

---

# Viagem ao universo Maxakali<sup>1</sup>

VÂNIA DE FÁTIMA NORONHA ALVES<sup>2</sup>

A primeira menção sobre os Maxakali foi feita numa carta de João da Silva Guimarães datada de maio de 1734 (Nimuendaju, 1958, p. 54). O primeiro contato entre os índios e os habitantes de São Sebastião do Norte, hoje Maxacalis, deu-se no ano de 1914, quando um grupo de 14 silvícolas Maxakali penetrou no povoado, armado de arcos e flechas e pintado de urucu (Nascimento, 1984, p. 24).

Os Maxakali, ainda segundo Nimuendaju, ocupavam uma região interna à faixa litorânea correspondente aos atuais estados de Minas Gerais, Bahia e Espírito Santo. Com outros grupos de relativa proximidade lingüística e étnica, como os Makoni, Malali, Monoxó, Pataxó, Cumaxó, Kapoxó, Panhame, ou mesmo os de maior diversidade, como os Giporok, Naknenuk e Potijá, conhecidos pelo termo genérico de "Botocudos", mantinham uma intensa interação através de alianças e guerras intertribais (Citado por Álvares, 1986, p. 24).

A tradição nômade, bem como a de caçadores e coletores, está sendo lentamente modificada. Residem hoje em duas reservas separadas apenas 12 km uma da outra — Água Boa e Pradinho, próximas aos municípios de Maxacalis e Bertópolis. O último levantamento do número de índios da etnia publicado

<sup>1</sup> Faço a opção de utilizar a grafia original do nome indígena em respeito à comunidade, bem como obedecer a norma culta da "Convenção para a grafia dos nomes tribais", que determina o uso de maiúscula, e o não o uso de plural estabelecido pela Associação Brasileira de Antropologia (ABA), de 14 de novembro de 1953. (Ricardo 1995:97). As reflexões e os temas aqui apresentados são frutos de minha pesquisa de mestrado defendida na FAE/ UFMG (Alves, 1999).

<sup>2</sup> Mestre em Educação, Professora do curso de Turismo e Gestão em Hotelaria da FACE/FUMEC.

por um jornal de circulação estadual afirma que este aumentou de 672 em 1991 para 850 em 1998 (Pereira, 1998).

A vida na aldeia, longe do barulho das cidades, contribui para que o Maxakali fale baixo e devagar. Possui um tom de voz anasalado e não necessita dirigir o olhar para a pessoa com quem estão falando para que o diálogo se estabeleça. As mulheres sussurram, e a interlocução com o não-Maxakali é quase sempre feita pelos homens.

O índio Maxakali possui características físicas que o distingue facilmente dos outros de Minas Gerais<sup>3</sup>. Aparentemente tem um aspecto "sadio", apesar da desnutrição. Em sua maioria, os Maxakali possuem uma estatura mediana, corpo com musculatura bem definida, troncos largos, pouco percentual de gordura entre os homens e um pouco mais entre as mulheres, que quase sempre possuem uma protuberância e flacidez na região abdominal.

Na pele queimada de sol, as marcas de um tempo que não reflete a idade biológica de cada um. Todos eles, com exceção das crianças, aparentam ser mais velhos do que realmente são.

Possuem rostos arredondados e um semblante forte, marcado principalmente pela profundidade do olhar. Seus olhos são bastante vivos e pretos. Nos rostos é possível identificar um povo sofrido, marcado por uma rica história de lutas e resistências.

Quase não possuem pêlos no corpo. Raramente encontramos homens usando bigodes. Os cabelos são muito lisos, e seu corte é, normalmente, com franja acima das sobrancelhas, arredondados até a nuca, para os homens, e com mais um corte na altura das orelhas, para as mulheres. As crianças seguem esse mesmo estilo.

Os homens estão sempre em posição de vigilância. Peito estufado, olhar atento, para frente. As mulheres, mais tímidas, quase sempre encontram-se escoradas nas paredes, escondendo-se entre as estacas das casas, as mãos à boca, cabeça baixa ou virada de lado, olhar direcionado para baixo ou para cima.

Durante todo o dia, índios e índias usam pinturas variadas no rosto e no corpo, utilizando cal, urucum, carvão vegetal, jenipapo,

<sup>3</sup>Em Minas Gerais residem ainda os Pataxó, Krenak, Xacriabá, Kaxixó, Pankaruru, Aranã e Xucuru Kiriri, totalizando uma população de aproximadamente 9.000 índios.

e atualmente mercúrio cromo, batons com tonalidades avermelhadas, violeta genciana e folhas de estêncil, molhadas na água ou na saliva, que produzem um tom roxeado muito próximo ao extraído das árvores. Essas pinturas são intensificadas para os momentos rituais. Alguns homens pintam também as unhas de cores vermelhas. Todos apreciam o uso de adornos no pescoço e nos braços. São pulseiras e colares que identificam a própria etnia, ao mesmo tempo que demonstram grande interesse pelos produtos confeccionados com miçangas coloridas.

