento radial transverso e com uma rotação radial criar um laço ao redor do polegar; com o outro polegar, enganchar o laço pela direita, estendê-lo e abri-lo;
4. com os polegares enlaçar proximalmente os segmentos radiais do indicador trazendo-os através do laço formado na manobra anterior; soltar os laços dos indicadores;
5. repetir manobra 2.
9. repetir manobras 2., 3., e 4.: *wakore inatxi tytyki runyreri*

(16) *lybarina* / *lybarina* - "lamparina"

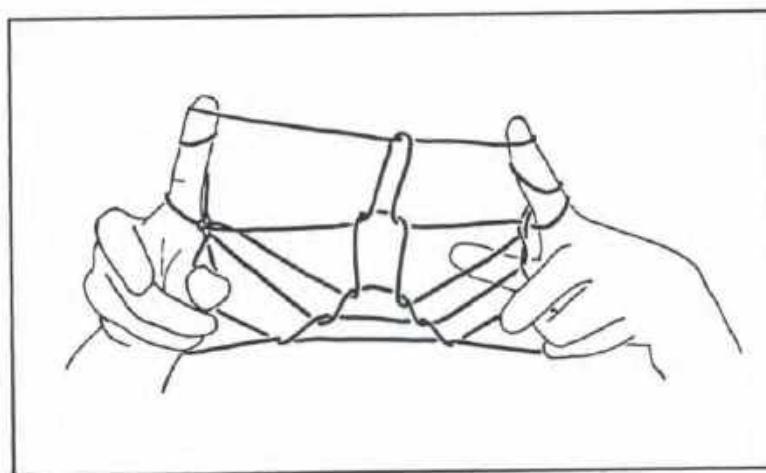


Figura 39: *lybarina*

Bidimensional - Saída A1

1. Enganchar com o mindinho o segmento ulnal que liga as voltas distal e proximal do indicador e puxá-lo para baixo, de modo que o segmento enganche e leve para baixo o outro segmento ulnal do indicador;
2. entrar com o médio e o anular no espaço formado pelo mindinho e pinçar o segmento radial imediatamente próximo, levando-o para trás através do espaço do mindinho; enganchar o segmento com o mindinho que solta seu segmento anterior e puxá-lo para baixo;
3. entrar com o médio e o anular no espaço do mindinho e pinçar o segmento radial imediatamente próximo (que liga radial do indicador à ulnal do polegar), e levando-o para trás através do espaço do mindinho e trocá-lo com o segmento anteriormente seguro pelo minndinho;
4. novamente com o médio e o anular repetir a mesma manobra com o segmento radial distal do indicador;
5. repetir a manobra com o segmento radial do polegar;
6. dar uma volta no sentido ulnar com o indicador para elevar o segmento ulnar distal do indicador e espandir a figura: *lybarina*

(17) *hakuri rokoti / hauri rooti* - "trazeiro de cotia"

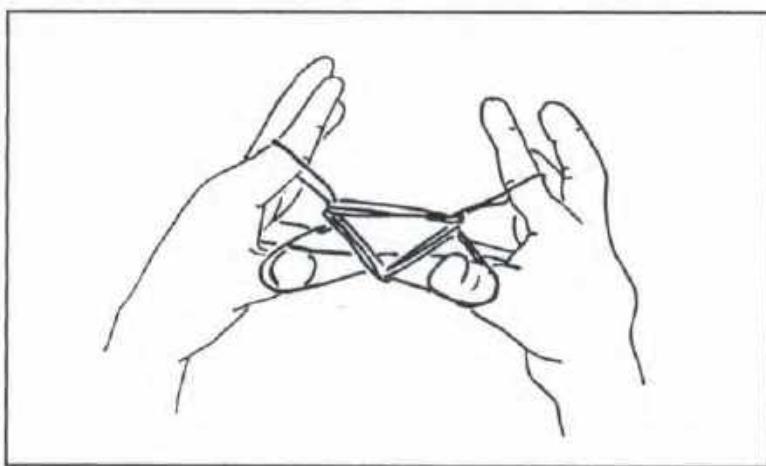


Figura 41. *hakuri rokoti*

Tridimensional - Saída A1 (melhor com cordel mais curto)

1. Passando com o anular e o mindinho entre as voltas do indicador entrar proximalmente na volta do polegar, abrindo a volta, e ir pinçar radial distal do indicador enganchando-o com o mindinho e puxando-o para baixo;
2. Com o médio alinhado ao indicador, formar uma pinça e pinçar segmento radial do polegar levando-o para trás e transferindo-o para o indicador com uma rotação radial;
3. Entrando com o polegar proximalmente na volta proximal do indicador, segurar a volta distal do indicador e soltar a volta proximal do indicador;
4. Com o polegar, enlaçar dorsalmente os segmentos duplos radiais do centro da figura, abrindo um espaço radialmente;
5. Com a ponta do médio, empurrar o segmento radial do indicador no sentido radial através do espaço da volta do polegar formado na manobra anterior; soltando do polegar a volta de segmento duplo anterior, enlaçar proximalmente o segmento trazido pelo médio;
6. trocar o gancho distal do mindinho para uma sustentação proximal;
7. estender a figura, abrindo bem os dedos e posicionar horizontalmente a palma voltada para baixo e de frente uma à outra; procurar visualizar na área palmar do indicador o cruzamento ("X") dos segmentos da volta do indicador;

8. com o indicador esquerdo, enlaçar o cruzamento ("X") do laço do indicador direito; repetir a manobra indo enlaçar o cruzamento ("X") do indicador direito com o indicador esquerdo;

9. soltar as voltas (simples e duplo) do indicador para reenlaçar apenas o laço simples: *hakuri rokoti*

(18) *hakuri ryoku / hauri ryro* - "estrada de cutia"

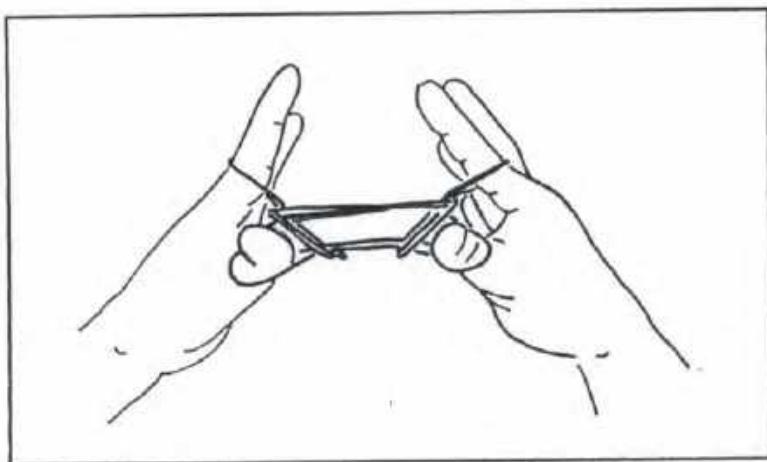


Figura 42. *hakuri ryoku*

Tridimensional - Saída A1

1. Mesmas manobras de *hakuri rokoti* (18), com exceção de 8., em que parte-se primeiramente do lado direito indo para o esquerdo (com o indicador direito enlaçar o "X" do laço do indicador esquerdo e repetir a manobra com o indicador esquerdo);

2. manobra 9. de *hakuri rokoti* (18): *hakuri ryoku*

(19) *tyrehe* / *tyrehe* - "morcegos"

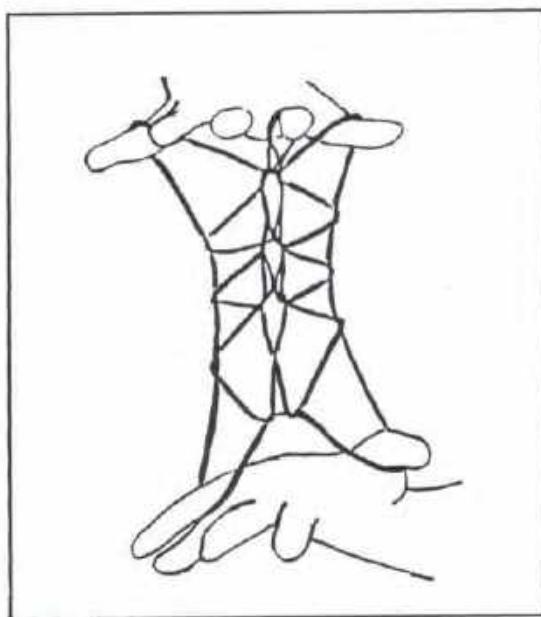


Figura 43. *tyrehe*

Bidimensional - Saída A2

1. Soltar o lado direito da figura;
2. tomar os dois segmentos mais externos (ulnar do mindinho e radial do polegar), juntá-los e conduzi-los a executar uma volta radial ao redor do indicador esquerdo; deixa-los pender;
3. separar os dois segmentos e puxar por entre eles os dois segmentos radiais do indicador; deixa-los pender;
4. soltar a volta proximal do indicador e estender a figura, puxando os segmentos pendentes;
5. repetir 2., 3. e 4. até onde permitir a extensão do cordel;
6. enlaçar os dois laços pendentes, um ao polegar e outro ao mindinho da mão direita;
7. repetir 4: *tyrehe*

(20) *dorehetxi webure* / *dorehetxi webure* - "ânus de papagaio"

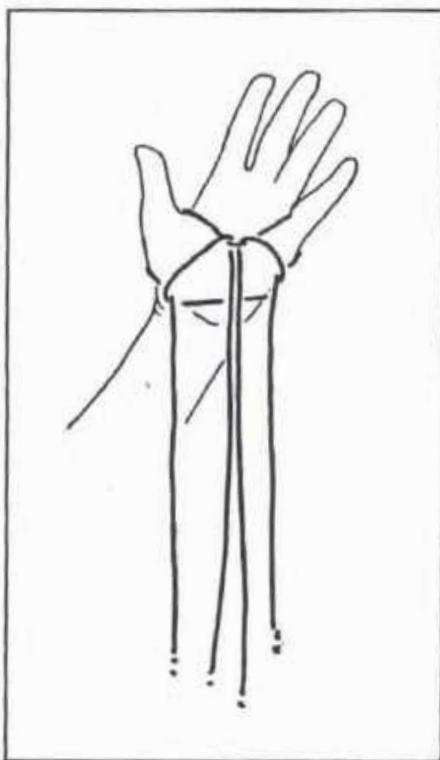


Figura 44. *dorehetxi webure*

Bidimensional animado - Saída A2

1. Manobra 1. de *tyrehe* (19);
2. pinçar com a mão direita volta do indicador esquerdo pela parte dorsal e removê-lo trazendo-o para o lado palmar; estender;
3. entrando com o polegar e o indicador no laço pendente, enganchar segmento radial do polegar e distal do mindinho, respectivamente e estender;
4. juntar e segurar as duas voltas pendentes e, manipulando os dois segmentos centrais, simular movimento de aumentar e diminuir do triângulo da figura: ***dorehetxi webure***

(21) *helò / helò* - "peixe bico de pato"