As crianças andam descalças, sujas, levam sempre a mão e objetos sujos à boca. O alto índice de verminoses é mais observado entre elas, chega ser assustador o tamanho de suas barrigas. Uma das causas, certamente, é a falta de condições higiênicas e sanitárias.

Nem bem o dia amanhece e logo a fogueira é acesa para a preparação dos alimentos. Uma panela permanece no fogo cozinhando os alimentos, ao mesmo tempo que aquece a casa e as pessoas. Este é o horário em que os Maxakali fazem a sua refeição. O restante do dia passam praticamente sem comer, por isso estão sempre com fome. Comem muito, principalmente os produtos que plantam, como mandioca, batata-doce, banana, melancia, além de peixe. Outros alimentos já foram incorporados por eles, como o arroz, o macarrão, os biscoitos, o café, o açúcar e o Ki-suco. Uma cesta básica contendo alguns desses produtos é distribuída pelo governo federal, uma vez por mês, e é recebida com muita alegria por todos. As crianças alimentam-se na escola, momento que é sempre acompanhado da presença dos adultos, que ficam aguardando uma parcela da merenda.

Os Maxakali dormem cedo, com exceção das noites em que praticam ato religioso. Para dormirem utilizam o jirau, isto é, uma cama feita de pequenos troncos de árvores, onde é estendido um cobertor ou uma esteira. Não utilizam colchões. As casas possuem poucos jiraus, um ou dois, onde é comum dormir muitas pessoas juntas. Outras dormem no chão, por cima das

esteiras ou cobertores. Para os bebês são amarradas cobertas nas estacas dos tetos das casas, em forma de rede.

O nascimento das crianças acontece nas casas. O parto normalmente é de cócoras. É comum a presença da avó, de uma tia ou mesmo de uma irmã para olhar o bebê, enquanto a mãe e o pai cumprem o resguardo de sangue. As crianças amamentam até por volta dos três anos de idade. O vestido de alças facilita a amamentação, a mãe deita a criança no colo, retira os seios por entre a alça e a axila. Após o desmame é a época preferida para engravidar novamente.

A maioria das famílias é numerosa. Como os Maxakali são endogâmicos, existe um número significativo de albinos nas duas reservas. Esses exigem cuidados especiais e não têm muitos anos de vida.

Todos os nomes Maxakali são extraídos da língua portuguesa. São nomes de pessoas com os quais os índios tiveram algum contato, sendo quase sempre de alguém de quem eles tenham gostado. É comum encontrarmos nomes de objetos, frutas ou outras palavras em português que eles tenham ouvido e gostaram. Todos assinam "Maxakali".

Os meninos Maxakali são iniciados com o batizado, realizado entre os cinco e os sete anos de idade. É o *tatakox te pop tu kuxex ha pop mōg* (religião que batiza o menino e leva para o Kuxex). Durante um mês eles permanecem na casa de religião aprendendo os ensinamentos dos mais velhos. O pai é responsável por sua alimentação. O menino não pode sair do Kuxex, não pode brincar. Quando ele sai, passa a pertencer a um outro grupo, frequenta a religião e de forma alguma pode falar sobre o assunto com as mulheres.

Não existe ritual de passagem na vida das meninas Maxakali. Nem a menstruação significa a passagem de uma fase para outra, pois elas podem casar-se antes mesmo da menarca.

Logo após o contato com o "branco", os Maxakali passaram a usar vestimentas e calçados. De maneira geral, eles permanecem com a mesma roupa por muitos dias. As crianças até os dois anos de idade ficam quase sempre nuas. Apenas nos pri-

meios meses de vida permanecem enroladas em panos. Os homens usam calças *jeans*, *shorts*, camisas, chinelos, tênis e chuteiras. Gostam de roupas coloridas, principalmente em vermelho, sua cor preferida.

Não existe um tempo determinado nem como estabelecer um ritmo ou horário para a realização das atividades cotidianas da vida Maxakali. Acordam cedo nos períodos quentes e tarde no frio. Preferem não trabalhar nos horários de sol muito forte e calor intenso. Contentam-se com uma vida simples, desde que livre, negam-se ao trabalho prolongado e contínuo na agricultura ou na criação.

Os homens e as mulheres vão à mata retirar embira. A confecção de redes e sacolas é exclusivamente feminina. Não existe momento nem local determinado para tecê-las; o trabalho é quase sempre acompanhado de uma boa prosa. Aonde vão, as mulheres carregam os apetrechos. A embira é transformada em fios, e para isso uma pequena quantidade é selecionada e segura por uma das mãos. Com os dedos polegar e médio, elas vão girando o fio, que vai sendo enrolado na perna com a palma da outra mão. Assim os fios vão sendo emendados e ficam prontos para tecer.