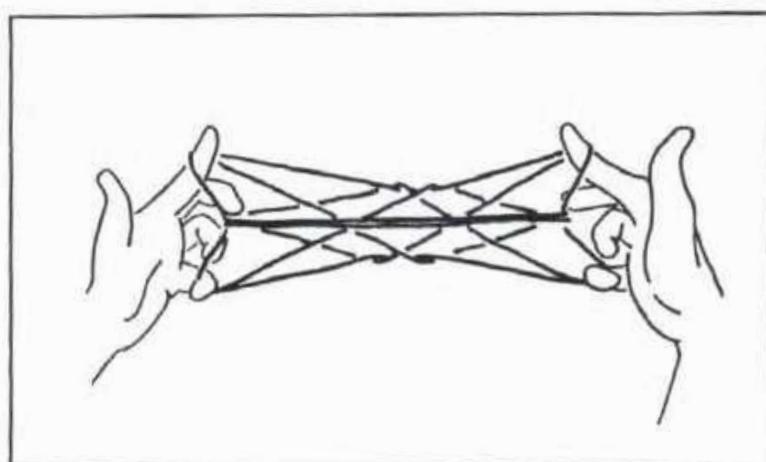


Figura 45. *helò*

Bidimensional - Saída A3

1. Com o mindinho, entrar proximalmente na volta do indicador e estender;
2. com o médio, entrar proximalmente no segmento palmar oposto entre o indicador e o mindinho; estender;
3. com o polegar passando por cima dos segmentos, enlaçar segmento radial do mindinho;
4. com o mindinho, enlaçar segmento ulnar distal do polegar e levá-lo para trás (manobra semelhante à anterior);
5. com o indicador e o médio, pinçar o segmento duplo no centro da figura e soltar voltas do mindinho e do polegar; estender;
6. inserir mindinho distalmente na volta do médio, soltando o médio; estender a figura com uma rotação radial: *helò*

(22) *ixy witxikyre / ixy witxiyre* - "costelas de porção"

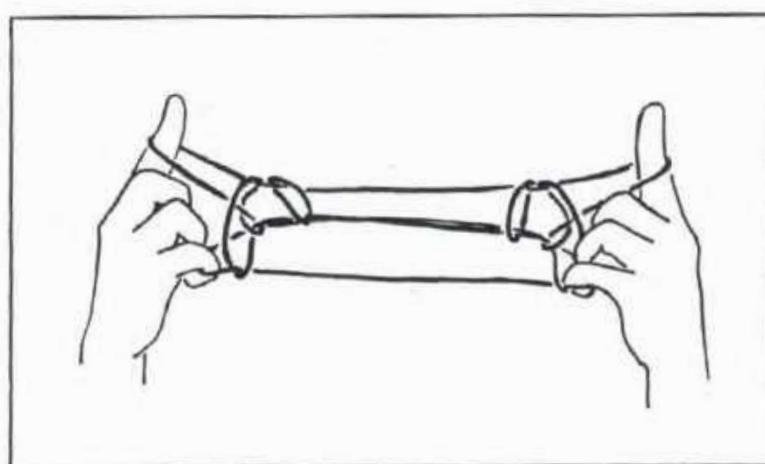


Figura 46. *ixy witxikyre*

Bidimensional - Saída A3

1. Manobra 1. de *helò*, sendo que a saída deve ser sempre a partir do lado direito indo buscar o segmento do lado esquerdo;
2. com o indicador, entrar proximalmente no segmento palmar opsto entre o indicador e o mindinho, e estender;
3. manobra A1
4. entrar com o médio no espaço entre as duas voltas distais do indicador e enganchar segmento radial distal do indicador puxando-o para baixo e transferindo-o para o mindinho;
5. manobras 2., 3., 4. e 5. de *watxi* (1), sem estender muito;
6. com o polegar tomar proximalmente as duas voltas que se cruzam no centro da figura em forma de 8, e passar a volta distalmente para o indicador;
7. tirar as duas voltas do indicador para re-enlaçar somente a volta distal anterior; estender e ajeitar: *ixy witxikyre*.

(23) *watxi inatxi* / *watxi inatxi* - "dois veados campeiros"

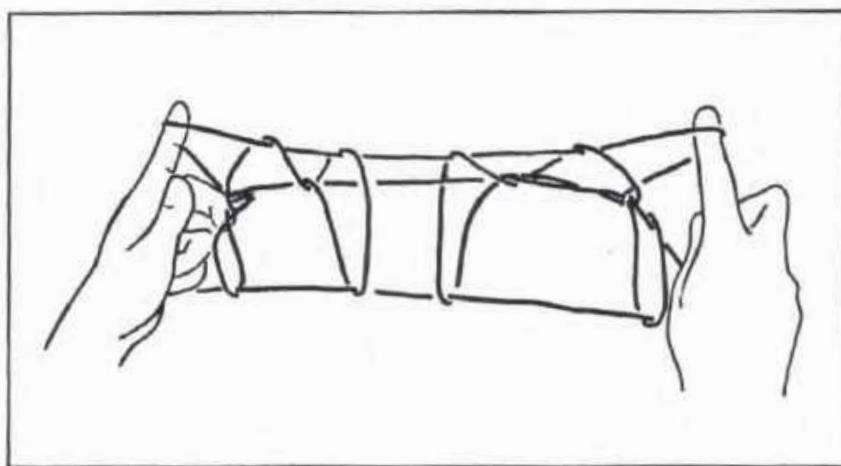


Figura 47. *watxi inatxi*

Bidimensional - Saída A3

1. manobras 1. e 2. de *helò* (23);
2. manobra A1 (transferir volta do mindinho para o indicador - manobra 3. de *ixy witxiyre* (24));
3. entrar proximalmente na volta distal do indicador, afastando-os e enlaçar a radial do polegar; soltar polegar;
4. com o polegar, enlaçar proximalmente a volta distal do indicador;
5. manobra A1 (transferir volta do mindinho para o indicador);
6. com o mindinho, levar radial do polegar para trás;
7. repetir manobras 4. e 5.
8. manobras 2., 3., 4. e 5. de *watxi* (1): *watxi inatxi*

(24) *txirutxiru lyty /txirutxiru lyty* - "ninho de txirutxiru"

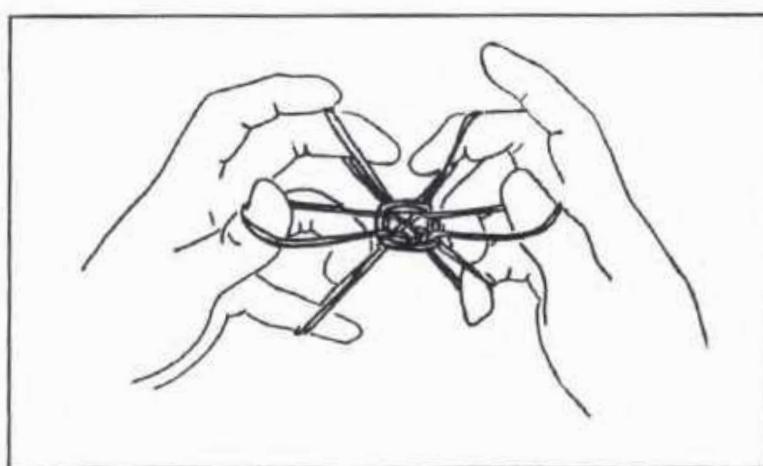


Figura 48. *txirutxiru lyty*

Tridimensional - Abertura B - cordel duplo

1. Com os indicadores na volta superior e os polegares na volta inferior, estender o cordel com as palmas viradas para fora;
2. transferir distalmente a volta do polegar para o mindinho, voltando a enlaçá-lo proximalmente com o polegar;
3. com o mindinho, enganchar radial do indicador para baixo;
4. com o polegar, enlaçar o segmento radial do indicador sem soltar o mindinho;
5. com o médio, enlaçar e levar para trás segmento formado pela base do triângulo do polegar; com os indicadores opostos, enganchar estas voltas;
6. um "X" atravessa o centro da figura - ainda com o médio, enlaçar os lados do triângulo inferior, levando-os para trás e soltando o polegar;
7. enlaçar proximalmente com o polegar esquerdo o segmento que passa ao redor das radiais do indicador; com o polegar direito, enganchar distalmente o segmento ulnar do polegar; soltar os polegares da volta formada para voltar a enlaçá-los proximalmente;
8. enlaçar com o polegar segmento radial do indicador, trazendo-o para frente através da volta anterior e soltando a volta do indicador: *txirutxiru lyty*

(25) ***Txureheni / Txureheni*** - "avô de Aruanã"

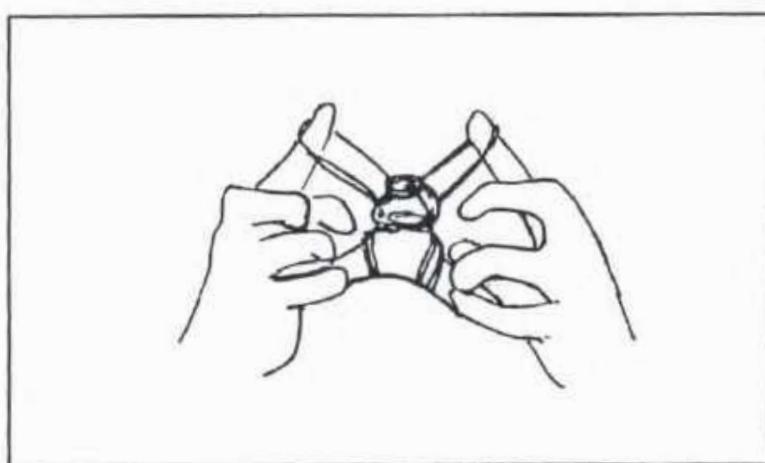


Figura 49. *Txureheni*

Tridimensional - Abertura B - cordel duplo

1. manobras 1., 2., 3. e 4. de *txirutxiru lyty* (24)
2. semelhante à manobra 5. de *txirutxiru lyty* (24) - com a diferença de que os segmentos médios opostos devem ser enganchados na parte da frente da figura;
3. ainda com o médio, enlaçar o segmento radial do polegar levando-o para trás por baixo do unal do indicador; soltar volta do polegar;
4. enlaçar com o polegar os segmentos verticais paralelos no centro da figura, e enganchá-las com o polegar oposto;
5. ainda com o polegar, enlaçar segmento ulnar do médio, puxando-o radialmente para frente e soltando o médio;
6. com o médio, enganchar segmento ulnar do indicador oposto; com uma rotação ulnar do médio e por cima do radial do indicador enlaçar ulnar do polegar; estender;
7. soltar volta do indicador e, com este, enlaçar proximalmente a volta do médio; estender: ***Txureheni***

(26) *wariri* / *wariri* - "tamanduá"

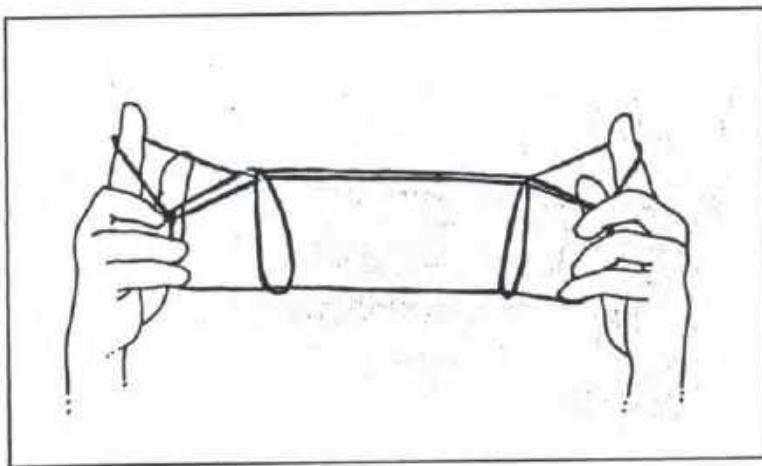


Figura 50. *wariri*

Bidimensional - Abertura B

1. manobras 1., 2., 3., 4. e 5. de *txirutxiru lyty* (24);
2. enlaçar radial do polegar e levá-lo para trás;
3. entrar com o polegar proximalmente na volta do indicador e pinçar a radial do médio; soltar a volta do indicador e enlaçar a volta pinçada;
4. com o médio, enganchar radial do indicador por baixo da laçada transversal do indicador; soltar mindinho: *wariri*

(27) *kurabikò iruedi / urabiò iruedi* - "olho de cobra cega"

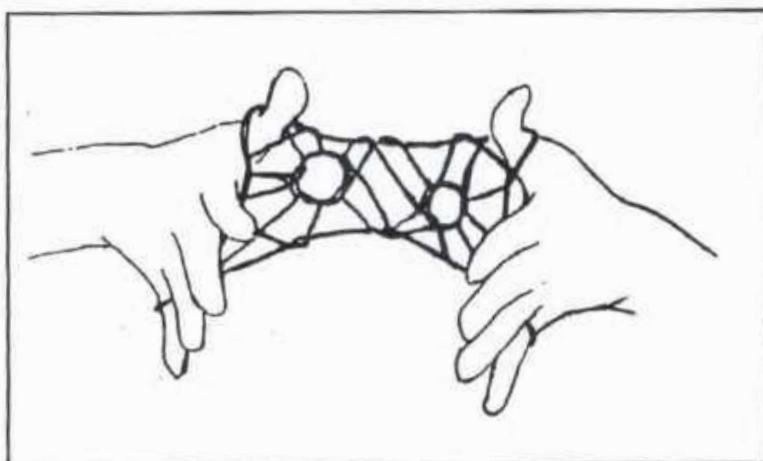


Figura 51. *kurabikò iruedi*

Bidimensional - Saída individual 1

1. Com a laçada passando transversalmente no dorso da mão, polegar engancha segmento radial radialmente e mindinho engancha segmento ulnar ulnalmente;
2. polegar enlaça volta do mindinho e mindinho enlaça volta do polegar - obtém-se assim dois segmentos duplos atravessando a palma;
3. tomar o segmento dorsal e trazê-lo para a região palmar, passando por cima de todos os dedos;
4. com o indicador e o médio oposto, enlaçar o laço formado na manobra anterior;
5. tomar o segmento radial do indicador e dar uma volta completa ao redor do indicador e médio; repetir manobra com o segmento ulnar do médio;
6. inclinando as duas mãos em direção ao centro, expandir a figura no centro e procurar distinguir dois cruzamentos - dois "X"; introduzindo o indicador e o médio um em cada lado do "X", enlaçar o "X" e estender;
7. soltar as três voltas proximais anteriores ao redor do médio e indicador;
8. pinçar o segmento ulnar do polegar por dentro da volta do indicador, soltar a volta do polegar para voltar a enlaçá-lo por cima do segmento radial do indicador; repetir a manobra com o segmento duplo radial do mindinho, para passar a volta por cima do segmento ulnar do anular;
9. soltar as voltas do indicador e do médio: *kurabikò iruedi*

(28) *bytoè hetoku / bytoè heto* - "casa de pombo"

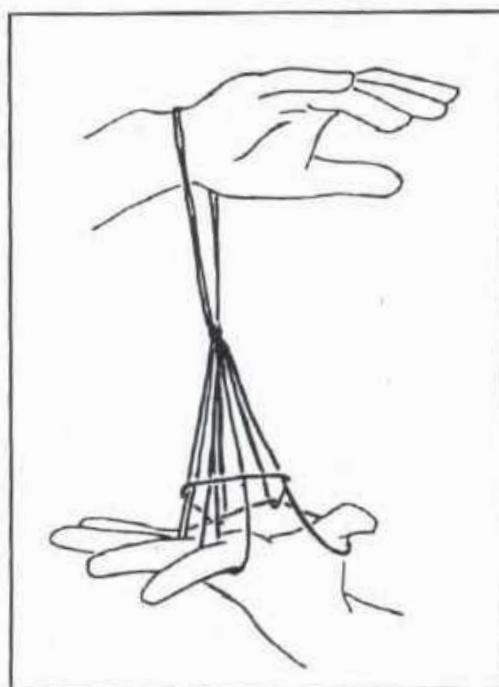


Figura 52: *bytoè hetoku*

Tridimensional - Saída individual 2

1. enlaçar uma volta na base da mão esquerda, de modo que haja um segmento ao redor do lado dorsal do pulso; com a mão direita juntar os dois segmentos e enlaçá-los radialmente ao redor do indicador;
2. passar o segmento duplo ulnar do indicador sob o segmento duplo radial do indicador;
3. separar os dois segmentos, enlaçando-os com o polegar e o mindinho;
4. com o indicador e o médio da mão oposta, enlaçar simultaneamente o segmento ulnar do polegar e o segmento radial do mindinho e estender;
5. transferir a volta dupla do indicador esquerdo para o pulso direito;
6. retornar as voltas do indicador e do médio direitos ao indicador e médio esquerdos distalmente; estender;
7. soltar a volta do pulso esquerdo e estender: *bytoè hetoku*

#### 4.4. Esquema de desdobramento formal dos procedimentos de construção *dereru* (figuras em cordéis dos índios Karajá)

Com a intenção de propiciar uma visão geral e uma melhor compreensão do processo de construção dos *reru* Karajá apresentamos o esquema a seguir ilustrando as trajetórias e os desdobramentos formais dos passos na construção das figuras. Como se pode observar pelo esquema, a partir de uma mesma configuração original figuras de *reru* diversas são geradas. A abertura A, por exemplo, pode se desbobrar nas saídas A1, A2 e A3, que por sua vez, podem gerar, cada qual, um determinado conjunto de figuras. As linhas paralelas indicam manobras ou sequências de manobras idênticas. As linhas divergentes denotam manobras diferentes ou exclusivas.

Muitas figuras são construídas combinando-se trechos de sequências empregadas na construção de duas ou até três figuras diferentes. Outras, com dois ou mais trechos de uma sequência específica, com alterações intercaladas entre estes trechos. Assim, na construção das figuras *watxi* e *hetoku*, por exemplo, as manobras iniciais são as mesmas, sendo que só no trecho final das sequências, as manobras se distinguem. Já na construção de *kurabikò*, a partida se faz segundo as manobras iniciais da construção de *hererawokuto*, para em seguida, empregar trechos da sequência de *watxi ewatxi iwedi*. Finalmente, seguindo sequência final de manobras próprias, chega-se à figura *kurybikò*. Como se vê, estamos lidando ao mesmo tempo com desdobramentos formais aleatórios e com possibilidades combinatórias. Configura-se, assim, uma característica bem própria de fenômenos criativos, que conjugam uma experiência estética com uma experiência lúdica, como no processo da criação musical, por exemplo. São as duas faces de uma mesma moeda. As implicações resultantes desta interface serão examinadas mais detidamente no capítulo que se segue.

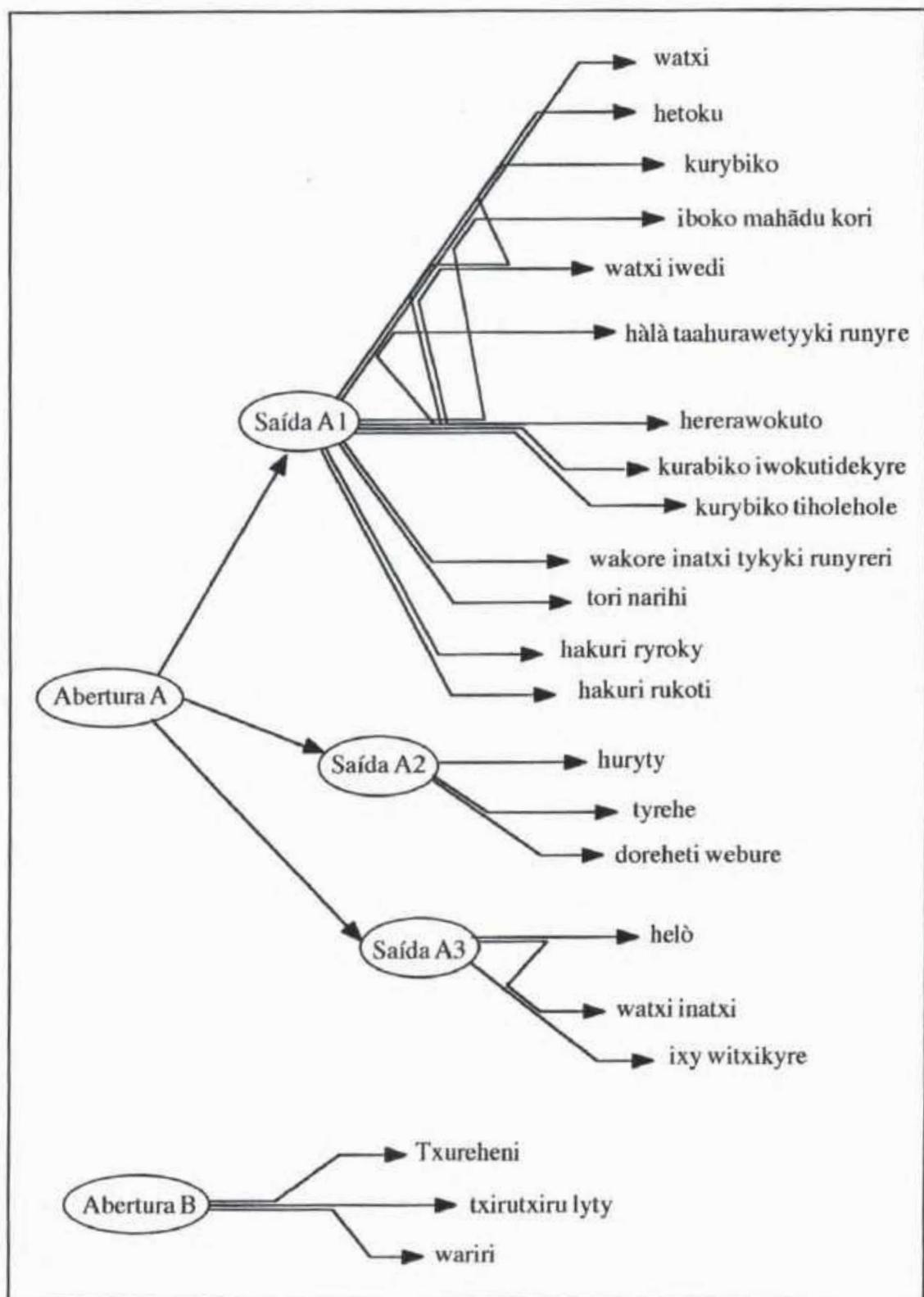


Figura 53. Esquema de desdobramento formal dos procedimentos de construção *dereru* (figuras em cordéis dos índios Karajá)