---

## O corpo social Maxakali

A construção da pessoa nessa sociedade traz a idéia de fabricação do corpo. Desse processo fazem parte o “ciclo do sangue” e o “ciclo da palavra”, ou seja, os fluxos de transformação que constituem a pessoa e a própria sociedade Maxakali.

Álvares afirma que a menstruação marca o início do ciclo do sangue; somente após a primeira relação sexual a mocinha fica menstruada, pois é o ato sexual que a provoca, que segundo eles, “chama o sangue”. O resguardo de sangue – conjunto de prescrições e abstinências que marcam e circunscrevem todo o

período de derramamento do próprio sangue – é observado pelas mocinhas na primeira menstruação e pelo casal no pós-parto. Nessas situações, ou seja, enquanto houver sangramento, devem abster-se de manter relações sexuais, para evitar fortes hemorragias.

Após o terceiro dia de menstruação, encerram-se todas as restrições do resguardo de sangue e inaugura-se o processo de geração da criança. Nos primeiros meses, as relações sexuais devem ser freqüentes, principalmente nos primeiros quinze dias. Além do sangue retido da menstruação, o sêmen também participa desta geração. Durante a gravidez, outros homens manterão relações sexuais com a mulher, e, segundo sua crença o sêmen de cada um contribuirá para a formação do corpo que está sendo produzido<sup>4</sup>. Todos serão considerados pais biológicos da criança, mas é o marido quem assumirá o papel de pai social (Álvares, 1986, p. 126).

O corpo, segundo Álvares, é fabricado dentro da barriga da mãe, numa mistura de sangue e sêmen. Nos últimos meses as relações sexuais diminuem, e praticamente o sangue participa desta fabricação. Só após o nascimento o *Koxuk*<sup>5</sup> penetrará pela boca da criança e esta se tornará uma pessoa, ou um *tikmã'ân*<sup>6</sup>.

O processo de criação, formação e manutenção do corpo, segundo a autora, envolve o complexo do resguardo de sangue e diz respeito tanto à mulher que o verte quanto a todos os homens que tiveram relações sexuais com ela durante o mês anterior a sua última menstruação ou durante a gravidez. Sua não observância implica graves danos.

"Durante o período menstrual e pós-parto, tanto o marido quanto a mulher ficam impedidos de tocar a própria pele com as mãos ou de pentearem os cabelos. Para se coçarem eles devem utilizar um pauzinho. Caso contrário, a pele despregar-se-ia do corpo em bolhas 'mal-cheirosas'. Outra restrição a que estão submetidas apenas as mulheres é quanto beber água ou tomar banho durante os dias da menstruação e na primeira semana do pós-parto.(...) Ficam também impedidas de respirar pela boca durante o período de perda de sangue, pois innoxá<sup>7</sup> poderia penetrar por ela e invadir o corpo transformando a pessoa em hãngã – onça. (...) A principal restrição diz respeito ao consumo de carne que contenha sangue.

<sup>4</sup> É importante ressaltar que os assuntos referentes ao derramamento de sangue, à gravidez e ao parto são considerados tabus e tratados com grande recato pelos Maxakali, sendo proibidos às crianças e às mocinhas. Tive muita dificuldade em obter informações e até mesmo confirmações a este respeito.

<sup>5</sup> *Koxuk* é condição humana que depende do fluxo de sangue e do fluxo de palavras, é a alma dos vivos. A mesma palavra é utilizada para designar toda manifestação de imagem: retratos, sombras, espelhos.

<sup>6</sup> *Tikmã'ân* – autodenominação que significa gente, pessoa humana, e no sentido de grupo: nós. Indivíduos de outras etnias e mesmo de outros povos indígenas não são considerados *tikmã'ân*, e sim *'ây-nhuk* – não humanos.

<sup>7</sup> *Innoxá* é um espírito selvagem e canibal. É a transformação *post mortem* do *Koxuk* dos *'âyunhk*, ao contrário dos *yãmiy* – espíritos cantores, donos da palavra. Vagueiam à noite pelas matas, possuem uma aparência horrível, sua forma mais freqüente de manifestação é a onça.

Se esta prescrição não for respeitada a pessoa sofrerá fortes dores de cabeça que a levarão à loucura e depois à morte, transformando-a em innoxã" (Álvares, 1986, p. 131-134).

Esta última restrição é seguida com rigor pelos Maxakali, pois diz respeito à exigência fundamental para se manter a condição de pessoa humana. Sua violação modifica o destino *post-mortem* dos mesmos. É a regra básica que separa os seres humanos – *tikmã'ân* – dos animais e dos *'āyunhk*. A violação das outras prescrições provoca a transformação do corpo em cadáver, instaura um processo de deteriorização precoce do corpo, principalmente da pele, e a água é um dos principais agentes.