## 5. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE A INTERFACE LÚDICO-ESTÉTICA DO JOGO DAS FIGURAS EM CORDÉIS

Atividades situadas no âmbito do lazer como jogos e brincadeiras inserem-se certamente dentro do sistema de produção cultural, sendo responsáveis pela existência de toda uma classe autônoma de objetos implementatórios e artefatos afins que, mesmo não tendo passado completamente desapercebidos pela pesquisa etnológica brasileira, pouca atenção têm recebido de forma sistemática. Referências passageiras a esta classe de artefatos podem ser encontradas pontuando trabalhos motivados por outros interesses. Sendo objetos pertencentes ao domínio do lazer, revelam-se de difícil definição em termos de funcionalidade. De uma forma mais imediata podemos sempre associar a este conjunto de atividades e objetos à sua função pedagógica, como desenvolvimento de habilidades especiais do tipo caçar e pescar, e formação de padrões culturais de comportamento social. A nosso ver, tais funções por si só não devem ser as únicas ou mesmo mais importantes justificativas para a extensa e variada classe de manifestações culturais neste domínio, o domínio dos jogos e brinquedos. Assim somos levados a pensar sobre uma possível extensão do alcance deste conceito para a compreensão do fenômeno lúdico. Já Norbert Elias, sociólogo britânico do início do século, ao analisar e discutir sobre o papel dos jogos e desportos no processo civilizatório argumenta que estes cumprem a função de canalizar e exaurir (dar vazão a) instintos naturais fortes e mais difíceis de serem dominados, como a violência, em prol de um controle e um domínio mais “civilizado” do comportamento humano. Uma pesquisa histórica sobre as origens de jogos como o futebol na Inglaterra revelam este

processo. (N. Elias, 1996). Contudo parece-nos que a explicação do fenômeno lúdico não deve estar restrita apenas às suas funções sociais.

Poderíamos pensar em termos de uma "função lúdica"? Para o filósofo Johan Huizinga,

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: Uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. (1993, p.16)

Em muitas instâncias, os dois aspectos estão presentes e se confundem numa mesma atividade lúdica. Entre os povos indígenas brasileiros, a contenda e a competição, inseridas dentro de um contexto lúdico, se fazem presentes e confirmam o objetivo mais imediato de definição de uma superioridade em habilidade e força. Mas muitas destas disputas podem também ser vistas como "representações de alguma coisa", como, por exemplo, de episódios míticos, de estabelecimento de alianças, ou de passagem por fases de desenvolvimento nos ritos de iniciação. Os rituais se caracterizam por uma "representação sagrada". Os atos e gestos, que são perceptíveis e decodificáveis em termos de representações factuais, são impregnados pelo tempo sagrado. São "realizações pela representação" que conservam, sob todos os aspectos, as suas qualidades formais do jogo.

Assim observa-se que vários momentos lúdicos permeiam o complexo ritual de iniciação dos *diuré* Karajá no *Hetohokā*, como as disputas entre as partes que participam dos rituais e festejos. São em sua maioria contendas entre os homens e rapazes "visitantes" de outras aldeias e os anfitriões, a turma "de casa", como as lutas de *ijesu* ou a contenda para derrubar o mastro *toò* fincado à frente da casa grande dos anfitriões num dos eventos culminantes do *Hetohokā*, que pode se estender por uma noite toda. Estas disputas conjugam seriedade e máximo empenho para ganhar (ou não perder) com muita alegria, riso e brincadeiras de provocação, o que contribui para um

clima de grande excitação e algarra. As regras, básicas e consensadas, não precisam de árbitros ou juizes para serem observadas.

Compreendemos que o elemento lúdico pode também estar presente em situações que nem sempre se caracterizam como francamente "livres", como é o caso observado em cerimônias e rituais. Por outro lado, em contraste a outras atividades do cotidiano, que são executadas por razões decorrentes de uma noção de necessidade, as atividades de lazer têm o grande atrativo de serem totalmente livres, descompromissadas de uma obrigatoriedade. E é precisamente esta qualidade de liberdade e independência, de ser uma instância humana voltada para o prazer e o divertimento que confere às atividades lúdicas um status especial como dado cultural revelador de aspectos espontâneos da mentalidade coletiva, do ethos de um povo. Jean Duvignau em seu texto "Le jeu du jeu" (1980), refere-se à gratuidade de atividades que se situam para além do alcance de noções explicativas como função ou estrutura. No universo cultural humano, é preciso considerar e avaliar o "preço das coisas sem preço" (p.15), ou seja, o "valor das coisas sem valor". A gratuidade, o desprendimento, a liberdade são atributos "inestimáveis" da essência lúdica. O fim externo não é mais importante que o próprio exercício em si, e aí se instaura um campo fértil para as experimentações, a criatividade e a engenhosidade humana. Georges Gusdorf, em seu artigo "L'esprit des jeux" lembra a dicotomia trabalho e lazer nas mentalidades puritanas analisadas por Max Weber, e conclui que o tempo do jogo escapa à maldição do castigo original. "É o lugar de todas as tentações". É o domínio do Dionísio. O tempo do jogo é, portanto, um tempo fora do tempo comum, regulado, estruturado. O jogador, imerso no fluir lúdico, não se apercebe do fluir do tempo socialmente regulado, pois vive um tempo intenso, um tempo profano sacralizado.

### 5.1. Liminaridade e Anti-estrutura

Victor Turner refere-se a este tempo/espaço impregnado por uma essência lúdica, como estados de **liminaridade** - ("liminality", em "The seriousness of play", 1982) - um subsídio conceitual que certamente nos pode ajudar a melhor compreender a natureza desta característica cultural humana, desenvolvido a partir de suas observações e análises sobre os processos rituais na África Central, e o estudo dos trabalhos do folclorista Belga Arnold Van Gennep sobre ritos de passagem em sociedades tribais. Segundo análise do autor, os ritos de passagem se caracterizam pela instauração de uma realidade "liminar", em que os indivíduos vivem uma espécie de incubação social, um tempo/espaço longe do convívio social normal que precede uma mudança de status social. No estado de "liminaridade", o indivíduo é destituído de sua referencialidade social prévia sem estar ainda inserido na sua nova posição social. Num processo que lembra a metamorfose da lagarta à borboleta, os iniciandos muitas vezes são destituídos de seus nomes e suas indumentárias costumeiras, referenciais de identificação no estágio de existência social anterior e, como se morressem para esta prévia existência, nascem novos indivíduos para comporem novos espaços sociais. A liminaridade é portanto um estado que se caracteriza pela "dissolução da estrutura normativa" (1987, p.28), e pela instauração de um tempo/espaço que se define, segundo Turner, como uma "anti-estrutura social", instância propícia à irrupção de formas lúdicas de expressão, como se observa nas sequências rituais mais comuns que envolvem dramatizações e jogos de destreza.

The normative structure represents the working equilibrium, the 'antistructure' represents the latent system of potential alternatives from which novelty will arise when contingencies in the normative system require it. We might more correctly call this second system the protostructural system because it is the precursor of innovative normative forms. It is the source of new culture" (Sutton-Smith, B. apud Turner, V, 1972, p.18-19).

Turner argumenta que a liminaridade é um estado particularmente conduzivo à instauração do clima lúdico, e observa que a qualidade lúdica não se restringe apenas a

jogos ou brincadeiras, mas estende-se à introdução de novas formas de ações simbólicas, pois induz ao comportamento experimental. Na liminaridade, novas formas de atuação, novas combinações simbólicas, são experimentadas, para serem ou descartadas ou adotadas.

Em sociedades tribais, onde, de uma forma geral, lazer e trabalho não se distinguem tão rigorosamente como nas sociedades industrializadas, os estados liminares irrompem e se estabelecem de forma mais livre e espontânea, permeando as atividades do dia a dia sem maiores pré-determinações ou previsões. Atividades coletivas como a caça, a pesca, ou uma incursão na mata para colheita de mel, podem se configurar como atividades de trabalho para subsistência, ou como momentos liminares de alegria, excitação e prazer. E na verdade, muitas vezes, ambos os aspectos se atualizam e não se distinguem.

Diferentemente do que se verifica em sociedades industriais complexas, os momentos de lazer em sociedades tribais tradicionais se dão num tempo social nem sempre facilmente delimitável dentro da estrutura social tribal. Preenchem os interstícios da estrutura social de forma livre, aleatória e, consequentemente, pouco previsível. Compreendem instâncias culturais que se situam no domínio de uma "anti-estrutura social", quando se verifica a dissolução da ordem estrutural normativa. Assim se sucede com a atividade do *reru*, que não ocorre de forma sistemática, regular, mas irrompe em temporadas de interesse, nos moldes dos modismos temporários que envolvem os brinquedos. Os fatores que determinam essas irrupções são aparentemente aleatórios e imprevisíveis. Longos períodos podem passar sem que haja um retorno de certos jogos ou brinquedos. E não é pouco provável que uma forma lúdica se perca definitivamente.

Procurando investigar sobre os rumos tomados pela energia liminar nas sociedades industriais modernas, Turner encontrou-a restrita e direcionada na sua vasão aos períodos bem delimitados para o tempo de lazer em oposição ao tempo de trabalho.

Nos fins de semana, nas folgas, nos feriados, nas festas, nas celebrações de Natal, Ação de Graças, Carnaval, etc. Há ainda outros focos propícios à irrupção de estados liminares. São os grupos que se constituem movidos pela identidade de possuirem interesses comuns, como grupos formados por movimentos artísticos, clubes de poesia, clubes de práticas esportivas, como surf, montanhismo, rodas de samba, gangs de rua, e tantos mais. Denominados de “communitas” por Turner (1977) configuram-se como exemplos de uma anti-estrutura social. Ou seja, são instâncias em que a experiência liminar tribal é processada e transformada em experiência “liminoid”. Não cremos estar dentro dos propósitos do nosso trabalho explorar a fundo as implicações destes processos de transformação de estados liminares em estados liminoids. Mas cabe aqui, apenas para finalizar, registrar a observação de que a própria ISFA, a “International String Figure Association” é um exemplo de “communitas”, de uma existência na anti-estrutura social, porquanto seus membros se definem como entusiastas da experiência “liminoid” propiciada pelas figuras em cordéis.

As manifestações lúdicas são, portanto, processos culturais humanos universais que irrompem em resposta aos impulsos de expressões criativas experimentais do homem em situações propícias que se caracterizam pelo estado de “liminaridade”, quando os indivíduos se entregam, socialmente ou individualmente, à experiência do “fluir” lúdico. O conceito da experiência do fluir (ou “flow”, no texto original) incorporado por Turner à caracterização do estado de liminaridade e anti-estrutura provém de estudos e análises na área de Psicologia Social conduzidos por Mihali Csikszentmihalyi, colega de Turner na Universidade de Chicago. Em seu artigo publicado no *Journal of Humanistic Psychology: “Flowing: A General Model of Intrinsically Rewarding Experiences”* Csikszentmihalyi refere-se ao “flow” como “the holistic sensation present when we act in total involvement” (Csikszentmihalyi, M. apud Turner, V. 1977, p. 48) e como “a state in which action follows action according to an internal logic which seems to need no conscious intervention on our part” (id.).

A descrição do conceito de "flow" por Csikzentmihalyi, que literalmente pede ser traduzido como "fluir", ou seja correr em estado líquido, manar, transmitindo a idéia de um fácil transcurso, bem se ajusta também, a nosso ver, à noção do "fruir" em português, que se reporta à idéia de desfrutar, gozar, derivar prazer. A experiência do "flow", conforme descrita por Csikzentmihalyi, e elaborada por Turner em função de sua noção de liminaridade e anti-estrutura, pode, portanto, ser compreendida como a experiência do estado de "fruição", estado que se caracteriza por uma entrega a uma experiência envolvente e prazerosa, como a fruição lúdica e a fruição estética, como veremos mais adiante.

As formulações de Csikzentmihalyi sobre o fenômeno do "flow" resultaram inicialmente de seus estudos sobre jogos e esportes, baseando-se em depoimentos de esportistas como jogadores de futebol, basquete, hockey, alpinistas, nadadores, enxadristas, etc. Posteriormente ele estende esta noção de fruição para a compreensão da "experiência criativa" em arte e literatura, e ainda às experiências religiosas, formulando então seis características distintivas da "experiência do flow". São elas:

(1) A experiência da fusão entre consciência e ação: No estado de fruição a consciência está aguçada e plenamente integrada à ação. Não há dualismo na experiência da fruição. Trata-se de uma experiência vivida de forma totalizante.

(2) A concentração da atenção sobre um campo de estímulo circunscrito: a consciência deve estar intensificada, mas concentrada sobre um restrito foco de atenção. Abre-se mão do passado e do presente - Somente o agora importa. A simplificação do "setting" e a eliminação dos ruídos, são medidas comumente adotadas para este fim. As tradições litúrgicas nos procedimentos rituais, por exemplo, corroboram neste sentido. Os indivíduos não precisam se preocupar com o como proceder, pois todos os procedimentos já estão prescritos. Podem, deste modo, entregar-se mais intensamente à experiência do fluir na liminaridade. As regras do jogo, bem definidas e introjetadas pelos jogadores ajudam a evitar a dispersão e a quebra da fruição.

(3) A dissolução do ego é outra característica da fruição. O ego, que geralmente funciona como mediador nas relações sociais torna-se irrelevante quando se instaura o estado do fluir. Para o ator social imerso na fruição do jogo, as regras as quais ele se submete também se aplicam aos demais atores, não havendo, portanto, necessidade de negociações a seu favor. Num estado de fruição a consciência está além do ego.

(4) No estado de fruição, o ator detém um pleno controle de suas ações e do meio em que se encontra: mesmo que ele não tenha consciência deste controle no instante da fruição, ele poderá se dar conta que suas capacidade e destreza corresponderam às demandas da atividade ritualística, artística, ou esportiva a que ele se dedicava. Fora do estado de fruição, dificilmente se consegue alcançar senso de controle tão subjetivo, sendo este aspecto da fruição responsável pela superação do sentimento de insegurança ou medo em atividades comumente dadas como perigosas, como no montanhismo ou nas corridas de Fórmula Um.

(5) Uma quinta característica da fruição diz respeito à coerência, à não contraditoriedade que caracteriza as ações, o que permite uma clara avaliação das ações do ator. Tal aspecto resulta, segundo Csikzentmihalyi, da circunscrição da consciência a um campo de possibilidades restritas.

(6) Finalmente, a fruição é autotélica, no sentido em que ela não tem finalidade ou sentido além ou fora de si. Dentro desta perspectiva, engajamos em formas culturais, como esportes e artes, em busca da fruição e da excitação que se pode depreender delas, e não em função de prêmios, troféus ou fama.

O conceito de "flow" descrito por Csikzentmihalyi, e suas qualidades intrínsecas se adequam à nossa observação das circunstâncias e do processo de construção das figuras em cordéis. O ator lúdico mostra-se totalmente concentrado, não na racionalidade de seu intelecto, mas no fluir de uma lógica interna de evolução de formas, que se dá numa velocidade muito rápida, não sendo fácil de se acompanhar mentalmente. Muitas vezes, ao ser solicitado para fazer a execução dos movimentos

mais lenta e racionalmente, o executor tende a se atrapalhar ou a se perder, tendo que recomeçar novamente. Está em ação uma espécie de memória e inteligência cinestética, ligada aos movimento das mãos. Na fruição lúdica e estética que o jogo do reru propicia, a concentração encontra-se voltada a um restrito campo de atenção, e o envolvimento é total.

Nas atividades competitivas, o caráter lúdico se configura também nas possibilidades de inversão dos marcos de superioridade. Este potencial de variabilidade de resultados motiva as repetidas retomadas de disputas. O vencido numa disputa pode sempre convocar o oponente para um segundo, ou um terceiro, ou inúmeros outros confrontos. Nada é definitivo no jogo. Eis aí um aspecto fundamental do lúdico. Aspecto que, por exemplo, tem sido relegado a longínquos planos de esquecimento nos Jogos Olímpicos e outros jogos oficiais ao privilegiar-se desempenhos de momentos únicos e decisivos, quando marcos olímpicos baseados em medições na ordem de centésimos de segundos são as metas celebradas.

Huizinga e Turner parecem concordar sobre as principais características formais do jogo. Em linhas gerais são elas: 1) a liberdade que se tem de optar por engajar-se nele ou não; 2) o momento de abstração da vida cotidiana; 3) a sua limitação temporal e espacial, constituindo-se em mundos temporários; 4) a capacidade de criar ordem e de ser ordem, que se traduz na imagem de perfeição, ainda que temporária; 5) a tendência a formar grupos sociais que se distinguem e sublinham suas diferenças em relação ao resto do mundo por meio de códigos e segredos.

## **5.2. Duas instâncias de fruição cultural: estética e lúdica**

Diversos estudos sobre a pintura corporal indígena mostram que a apreciação por esta atividade deve-se tanto ao resultado estético final, quanto, senão mais, ao gosto pelo

processo lúdico e criativo que ela propicia. Sobre a pintura corporal Karajá, André Toral observa que

Mesmo aparecendo em situações altamente formalizadas, as razões que ditam sua execução estão em outro terreno: o do prazer estético, dos modismos, dos improvisos e de uma pesquisa sobre novas formas de expressão, certamente bastante longínquas da sobriedade que rege sua vida ritual e espiritual ... Pintura corporal e 'brincadeiras', como dizem os Javaés estão muito ligadas a um clima de alegria (Toral, A., 1992 p.202)

O grande prazer que depreendem desta atividade é evidente, tanto para o agente executor como para o receptor da pintura. Longas horas de trabalho sem pressa proporcionam momentos de proximidade e intimidade entre as pessoas, ocasiões que podem dar margem a "uma nem sempre inocente interação entre homens e mulheres" (p.204). Semelhante circunstância se apresenta com o brinquedo *reru*, que, segundo o nosso informante é um jogo geralmente praticado e apreciado entre namorados, justamente por propiciar situações de maior proximidade e intimidade.

A fruição estética está no resultado, ao passo que a lúdica está no processo. O caráter lúdico e estético está presente na produção das várias formas de expressão artística Karajá. Além da pintura já mencionada, as experiências lúdico-estéticas estão presentes nas atividades da cerâmica e da cestaria. Se não tanto mais nas formas atuais destas atividades, estas experiências lúdico-estéticas certamente motivaram impulsos criativos que resultaram na grande riqueza de formas artísticas Karajá, principalmente quando as mencionadas atividades transitavam de forma indistinta os âmbitos do lazer e do trabalho. As transformações ocorridas em função do movimento de comercialização das formas artísticas Karajá implicaram mudanças em vários níveis. Com a comercialização e a produção em massa, as atividades da cerâmica e da cestaria foram de certa forma destituídas destas experiências. O prazer lúdico-estético que originariamente se depreendia de atividades manuais, como na confecção de bonecas e figuras de cerâmica foi se perdendo com o processo de comercialização e a consequente fabricação em massa dessas figuras. O que antes se situava no domínio

do lazer, pois essas figuras estavam fora do âmbito econômico de produção, passou a pertencer à esfera do trabalho, e trabalho compreendido no sentido ocidental moderno, ou seja, para "ganhar dinheiro" - um novo valor cultural estrangeiro adquirido ao preço do valor originário do prazer lúdico-estético. Trabalho e lazer que antes se confundiam em um *continuum*, se diferenciaram em esferas bem demarcadas. Sob esta ótica, a apreciação pelo brinquedo *reru* se explica também, pela sua qualidade propiciadora e preservadora de uma fruição lúdico-estética, nostagicamente ausente, ou reduzida, em outros âmbitos de produção artística, mas intactamente preservada neste jogo.

Sendo o suporte do *reru* as mãos humanas, obviamente estas construções não se sustentam por muito tempo. Desta peculiaridade resulta uma intrínseca característica sua: a sua efemeridade. Pois é justamente essa sua condição de ser um produto cultural efêmero, insustentável, que o torna uma atividade absolutamente alheia ao esquema de produção econômica, situando-o fora do âmbito de comercialização que cada vez mais tem se impingido à produção material Karajá. Este despojamento e esta liberdade das coisas "sem preço", fora de função ou estrutura, como observou Duvignau (1980) são prezados atributos associados ao ethos alegre e brincalhão dos Karajá e que certamente contribuem para o gosto pela atividade.