Outro importante processo de controle sobre os fluxos que movimentam o cosmos Maxakali, fundamental para a compreensão da construção da pessoa, diz respeito ao "fluxo da palavra". Álvares investigou e descreveu sobre o fenômeno. Diz ela:

"Este fluxo relaciona-se, de um lado, com o processo de transformação do *koxuk* em *yāmiy*<sup>8</sup> – da palavra em canto – e, de outro, com o trânsito dos próprios *yāmiy*. É sobre este fluxo que se coloca para o Maxakali a questão da morte e da doença e a partir dele se desenvolve todo o discurso *post mortem*. Está também implicada neste processo a questão do conhecimento e da tradição cultural, portanto, da própria reprodução cultural." (Álvares, 1986, p. 141)

A doença relaciona-se com o trânsito do *yāmiy*, um trânsito impróprio que causa desordem no fluxo das almas.

"O processo da doença inicia-se quando uma pessoa dorme e sozinha com um parente morto. Na verdade, seu *koxuk* separa-se do seu corpo e passeia enquanto ela dorme. Neste passeio, encontra-se com o *koxuk* de um parente morto, em algum lugar da aldeia ou da mata. O parente morto virá sempre acompanhado de um grupo de *yāmiyxop*<sup>9</sup> ao qual pertenceu em vida. Ou seja, a alma deste parente trará consigo os *yāmiy* de algum dos grupo de espíritos que possuía em vida para cantarem para ele. Todos estes *yāmiy* cantarão para a pessoa que dorme. Quando ela acordar estará doente, pois seu *koxuk* desejará partir." (Álvares, 1986, p. 143)

Para recuperar o *koxuk* do doente é necessária a realização de um *yāmiyxop*. O doente ensinará aos parentes e vizinhos o canto presente em seu sonho. Estes deverão cantá-lo para trazer o *koxuk* de volta; caso contrário, o canto ficará na cabeça do

<sup>8</sup> Os Maxakali possuem uma vida ritual intensa que mantém o contato permanente com o mundo dos espíritos. Estes são chamados de *yāmiy* e vêm cantar e dançar para os humanos nas cerimônias rituais que ocorrem durante todo o ano, são os *yāmiyxop*. Após a morte a alma dos humanos transforma-se em *yāmiy*. Estes estão relacionados também à natureza, aos animais e aos pássaros. Os homens constroem no centro do pátio a casa cerimonial – *Kuxex* – ou "Casa dos Cantos", onde ficarão os espíritos enquanto permanecerem na terra. Mais detalhes em Álvares (1986).

<sup>9</sup> *Yāmiyxop* "é um termo genérico que designa um vasto panteão de espíritos – todo o além Maxakali. *Xop* significa grupo. Os *yāmiy* estão divididos em quatorze grandes grupos de *yāmiyxop* parentes que, por sua vez, subdividem-se em vários grupos de *yāmiy* irmãos. Estes grupos estão relacionados aos elementos da natureza, como o sol, a lua, as estrelas, a cachoeira, o fogo e as espécies vegetais e animais. São também constituídos pelas almas dos mortos Maxakali e por heróis e inimigos míticos, e ainda por partes dos corpos destes mesmos inimigos e heróis". (Álvares, 1986, p. 95-96)

doente e este morrerá. Também é necessário oferecer comida e cantar para o parente morto, convencendo-o a ir embora. O período da doença é marcado por uma imobilidade da pessoa atingida; esta deve abster-se de movimento, cessando todas suas atividades.

A relação com o além é tratada de forma coletiva, e as relações entre os vivos e os mortos, entre humanos e não-humanos, são essencialmente sociais. São na verdade a base da vida social, a conduzem e a sustentam.

Sobre estes dois elementos constitutivos da pessoa Maxakali, escreve Álvares:

"Os processos de controle sobre os fluxos que movimentam o cosmos Maxakali – o fluxo de sangue para a produção de corpos e o fluxo da palavra para a produção do conhecimento e da tradição cultural – são fundamentais para se compreender o processo de construção da pessoa Maxakali. A noção de sangue nos coloca a questão da temporalidade e a condição da morte como limite humano, enquanto a noção de palavra se eleva como possibilidade de se transcender este limite, ou seja, de colocar a morte não mais como fim, mas como um processo de transformação" (Álvares, 1986, p. 137).

Fica claro que, para o Maxakali, o indivíduo é um ser inacabado, que se completa ao longo de sua vida na terra. Para isso, ele precisa possuir um *yāmiy*; este é o principal objetivo de todos, é a possibilidade de tornar-se um autêntico Maxakali. A transmissão dos cantos é sempre feita de pai para filho e faz parte de um repertório que não se esgota. Muitos cantos são esquecidos, e novos são criados; entretanto, a posse de um canto e do *yāmiy* correspondente só se efetiva com o conhecimento, que faz parte de um longo aprendizado iniciado na infância, prolongado por toda a vida. Este conhecimento é intensificado na adolescência com o início da vida pública e em seguida na vida cerimonial, e só se completa na velhice. Este processo só se conclui com a morte, quando a pessoa se transforma, ela própria, em canto.

Os homens são considerados *xamãs*, isto é, possuidores da capacidade de chamar os *yāmiy* e de controlar o seu trânsito.