### **5.3. No espaço das possibilidades morfológicas**

Salientamos que o exercício de descrição dos métodos de construção foi de fundamental importância para o estudo e a compreensão dos mecanismos de evoluções formais que compõem o complexo sistema de construção dos *reru*. Do conjunto de 49 *rerus* recolhidos durante a pesquisa, poucos são os que resultam de uma série única e individual de manobras, como é o caso, por exemplo, de *kuràbikò iruedi*, "olho de cobra cega" (27 em Métodos de construção), que é construído através de uma sequência própria e única de manobras. Em sua grande parte, as figuras resultam de

seqüências de construção que incluem séries de manobras padrões que são recorrentes. Ao examinarmos os métodos de construção dos reru, podemos observar a existência de certos trechos de sequências de manobras que se repetem em construções de figuras diversas. Ou seja, são blocos de sequências de manobras que, dependendo de pequenas alterações em suas trajetórias de progressão podem derivar ramificações formais diversas. O conjunto inteiro da manobras para a construção de *watxi*, “veado campeiro” (1), por exemplo, constitui um destes *blocos padões de sequências de manobras*. Este bloco de manobras se repete inserido no meio de sequências de construção de diversas outras figuras em cordéis Karajá, como é o caso das figuras de *kuràbikò*, “cobra cega” (11), *kutura wiribi kòu raijaranyre*, “peixes correndo em direção contrária” (12), e *ixy witxikyre*, “costelas de porcão” (22). Vários destes blocos padões de manobras recorrentes podem ser identificados, sendo que eles resurgem - como unidades de sequências ou em partes, como fragmentos menores, na construção de diversas outras figuras. Certos trechos da construção de *hererawokutò*, figura que representa a armação do corredor da festa de *Hetohoky* (6), também surgem recorrentes, em procedimentos de construção de outras figuras, como *kuràbikò iwokutidekyre*, “cobra cega sem pé” (7), *ibokò mahadu kòri*, “anta do pessoal do rio acima” (9), e *hàlà taahurawetyyki runyre*, “caititu entre seus dois lagos” (13). Como se pode constatar, cada figura não resulta necessariamente de um esquema de construção único. Pelo contrário, em sua grande parte resultam de combinações de manobras específicas a blocos de manobras padões, constituindo-se num complexo jogo de possibilidades formais.

Neste ponto do nosso estudo atentamos para um fato instigante: certas descobertas e formulações básicas da emergente teoria da complexidade podem, a nosso ver, contribuir para melhor compreendermos alguns dos mecanismos formais que produzem as figuras em cordéis. Trazendo uma nova perspectiva ao conhecimento humano, a teoria da complexidade procura compreender o comportamento de sistemas complexos não lineares, não previsíveis, acreditando que é possível encontrar padrões

comuns a estes tipos de sistemas, sejam eles biológicos, físicos, ou culturais. Numa analogia a sistemas de possibilidades evolutivas biológicas, por exemplo, os *reru*, e certamente as figuras em cordéis de uma forma geral, parecem brotar segundo modelos semelhantes aos padrões distribucionais biológicos. No caso de espécies biológicas, por exemplo, observa-se uma relação direta entre as opções possíveis de atualização formal que uma determinada espécie vai deixando para trás à medida em que transcorre o dinâmico curso de evolução e as opções viáveis restantes de prosseguimento desta evolução, que vão se reduzindo. Do mesmo modo ocorre com os padrões formais na evolução das figuras em cordéis: à medida em que se opta por determinados rumos ou desdobramentos na progressão formal, o leque de possibilidades de atualização formal vai se estreitando, como se pode observar no esquema dos desdobramentos formais na construção de *reru* na página 96.

Estamos, portanto, procurando compreender o fenômeno do jogo dos cordéis pela perspectiva do seu processo, ou seja, na dinâmica lúdica de sua criação. Neste sentido, atentamos para o fato de que a apreensão das complexas manobras de execução destas figuras situa-se num domínio cognitivo mais próximo de uma memória cinestésica das mãos do que de uma memória racional do intelecto. Trata-se, por exemplo, da mesma qualidade de memória empregada pelas rendeiras de bilro do Nordeste. Atesta a atuação desta memória cinestésica das mãos a grande rapidez com que as figuras são executadas, sendo praticamente impossível para alguém não treinado nas manobras depreender seus passos pela mera observação, por mais atenta que seja. E mesmo o próprio executante treinado nas figuras em cordéis, quando solicitado para diminuir a velocidade ou pausar por um instante, muitas vezes se perde e se atrapalha, sendo preciso recomeçar novamente.

Também encontramos na teoria da complexidade um outro conceito que nos pode auxiliar na compreensão da dinâmica da produção das figuras em cordéis e que se refere ao nascente e explorável conceito de “atratores dinâmicos em sistemas complexos”. Os atratores seriam “estados (ou configurações formais), aos quais o

sistema, dependendo de suas propriedades, eventualmente se fixa" (p.33). Roger Lewin lança mão de uma imagem de redemoinhos num mar revolto para explicar a dinâmica dos atratores. "Imagine flutuar num mar revolto e perigoso, girando em redor de rochas e enseadas. Os redemoinhos se instalam, dependendo da topografia do fundo do mar e da corrente d'água. Eventualmente você será atraído para um destes vórtices. Você fica aí até que alguma perturbação maior ou mudança no fluxo d'água o empurre para fora, e então será sugado por outro" (p.33) Isso, numa imagem simplificada, é o que se passa num sistema dinâmico com atratores múltiplos. O autor recorre a este conceito para pensar sobre questões na área da arqueologia e tentar explicar o que se sucedeu com as trajetórias das formas de evolução cultural e organização social humana. Nos processos evolutivos culturais humanos, as formas de organização social mais comumente estabelecidas, como os bando, as tribos, as chefias (ou cacicados), ou os estados, seriam equivalentes a atratores. Neste "mar mítico" a pessoa que flutua, ou no caso, a espécie humana, na sua aventura terrena, seria suscetível ao um redemoinho "um" em primeiro lugar, depois ao redemoinho "dois", e assim por diante. Não haveria necessariamente uma progressão de um para dois, três e quatro. A história está cheia de exemplos de grupos sociais atingindo níveis mais elaborados de organização, e depois, por razões diversas, retornando a outros mais simples.

Pois bem, quando observamos que no complexo sistema de produção dos reru, certos *blocos padrões de sequências de manobras* se repetem, ou seja, são recorrentes nos processos de construção de figuras diversas, podemos identificar nestes blocos de sequências de manobras um comportamento e uma atuação de "atratores dinâmicos no espaço das possibilidades morfológicas", como descreveu Lewin para as formas de evolução biológica (p 94). Uma vez que as mãos se familiarizam com uma determinada sequência de manobras, esta passa a atuar como um atrator, ou seja, uma força de atração para a sua atualização. Determinadas manobras podem funcionar como disparadores de acessos a "sequências-atratores", o que explica a incrível

rapidez com que as mãos passam a trabalhar, completamente independentes de qualquer interferência do intelecto.

Portanto, a aparente aleatoriedade das progressões formais no processo de construção das figuras em cordéis responde na verdade às forças de atração de atratores formais, no caso, blocos de seqüências de manobras, como os que constroem a figura de *watxi* (1), ou a de *hererawokuto* (6). É preciso que se compreenda, no entanto, que, no "espaço das possibilidades morfológicas", as atualizações de atratores formais podem ser esperadas porém não previstas, pois inúmeros fatores - entre eles, muitos, agora sim, bastante aleatórios - podem determinar a entrada de uma progressão formal em um atrator assim como inúmeros outros podem determinar a sua saída. E assim, a evolução continua. Examinaremos em seguida um outro fenômeno da aventura evolutiva refletida no simples jogo do *reru*, que é o processo da exaptação.

#### 5.4. - Uma exaptação cultural

O *reru* está intimamente relacionado a uma atividade característica da produção material Karajá, que é a cestaria<sup>10</sup>. Provém desta atividade a matéria prima do *reru*, as cordinhas de fibra de buriti. As cordinhas de buriti constituem material excedente abundante na produção de cestos e bolsas de palha. Evidentemente, não nos parece muito provável que um Karajá se empenhe em colher a palma de buriti, tratá-la e prepará-la com o fim único e exclusivo de confeccionar cordéis para brincar de *reru*. Mas este jogo-brinquedo nasce, muito provavelmente como reflexo cultural do ímpeto criativo e lúdico Karajá, ao se deparar frente a um material familiar excedente em abundância. A questão "O que mais pode-se fazer com tantas cordinhas sobrando?" logo se coloca. Descartá-las, ao que parece, está fora de questão. O manuseio descompromissado e frequente desses cordéis torna-se um campo fértil para o espírito

<sup>10</sup> Edna Lúisa de Melo Taveira é autora de um minucioso estudo da cestaria Karajá, Etnografia da Cesta Karajá. Ed. da Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 1982.

criativo e lúdico dos artesãos. O *reru* nasce, portanto, ao que nos parece, como uma espécie de sub-produto da atividade cesteira, caracterizando-se, como tal, como um fenômeno cultural exaptativo do processo de fabricação de cestos.

Stephen Jay Gould (1991), professor de Geologia da Universidade de Harvard, paleontólogo interessado na Teoria e História da Evolução, apresenta a idéia de **exaptação**, em contraste ao conceito de adaptação, como um conceito instrumental para explicar uma multiplicidade de fenômenos naturais e culturais que a seu ver não poderiam ser caracterizadas como resultados funcionais de processos adaptativos. Muitos fenômenos exaptativos, observa Gould, têm sido ignorados pelos pesquisadores, por não poderem ser explicados pela teoria da adaptação, mola mestra da doutrina evolucionista que dominou o pensamento nas ciências naturais e por extensão nas ciências sociais. Mesmo quando estes, segundo seu argumento, superam consideravelmente em número os fenômenos adaptativos. O conceito de exaptação, que se define como "useful structures not evolved for their current function, but coopted from other contexts" (GOULD, S. J., VRBA, E. S. 1982 p. 4 apud GOULD, S. J. 1991, p.46) pode ajudar-nos a compreender e explicar inúmeros fenômenos e formas culturais. Quando examinamos a dinâmica cultural de um povo, podemos observar que nem todos os desdobramentos culturais se explicam bem como "respostas" a processos adaptativos. A fertilização do solo pelas cinzas após as queimadas nos fornece um claro exemplo de um efeito exaptativo não intencionado inicialmente, pois dificilmente poderíamos afirmar que houve, no caso, explícita motivação adaptativa visando tal objetivo. A intenção da queimada é, obviamente, a de limpar uma área para cultivo depois da derrubada da mata. O amarrado de uma ponta de lança ao corpo da lança, por exemplo, decorre de uma função adaptativa, pois foi processo escolhido, provavelmente entre outros experimentados, para atar as duas partes distintas do artefato. Mas o interessante resultado estético, evidentemente, não foi intencional, sendo, no entanto, cooptado e reproduzido em outra parte da lança e, posteriormente em outros artefatos. O amarrado foi, assim, destituído de sua

finalidade prática original, tendo sido cooptado exclusivamente pelo seu efeito estético, formal. Temos aí um caso de desvio de uso ("shift of utility"), que caracteriza os fenômenos de exaptação.

O *reru*, ao que nos parece, nasce em semelhantes circunstâncias, ou seja, é um efeito, uma exaptação, e não uma adaptação em função de alguma utilidade prática. O brinquedo não nasce a partir de uma necessidade ou de uma pré-concepção, mas surge a partir de uma disponibilidade de material - sobras de cordéis de buriti - que a engenhosidade e a inventividade humana logo tratou de processar.

Podemos ainda, seguindo essa linha de reflexão, incluir como um efeito exaptativo da atividade do *reru* o seu efeito de prática para o desenvolvimento da destreza manual, tão importante para a atividade da cestaria. A destreza manual, necessária para a manipulação dos cordéis na construção de *reru*, é um atributo não intencionado, mas naturalmente adquirido com a prática do jogo, e naturalmente cooptada para a atividade de confecção de cestos, esteiras, bolsas, e outros itens que tem a palha como matéria prima. Este efeito, obviamente, não constitui uma função "pré-meditada" do *reru*, mas um efeito circunstancial exaptativo.