Muitos não exercem a tarefa, e outros são considerados especialistas na realização dos *yāmiyxop*. Às mulheres é interdito o controle e o contato direto com os espíritos.

Para o Maxakali sempre houve e sempre haverá *yāmiy*. Eles são seres cantores, são os donos dos cantos e das belas palavras. Todo o conhecimento, seja este do domínio sagrado ou não, pertence a eles, são eles que os trazem de volta aos humanos. Os *yāmiy* são imortais, e sua vida no além é semelhante à vida dos humanos, principalmente no que esta possui de melhor, ou seja, a caça e o canto. É o destino *post mortem* dos vivos que define a transformação do *koxuk* em *yāmiy*, ou em *inmoxã*, no caso dos *'āynhuk*. Estes últimos não obedecem o resguardo de sangue, por isso 'viram bicho'.

O "fluxo da palavra" é, portanto, outro importante estruturante da dinâmica social Maxakali. É o foco para o qual emergem todas as relações entre pais, filhos, parentes e afins, transpostas ainda para as relações cerimoniais, na realização dos *yāmiyxop*. A construção do indivíduo também perpassa este fluxo, pelo movimento dos espíritos. A pessoa humana precisa completar-se através do conhecimento – dos cantos dos *yāmiy*. Possuir *yāmiy* é a condição básica para se atingir a maioria Maxakali, é na verdade a própria condição de ser humano completo.

---

## O corpo brincante Maxakali

Os Maxakali são bastante risonhos, e o riso possui uma função social entre eles. Assim descreve Álvares:

"A alegria *uhitup* é o sintoma do equilíbrio tanto biopsicológico como social. [...] O homem social – ou a sociabilidade humana – tem como fundamento a alegria, e seu veículo é o riso. Estar junto significa rirem-se juntos. Este é o comportamento que sinaliza a saúde e a harmonia, e estas são as características dos humanos-*tikmã'ãn*." (Álvares, 1986, p. 186).

Por sua vez, a tristeza é sintoma de desequilíbrio e precisa ser rapidamente controlada; caso contrário pode provocar irascibilidade e irritação, conduzindo ao estado unguã. A raiva e mesmo a tristeza, provocadas pela morte ou por outro motivo, são comparáveis à loucura. A alegria é marcada pelo movimento, enquanto a tristeza, em oposição, pela imobilidade.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Álvares, 1986, p. 185.

O riso é também objeto de análise em um clássico da literatura antropológica, escrito por Pierre Clastres. Esse autor, apoiado na análise estrutural de Lévi-Strauss, analisa o humor nos mitos entre os índios chulupi, povo paraguaio. Clastres mostra que o mito desempenha a função explícita de divertir tanto aqueles que narram quanto os ouvintes, ao mesmo tempo em que trata de assuntos considerados graves entre eles. Destaca que quando os índios escutam suas histórias só pensam em rir, porém o cômico dos mitos nem por isso os priva de seu lado sério. No riso provocado aparece uma clara intenção pedagógica dos mitos: enquanto divertem aqueles que os ouvem, veiculam e transmitem a cultura da tribo (Clastres, 1978, p. 90 e 105).

Assim como para os chulupi, também para o Maxakali a narrativa de seus mitos provoca alegria e descontração, apesar de todos terem conhecimento dos mesmos. Esse saber tradicional oral é quase sempre repassado pelos mais velhos, à noite, quando toda a família se reúne. É muito comum a interrupção da narrativa, atendendo a pedidos para que se repita um momento engraçado do mito.

Ainda utilizando a leitura clássica antropológica, encontro em Turner outra consideração sobre o riso. Ao tratar da liminaridade<sup>11</sup> nos ritos de passagem, o autor descreve que entre os ndembos (Zâmbia), quando um homem se torna chefe da tribo, não deixa de pertencer à comunidade inteira das pessoas e demonstra isso *rindo com elas*. O riso é para esse povo uma *qualidade branca*, e o riso branco é manifestado pelo brilho dos dentes, representando camaradagem e companhia agradável. Segundo Turner, acredita-se que o poder subsequente que o chefe adquire advém, além de outras ações, dessa imersão na humildade (Turner, 1974, p.128).

<sup>11</sup> O ritual de passagem é composto por três fases: separação, margem (limiar) e agregação. Esse é o período "limiar" intermédio em que as características do sujeito ritual, ou transitante, são ambíguas, com atributos do passado e do estado futuro. (Turner,

Em nossa sociedade vários autores afirmam que o lúdico é a essência do que chamamos de jogo, brinquedo, brincadeira e festa.<sup>12</sup> Ao tratar desses elementos entre os Maxakali, identifiquei em suas práticas corporais cotidianas possibilidades de concretização dessa vivência lúdica, sendo que nesse universo surge ainda a religião.

Lévi-Strauss, em sua obra *O pensamento selvagem*, datada de 1962, exprime sua compreensão e a relação entre jogo e rito. Para o autor

"todo jogo se define pelo conjunto de suas regras, que tornam possível um número praticamente ilimitado de partidas, mas o rito que se 'joga' também, parece mais uma partida privilegiada, retida entre todas as possíveis, porque só ela resulta num certo tipo de equilíbrio entre os dois campos" (Lévi-Strauss, 1976, p. 52).

O autor cita como exemplo do que é tratar um jogo como rito o caso dos gahuku-gama, povo da Nova Guiné, que após aprenderem o futebol realizavam partidas vários dias seguidos, quantas vezes fossem necessárias para se obter o equilíbrio entre o número de partidas vencidas e derrotadas de cada equipe.

Entre os Maxakali pude perceber que raramente eles utilizam a palavra jogo (na língua nativa *mōyōn*, que também pode significar dormir). Ao interrogar o professor-índio Joviel sobre o seu significado, percebi uma enorme dificuldade em explicarme. Ele falava sobre algo que se joga em alguém ou em algum lugar. Uma utilização por mim registrada diz respeito ao "jogar bola".

Outro uso foi percebido durante minha visita à reserva do Pradinho, onde todas as tardes era possível observar alguns rapazes jogando dominó.<sup>13</sup> A apropriação dessa influência exógena pôde ser notada inclusive no nome dado por eles ao jogo: *nominó*. Quando perguntei o que faziam, o professor me respondeu: *Eles estão jogando*.

Quanto à brincadeira, é inquestionável nos dias de hoje o seu valor, principalmente para a formação das crianças. Grande número de profissionais, dentre eles psicólogos, pedagogos, educadores e até arquitetos, vem desenvolvendo estudos defenden-

<sup>11</sup> Pinto (1996), Werneck (1997).

<sup>13</sup>Por várias vezes interroguei alguns índios sobre a entrada do dominó (e de um outro jogo riscado no chão) na reserva, porém ninguém soube responder-me.

do cada vez mais a brincadeira como vivência essencial na vida infantil, na medida em que ela permite uma aprendizagem que interfere na sua construção da identidade, na descoberta e afirmação do seu eu, na afetividade e criatividade, no seu processo global de desenvolvimento.

Brincar, para o Maxakali, é *ham kuteex*; brincadeira *ham kuteex xopi*; a expressão *hãmya* significa ao mesmo tempo festa e dançar; religião, ou ritual, é *yãmiyxop* (grupo de espíritos).

Ao tentar compreender o significado dessas palavras no universo Maxakali, percebi que em alguns momentos elas podem ter o mesmo significado. Por exemplo: religião pode ser festa e brincadeira. Em outros momentos, é difícil para eles entender nossa tradução e encontrar possíveis diferenças entre uma e outra palavra. Neste caso, religião é religião, festa é festa e brincadeira é brincadeira.

Ao interrogar os índios se religião é o mesmo que festa, eles responderam que é diferente. Quis saber qual a diferença:

"Religião é... igual fez religião na casa de Ciara, ali vira uma oração, né, ela sonhou. Igual a festa que fizeram hoje (referindo-se à comemoração de um aniversário que pude presenciar), é diferente, aquilo já é tipo um aniversário, faz parte do branco. A religião não."  
(Depoimentos de Zezinho Maxakali)

A dificuldade em perceber a diferença desses vocábulos em português fica mais evidente nas palavras da índia Maria Diva, ao comentar sobre uma festa que ela havia me prometido:

"Eu ia fazer uma religião para você, uma religião de festa de religião. A do gavião [...] É uma festa. Só que ela começa com brincadeira, aí depois de umas 9 horas em diante ela pára de brincar, então já vai cantando ali no terreiro. [...] A brincadeira brinca, mas as mulhé, as mulhé brinca uma parte do outro (da religião), tão lá brincando, aí depois que termina a brincadeira, já vai cantá sério, não vai cantá como brincadeira mais não, só que as mulhé também fica tudo com parte, ali todo mundo vai conversá, fica acordado, toma café, aí vai canta até de manhã. Se tivé caça, então ali, ele vai distribui, as mulhé recebe, aí ela torna a conversá, canta, então faz outra brincadeira. [...] A brincadeira também tem canto, até de manhã."

As palavras acima demonstram que, para o Maxakali, religião

e festa são duas esferas diferenciadas. Entretanto, uma não exclui a outra. Às vezes, elas até se complementam. Em seus estudos sobre o povo Maxakali, Nascimento já chamava a atenção para a realização dos rituais com finalidades lúdicas. Segundo a autora, além de as cerimônias serem executadas com o objetivo de se obter os favores dos sobrenaturais e evitar os danos que eles podem causar, os rituais ensejam divertimentos, brincadeiras e entretenimentos, e muitas vezes são realizados apenas para esse fim (1984, p. 54). O *xupnãg*, ou a "religião do porco", é um dos vários exemplos que poderiam ser citados. Nesse ritual acontece uma brincadeira de religião denominada *brincadeira da queixada*:

"Os home sai de surpresa, um bando, uns 15, mulhé nem sabe. Pajé chama pelo assobio e os home vem igual o xupnãg, lamiado, sujo. Mulhé começa brincá, ele fica encostando na mulhé, brincando, torna lamia, torna brincá. Os home geme igual porco, até cansar. Ai vai tomar banho e vai prá barraca. Antigamente os índio tinha uma brincadeira de pegar o porco sujo, sai correndo. Até hoje faz, mas essa é outra." (Depoimentos de Maria Diva Maxakali).