Podemos assim observar, conforme assinala Gould, que os processos exaptativos abundam e superam em freqüência os adaptativos, como se um leque de possibilidades evolutivas bem mais instigante do que o esquema monocausal darwiniano de evolução se abrisse.

A idéia da exaptação sugere, portanto, que não há uma linha evolutiva, como fazia crer o ultra-Darwinismo, mas talvez algo como uma rede evolutiva, cujas potencialidades expansivas multidirecionais são ilimitadas. O *reru* bem nos serve, mais uma vez, e "exaptacionalmente", para ilustrar tal configuração. As suas formas nascem, evidentemente, não a partir de projetos pré-concebidos, mas a partir de experimentações movidas por uma motivação essencialmente lúdica, que apontam para uma ampla, se não ilimitada, gama de possibilidades. As diversas configurações

básicas do *reru*, as "saídas" anteriormente citadas, bem ilustram a capacidade multiplicativa de suas possibilidades, que se propagam como ramos de uma árvore. Neste sentido, surpresas podem sempre ser esperadas.

## 6. UMA EXPERIÊNCIA DE REVITALIZAÇÃO CULTURAL COM O RERU.

Por fim, se voltarmos o pensamento para uma preocupação de caráter mais político sobre a condição de existência das culturas humanas, podemos potencializar a vocação de objetos como o *reru* de atuarem também como agentes de revitalização cultural.

A revitalização cultural caracteriza-se como um processo de resgate e reafirmação de valores e fatos culturais. É compreendida por B. Ribeiro, no âmbito da cultura material como "a incrementação do interesse em recuperar a memória tribal, no que se refere às suas expressões materiais, que assumem, mais do que nunca, o papel de símbolos visíveis de identidade étnica" (1985, p.35).

Em tempos de globalização, muitas das formas culturais étnicas se perdem no esquecimento em dinâmicas sociais cada vez mais aceleradas, ou se diluem no processo de homogeneização promovido pelas culturas de massa envolvente, principalmente através da penetração da televisão e dos movimentos proselitistas evangélicos. Em tais circunstâncias, um reforço positivo através de uma intervenção cultural ativadora pode significar o renascer de uma forma cultural moribunda. A estratégia psico-lógica da revitalização segue a máxima: O valor que o outro dá revigora o valor que você dá. Berta Ribeiro dá um exemplo de "revivência da produção artesanal por parte de tribos que a haviam abandonado" (1985, p.35), citando as oleiras Waurá do Alto Xingu, que ao terem acesso a reproduções de

vasilhas de antigas coleções, passam a reincorporar formas de cerâmica esquecidas ou em desuso.

Como um exemplo em que elementos da cultura material funcionaram como ativadores de memória cultural adormecida, relata-se, a seguir, a experiência realizada com figuras em cordéis, por ocasião de um encontro de professores Karajá na aldeia de Buridina, na cidade de Aruanã (GO) em setembro de 1997<sup>11</sup>. Promoveu-se em uma das sessões do encontro uma atividade recreativa envolvendo o jogo das figuras em cordéis - o "Torneio de *Reru*". Estavam presentes professores indígenas representantes de 7 aldeias Karajá (São Domingos, Fontoura, Santa Isabel do Morro, Tytema, Xambioá, Macaúba e Aruanã) e uma aldeia Javaé, num total de cerca de 30 participantes.

A principal idéia da atividade proposta foi o de promover a reativação da memória cultural em busca do resgate do *reru*, esta forma cultural que tem sido relegada ao esquecimento, e que pode também contribuir para o despertar e a revitalização da alegria e da jovialidade tão características do ethos Karajá.

O torneio foi assim concebido: solicitamos o agrupamento dos participantes do encontro em grupos por aldeia de origem e enumeramos as oito aldeias presentes listando-as no quadro negro. Em seguida mostramos, de um a um, uma série de doze figuras em cordéis Karajá, que foram coletadas no decorrer de minha pesquisa. Estas haviam sido montadas em pranchas, trazendo, cada uma, o seu respectivo nome. A cada prancha mostrada, propusemos aos presentes que a reproduzissem. Pontos seriam conferidos aos grupos que lograssem realizar a tarefa: dois pontos para o grupo que primeiro apresentasse uma reprodução e um ponto para quaisquer outros que conseguissem reproduzir a figura em seguida, seja pelo resgate mnemônico, seja pelo aprendizado naquele momento.

---

<sup>11</sup> Encontro promovido e coordenado pelo Projeto Educação e Cultura Indígena Maurehi, da Funai

Distribuídos os laços de *reru* entre os participantes, iniciamos com a apresentação das figuras mais simples. Timidamente começaram a surgir os primeiros, mas logo criou-se um clima animado de motivação lúdica, com todos se esforçando para lembrar ou se empenhando para aprender. Obviamente, as aldeias que apresentam maior grau de preservação cultural foram as que conseguiram reproduzir os *reru* mais rapidamente, marcando os maiores pontos. Mas os grupos logo se abriam espontaneamente para interagir e ensinar uns aos outros. A alegria e o orgulho pelo êxito e pelo sucesso da cooperação uniam a todos. Muitos comentavam: "nunca mais eu tinha feito *reru*", "já faz anos que não fazia *reru*" ou "eu sabia fazer muitos... mas agora não tô mais lembrando direito". O estímulo inicial, no entanto, promoveu um esforço coletivo em busca destas formas. E diversas outras figuras de *reru* diferentes surgiram, garimpadas da memória cultural, sendo então exibidas a todos com orgulho e animação. Constatava-se, portanto, com tal evento, que através da interferência de uma instância ativadora, um processo de desencadeamento no resgate de formas culturais pode ser detonado. Estamos, neste caso, agenciando o poder que a dimensão lúdica tem de agregar e aproximar as pessoas, dissolvendo estados de reserva e timidez que de outra forma poderiam demorar-se por um tempo bem maior.

Como um outro desdobramento não previsto inicialmente surgiu a idéia entre os professores e educadores de se aproveitarem as figuras em cordéis como recurso didático nas escolas das aldeias Karajá, pois além da marcante visualidade cada figura traz o seu próprio nome - *heto* (casa); *tyrehe* (penca de morcegos); *wati* (veado campeiro), *urybiò* (espécie de cobra), *wyhy sabute*, etc. Vale lembrar que, por ser constituído de professores, o grupo detinha um grande potencial multiplicador de propagação da atividade do *reru*.

A experiência foi rápida (uma manhã) e divertida, mas fêz emergir reflexões interessantes, entre as quais destacam-se aqui duas: A primeira: a situação de fragilidade em que se encontram fatos culturais que se podem perder frente às pressões da sociedade envolvente e a real possibilidade de revitalização e resgate destes fatos

ainda dentro destas próprias circunstanciais. E a segunda, a urgência de uma prática etnográfica da revitalização cultural, que é a revitalização da memória cultural através do retorno do conhecimento que se conseguiu acumular e preservar nas instituições científicas aos originadores deste conhecimento, ou, se não, ao menos aos seus descendentes. Nada mais justo. O estímulo de um suporte material, físico, sendo visualmente marcante, pode causar grande impacto na memória cultural, promovendo o resgate destas formas.



Figura 54. Torneio de reru em Aruanã (1997)



Figura 55. Exposição de reru em Aruanã (1997)

## 7. CONCLUSÃO

Os estudos sobre cultura material indígena brasileira já têm se desenvolvido e se firmado de forma a constituir-se num campo de pesquisa com uma identidade própria reconhecida mundialmente a partir, principalmente, de trabalhos pioneiros, como os realizados pelas saudosas professoras Berta Ribeiro e Maria Heloísa Fénelon Costa em diversas frentes de pesquisa. Contudo, acreditamos que o que se tem feito até o presente representa ainda uma pequena porção explorada face ao potencial de conhecimento etnológico que esse campo enseja.

Procuramos neste trabalho lançar uma visão panorâmica sobre os estudos e as principais referências relacionadas à produção de figuras em cordéis pelo mundo, para então dirigirmos o nosso enfoque à uma amostragem de uma produção específica deste objeto no Brasil, o *reru Karajá*. Face ao volume de trabalhos realizados sobre as figuras em cordéis encontrados nas mais variadas regiões do mundo, constatamos a existência de uma considerável lacuna sobre o assunto no Brasil e sentimos a premência com relação a produções nesta vertente de pesquisa aqui no Brasil. Nosso trabalho procura, pois, contribuir neste sentido.

Confirma-se com a nossa pesquisa que a classe de objetos eleita para o nosso estudo, qual seja, "jogos e brinquedos", muito pode nos informar e ajudar a compreender a natureza das esferas lúdicas da existência cultural humana, bem como sobre a natureza dos processos criativos na busca da fruição estética. As necessidades humanas não se limitam apenas às esferas fisiológicas, psicológicas, sociais, ou religiosas, mas

também, cada vez mais se constata e se reconhecem as necessidades emocionais. E é procurando suprir estas necessidades no âmbito das emoções, entre outras motivações, que manifestações e atividades induzidas pela busca da fruição lúdica em íntima relação com a fruição estética emergem na experiência social ou individual, instaurando-se o que V. Turner chama de estados da liminaridade, um espaço/tempo onde/quando o ser humano tem a possibilidade de existir de uma forma mais livre com relação às suas amarras sociais. A liminaridade se apresenta cada vez mais como um rico veio de investigação para o conhecimento da natureza e do espírito humano.

Investigamos assim um fenômeno cultural Karajá que pertence ao domínio do lazer, atentando para a sua especificidade enquanto uma atividade lúdica que produz formas estéticas. Examinamos esta atividade, o "jogo do *reru*", sob várias óticas distintas. Abordamos a sua constituição formal enquanto uma produção da cultura material, quando constatamos a sua natureza exaptativa - não apenas de sua origem, mas de seu próprio ser. Ou seja, o jogo do *reru* surge no covívio comunal de forma espontânea, não "programada", como um efeito exaptativo, e não uma consequência adaptativa. E além disso, as suas próprias formas resultam de experimentações induzidas pela fruição lúdica, segudo o conceito da experiência do "flow" lúdico de Csikzentmihalyi. Nesta perspectiva verificamos que as formas do *reru*, dada a sua natureza dinâmica e exaptativa, estão em contínuo processo de "auto-criação", sendo que as possibilidades se apresentam aparentemente infinitas. Novas formas de *reru* podem ser continuamente geradas no fluir da experiência liminar que consiste da interação entre o impulso lúdico e a fruição estética, num movimento consonante às tendências do ethos e aos parâmetros da cultura Karajá. Vimos, assim, refletidas no jogo do *reru* várias qualidades do ethos Karajá - a jovialidade e a alegria, e o seu apreço pelo lúdico e estético, tão bem combinadas no brinquedo. Procedemos ainda a uma breve comparação do *reru* com outro fazer cultural Karajá, a pintura corporal, tendo em vista que ambas atividades servem como canal de fruição lúdica e estética. Situando o jogo-brinquedo dentro do seu contexto social, examinamos as implicações sociais e

psicológicas decorrentes de sua natureza de ser efêmero e constatamos, através da experiência do "Torneio de *Reru*", promovido na aldeia de Buridina, em Aruanã, a sua potencialidade de atuar como fator de revitalização cultural.