A religião é o ritual, é a vida do Maxakali. Além da cura de doenças, do namoro, do casamento, dentre tantos outros aspectos, até mesmo o espaço preferido pelas crianças para desenvolver suas brincadeiras é controlado pela religião:

"Tem hora marcada para eles ficarem brincando, porque tem religião que tá cantando que não gosta que eles ficam brincando não. [...] As mulhé não entram lá não, nem se não estiver brincando." (Depoimentos de Zezinho Maxakali)

O brinquedo também constitui um objeto cultural, pois traz em si as marcas de um povo, de um dado momento histórico. Materializa-se em algo, qualquer coisa, que permite que a criança brinque, explore sua criatividade, crie novos mundos, relacione-se com o outro.

"Nas brincadeiras das crianças, pude identificar o *hãm kuteex kaxop* (começa/brincadeira/criança). A brincadeira de casinha é um importante elemento de socialização entre eles, é um espaço coletivo, propicia uma imitação da vida social e reproduz o cotidiano no espaço doméstico da aldeia."

Na verdade, as crianças Maxakali possuem poucos brinquedos industrializados, vindos de nossa cultura. Encontrei poucas bonequinhas de plástico, sendo que um boneco me chamou a atenção, pois seu rosto estava pintado com as cores e os desenhos utilizados pelos Maxakali. Os adultos diziam-me que as meninas confeccionam seus bonecos — *topãg hã*. É muito comum elas enrolarem pequenos tocos com panos, fingindo serem bonecos. Outros objetos, como o *tuhut* e as panelinhas de barro, são confeccionados pelas mulheres mais velhas. Já os arcos, as flechas e os badoques são feitos pelos próprios meninos.

*Mip tut mōg hām kuteex yōg* (casa/anda/começa/brincadeira/carro de brincadeira) significa brincar de carrinho. Aqui a tradução é bastante interessante. *Mip tut* para o Maxakali significa casa, e *mōg*, anda; *mip tut mōg* é a casa que anda. Essa é uma brincadeira muito apreciada pelos meninos menores. Qualquer objeto pode rapidamente transformar-se num carrinho: um cabo de vassoura com uma tampinha desamassada e pregada na ponta, uma lata de sardinha puxada por uma linha, um coco puxado pelo galho, um badoque empurrado pelo chão, aros e pneus de vários tamanhos e modelos.

Alguns meninos preferem criar outros carrinhos, utilizando para isso, a terra molhada, que se transforma em barro, e gravetos. Esses, muitas vezes, transportam objetos como areia, capim e pilhas. Os carrinhos de plástico, brinquedos acessíveis e imprescindíveis a todas as classes sociais de nossa sociedade, não foram por mim encontrados entre os Maxakali. Porém, os Maxakali demonstram grande interesse pelos brinquedos de rodas, como as bicicletas, denominadas *penet kup*, que, traduzindo, significam peneiras. Segundo eles, as rodas são semelhantes a peneiras, daí o nome.

Ampliando as possibilidades do corpo, que, deslocando-se no espaço, brinca de carrinho, encontrei uma maneira diferenciada de fazê-lo. A brincadeira consiste em puxar o colega, utilizando-se de uma roupa velha, preferencialmente uma calça *jeans*, ao redor das casas ou descer os pequenos morros nas

trilhas que levam até elas. Vale girar morro abaixo dentro de uma bacia ou, ainda, escorregar em duplas, trios ou quartetos, formando verdadeiros trenzinhos. Em todos os momentos em que presenciei a atividade, apenas os meninos participavam.

Como em nossa cultura, as brincadeiras com corda despertam grande interesse entre os Maxakali. Várias são as atividades desenvolvidas. A expressão que denomina essas brincadeiras é *hãm kuteex tox hã* (começa/brincadeira/corda).