Entre as principais motivações da decisão de nos lançarmos a uma pesquisa na área da Antropologia da Arte está, certamente, a de conhecer a fundo um determinado objeto - o que implica em examinar as suas qualidades formais intrínsecas, verificar o seu lugar e a sua participação no quadro cultural onde se insere e observar as relações sociais intermediadas por ele. Ao nos empreendermos em tais tarefas no curso de nossa pesquisa viemos a descobrir uma nova perspectiva de apreensão do objeto. Pudemos constatar que a motivação por trás da atividade do *reru*, estava tanto na experiência da fruição estética, ou seja, no produto final, as figuras em si, como, não menos, no próprio processo de construção, no seu fazer, ou seja, na experiência da fruição lúdica. Tal como ocorre na atividade da pintura corporal, o processo é tão importante, se não mais ainda, do que o produto final. No caso do *reru*, o tempo empregado na construção é, invariavelmente, bem superior ao tempo de sustentação e apreciação do objeto final.

Ressaltamos, ainda, dentro desta perspectiva metodológica que se volta para o processo no estudo de cultura material, a importância do exercício descritivo deste processo. Tarefa laboriosa sim, pois trata-se de dissecar de um fato cultural, mas certamente compensadora, sendo um meio de explorá-lo nos seus pormenores e conhecê-lo a fundo. Assim é que, ao nos entregarmos à tarefa de descrição dos métodos de construção dos *reru*, pudemos, por exemplo, descobrir a existência dos padrões de sequências que se repetiam na construção de figuras diversas que, segundo estudos sobre a dinâmica dos sistemas complexos, se comportam e se caracterizam como blocos atratores.

No decorrer de investigações e estudos novas questões invariavelmente surgem e se colocam somando-se às questões iniciais e enriquecendo as reflexões. Foi o que se

sucedeu no curso da nossa pesquisa. Acabamos sempre por aprender muito mais do que esperávamos no início da empreitada. Esta é talvez a grande recompensa exaptativa que todo estudo enseja.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSEN, J. H. **Maori String Figures**. New Zealand: The Board of Maori Ethnological Research. Wellington, 1927.
- AVERKIEVA, J., SHERMAN, M. A. **Kwakiutl String Figures**. Seattle and London: University of Washington Press, 1993.
- BALDUCCI, I. Juegos de hilo y trucos de los Toba-taksek. In: **Notas etnográficas de los Toba-taksek II**. Tilcara: Entregas del I. T., 11, 1981.
- BALDUS, H. **Tapirapé-Tribo Tupi no Brasil Central**. São Paulo: C. Ed. Nacional, 1970.
- BEAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- BOAS, F. **Primitive Art**. New York: Dover Publications, 1955.
- \_\_\_\_\_. The Central Esquimos. In: **Annual Report of the Smithsonian Institution**. Washington: 1888.
- BRAUNSTEIN, J. Juegos de hilo de los indios maká. **Hacia una nueva carta étnica del Gran Chaco**, III, p. 24-81, 1992a.
- \_\_\_\_\_. El piojo (pediculus humanus). Sobre la arbitraria relación entre el significado y la representación en los juegos de hilo. **Estudios de la división Etnografía**, Ano 5, n. 1. La Plata: 1992b.
- \_\_\_\_\_. Lenguajes de hilo. **Hacia una nueva carta étnica del Gran Chaco**, IV, p. 109-117, 1992c.

\_\_\_\_\_. Las figuras de Hilo del Gran Chaco. I. Figuras de los mataco orientales. **Hacia una nueva carta étnica del Gran Chaco**, IV, p.36-66, 1992d.

CHANG, W. *Reru, cordas animadas Karajá*. In: SOUZA, K. M. , CADORIN, M. de A. (Org.) **Imagen e Significação**. Rio de Janeiro: UFRJ/EBA, 1997. (Anais do 4º Encontro do Mestrado em História da Arte).

CULIN, S. **Games of the North American Indians**. Lincoln and London: University of Nebrasca Press, 1992.

CUNINGTON, W. A. String Figures and Tricks from Central Africa. **Journal of the Royal Athropological Institute**, 36, p.121-131, 1906

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: Studies of Enjoyment**. Chicago: University of Chicago, 1974. (PHS Grant Report)

\_\_\_\_\_. Play and Intrinsic Rewards. **Journal of Humanistic Psychology**. Chicago, 1972.

DICKEY, L. A. String figures from Hawaii. **Bernice P. Bishop Museum Bulletin**. Honolulu, Hawaii: , 54, 1928.

DUVIGNAUD, J. **Le Jeu du Jeu**. Paris: Balland, 1980.

EHRENREICH, Paul. Contribuições para a Etnologia do Brasil. **Revista do Museu Paulista**. São Paulo: vol.II, 1948.

ELIAS, N., DUNNING, E. **Em Busca da Excitação**. Rio/Lisboa: Difel/Bertrand Brasil, 1996.

FARIA, L. de C. Figurines en argile faites par les indiens Karajá du Rio Araguaia. **Actes du IVe. Congrèss Internacional des Sciences Antropologiques et Etnologiques**. Vienne, Tome II, p. 370-375, 1952.

\_\_\_\_\_. **A figura humana na arte dos índios Karajá**. Rio de Janeiro: Museu nacional, 1959.

FIALHO, M. H. S. da S. **Pequeno vocabulário nas formas das línguas Karajá-Português/Português-Karajá**. São Félix do Araguaia: UNEMAT, 1997. (manuscrito)

FIRTH, R., MAUDE, H. C. **Tikopia String Figures**. London: Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, 1970.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

GOULD, S. J. Exaptation: A Crucial Tool for an Evolutionary Psychology. **Journal of Social Issues**, vol. 47, n. 3, p. 43-65, 1991.

GRABURN, N. H.H. (ed.) **Ethnic and Tourist arts**. Berkeley: University of California Press, 1976.

GUSDORF, G. L'esprit des Jeux. In: **Jeux et Sports, Encyclopédie de la Pléiade**. Paris: Gallimard, p.1157-1180, 1967.

HADDON, A. C. A Few American String Figures and Tricks. **American Anthropologist**. 5 (2), p. 213-232, 1903.

\_\_\_\_\_. String Figures from South Africa. **Journal of the Royal Anthropological Institute**, 36, p.142-149, 1906.

HADDON, K. **Cat's Cradles from Many Lands**. New York: Longmans, Green, 1912. (Reprint edition. West Orange: Saifer, 1983)

\_\_\_\_\_. Some Australian String Figures. **Proceedings of the Royal Society of Victoria** . n. 30, v.2, p. 121-36, 1918.

\_\_\_\_\_. **Artists in Strings. String Figures: Their regional distribution and Social Significance**. London: Methuen, 1930.

HANDY, W. C. String Figures from the Marquesas and Society Islands. **Bernice P Bishop Museum Bulletin**. Honolulu Hawaii: 18, 1925.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, Estudos 4, 1993.

KRAUZE, F. Nos Sertões do Brasil. **Revista do Arquivo Municipal**. São Paulo: . 66/91, 1940/1943.

LEWIN, R. **Complexidade: a vida no limite do caos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LIMA FILHO, M. F. **Hetohoky: um rito Karajá**. Goiânia: Ed. UCG, 1994.

MAIA, M. **The Javaé Language**. Alemanha: Lincon-Europa, 1998.

MARY-ROUSSELIÈRE, G. **Les Jeux de Ficelle des Arviliigjuarmiut**. . Ottawa: Musée Nationaux du Canada Bulletin 233, 1969.

MAUDE, H. C. & H. E. **String Figures from the Gilbert Islands**. Memoirs from the Polynesian Society, 1958.

MÜLLER, R. P. **A pintura do corpo e os ornamentos Xavante: arte visual e comunicação social**. Campinas: UNICAMP, 1976. (Dissertação de mestrado)

\_\_\_\_\_. **Os Assuriní do Xingu: história e arte**. Campinas: UNICAMP, 1993.

MUNN, N. **Walbiri Iconography**. Ithaca: Cornell University Press, 1973.

PARKINGSON, J. **Yoruba String Figures**. **Journal of the Royal Antropological Institute**, 36, p.132-141, 1906.

PAULA, E. de, L. G. de. **Xema'eäwa, jogos de barbantes entre os índios Tapirapé**. 1987. (Manuscrito)

PETESCH, N. Divinités statiques, hommes en mouvement: structure et dynamique cosmic chez les indiens Karajá du Brésil central. **Journal de la Société des Americanistes**. v.73, p. 75-92, 1987.

RIBEIRO, B. G. **Os estudos de cultura material: propósitos e métodos**. In: **Revista do Museu Paulista**. São Paulo: Nova Série, v. XXX, 1985.

\_\_\_\_\_. **Dicionário do artesanato indígena**. Belo Horizonte/São Paulo: Itatiaia/Edusp, 1988

RIVERS, W.H.R., A.C. HADDON . A method of recording string figures and tricks. In: **Man**. v. 2, p.146-153, 1902.

STEWARD, J. H. (ed.) **Handbook of South American Indians**. V. I e III. Washington Government Printing Office, 1946.

SCHULTZ, V. C. **Krahô (Brazil, Tocantins Region) - String Figures**. Göttingen: Institut für Den Wissenschaftlichen Film, 1977.

TAVEIRA, E. de M. **Etnografia da cesta Karajá**. Goiânia: UFG, 1982. (Coleção Teses Universitárias)

TORAL, A. A. de. **Cosmologia e sociedade Karajá**. Rio de Janeiro: UFRJ/PPGAS, 1992. (Dissertação de mestrado)

TURNER, V. **Dramas, Fields and Metaphors, symbolic action in human society**. Ithaca and London: Cornell University Press, 1974.

\_\_\_\_\_. Variations on a theme of liminality, In: MOORE, S. F., MEYRHOOF, B. G. **Secular Ritual**. Amsterdam: Van Gorcum, 1977, p. 36-52..

\_\_\_\_\_. **From Ritual to Theatre, The Human Seriousness of Play**. New York: PAJ Publications, 1982.

VELTHEM, L. H. V. **A pele de Tuluperé: estudo dos trançados Wayana-Apalai**. São Paulo: FFCH/USP, 1984. (Dissertação de mestrado).

\_\_\_\_\_. **O Belo é a fera**. São Paulo: USP, 1995. (Tese de doutorado).

VEL ZOLADZ, R. W. **Desenhos espontâneos Karajá**. Rio de Janeiro: Ed. Universitária Santa Úrsula, 1987.

VIDAL, L. A pintura corporal entre índios brasileiros. **Revista de Antropologia**, 21. São Paulo: 1978.

- \_\_\_\_\_. Contribution to the concept of Person and Self in the lowland South American societies: body painting among the Kayapó Xikrin. **Coleção Museu Paulista, série Ensaios**. São Paulo: v. 4, 1981.
- \_\_\_\_\_. (Org.) **Grafismo Indígena. Estudos de Antropologia Estética**. São Paulo: Studio Nobel/Edusp, 1992.