Também entre os Maxakali pude observar a presença da brincadeira de pegador. Essa atividade apresenta uma forte característica étnica. Denominada por eles *hãm kuteex yãx xap tophã* (começa/ brincadeira/ esconde/essa), a brincadeira consiste em uma criança procurar por outra, que se tornará o pegador, se for encontrada. Parece simples, mas para o Maxakali a brincadeira se desenrola da seguinte maneira: uma criança simula um corte no pescoço de outra, feito com a mão. A vítima cai no chão e por ali permanece por algum tempo. Enquanto isso, as outras crianças correm e escondem-se pelo mato afora, evitando qualquer ruído que possa denunciar seu esconderijo. O morto, de repente, se levanta, vira onça, ou, melhor dizendo, vira *hãngay*, fica bravo e sai correndo à procura de um alimento que possa comer, isto é, uma outra criança. Quando este encontra a presa, passa a correr atrás dela ou de outro, se encontrar novas presas pelo caminho, até que consegue pegar uma, que imediatamente passa a ser o próximo a morrer e virar onça, dando seqüência à brincadeira. Essa brincadeira demonstra a forte relação que o Maxakali possui com seus mortos.

O futebol é uma das práticas corporais lúdicas bastante apreciadas entre os Maxakali, sendo denominado por eles *mot moyõn ax kãp* (futebol de campo). Por sua vez, a expressão *pop xi mot moyõn* significa jogar bola.

Segundo o professor-índio Joviel Maxakali, o futebol, dentre outras práticas corporais, foi introduzido na década de 70, pela polícia, dirigida por um capitão. Diz ele:

"O capitão Pinheiro que levou bola para ensinar tihi (índio). Chamou branco para jogar com eles (a polícia) e com tihi. Tihi ficou olhando

e aprendeu. Nasceu outro tihi, ficou olhando e aprendeu. Polícia ensinou também as regras, falta, lateral, pênalti." (Depoimento professor-índio Joviel Maxakali)

Uma grande influência introduzida pelo futebol foi a moda esportiva. Os rapazinhos e os adultos apreciam o uso de *shorts* com tiras brancas nas laterais, camisas e bonés, meião e chuteiras em seu cotidiano para irem à escola, aos passeios e às festas.

Outra possibilidade de concretização da vivência lúdica é a festa. Em todo o mundo encontramos autores interessados em descrever e estudar esse fenômeno. Um desses estudos é o da americana Johnston, intitulado *Parties - A Lyterary Companion*. Ao prefaciar seu livro, John Wells afirma que a palavra inglesa *party* vem do francês *partie*, significando apartado, separado, a parte mais que o todo. O primeiro significado de festa para os ingleses, no século XVIII, era político, mas desde o início o sentido estava relacionado com o de *encontro social* de uma parte, de uma exclusividade (donde vem a palavra *apartheid*). Wells diz ainda que o *desejo de celebrar é universal*, pois preenche o desejo gregário natural do ser humano (Citado por Suzuki Jr., 1997).

Da Matta, em um de seus ensaios, afirma que

"todas as sociedades alternam suas vidas entre rotinas e ritos, trabalhos e festa, corpo e alma, coisas dos homens e assunto dos deuses, períodos ordinários e as festas, os rituais, as comemorações, os milagres e as ocasiões extraordinárias." (Da Matta 1986, p. 67-68).

A palavra e o canto constituem importantes elementos na cosmovisão do grupo e na constituição da pessoa Maxakali. Cantos de domínio popular em nossa sociedade são traduzidos por eles e cantados com a mesma euforia empregada nos cantos ritualísticos, sempre acompanhados por palmas. É o caso do "Atirei o pau no gato", da "Mariana", do "Tindolelê", dentre outros aprendidos pelos professores e repassados para as crianças na escola. Essas brincadeiras de roda são por eles chamadas de *hãm kuteex yay maham hã* (começa/brincadeira/nós



que fazemos/roda/essa). A disposição em rodas é muito familiar para o Maxakali. Várias cerimônias ritualísticas são realizadas nessa formação. Essa disposição circular está presente na cosmovisão do grupo.

O fascínio pela música atinge seu ápice quando os índios passam a conhecer os aparelhos de som, principalmente o gravador, pois este traz a possibilidade mágica de sua reprodução. Os forrós também são muito apreciados pelos adultos.

Pude observar uma comemoração do Dia do Índio entre os Pataxó e percebi que eles entendem essa festa como uma possibilidade de expressão da sua cultura, a manutenção de seus traços culturais, sinônimo da resistência de um povo (Alves, 1998, p.107-118). O Cacique Tchyundayba, também chamado por Manoel Ferreira da Silva, disse-me que esse dia

"é uma invenção do branco e lembra que nos tempos antigos todo dia era dia de índio (como nos diz uma música popular)."

E completou:

"os índios festejam com muita tristeza esse dia, porque lembram das expropriações e massacres de povos e de seus antecessores. Não tem aquela alegria no coração porque foi derramado muito sangue, mas a gente comemora porque só tem esse dia para comemorar."<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Entrevista realizada durante o Seminário sobre DST/AIDS nas comunidades indígenas, Belo Horizonte, 14/05/98.

Mesmo assim, o Dia do Índio torna-se um dia marcado para ser festejado, um momento especial em que toda a comunidade planeja, constrói, cria, recria, renova. Como diz Da Matta, é um espelho muito importante pelo qual a sociedade se vê a si mesma e pode ser vista por quem deseje conhecê-la (1986, p. 71).

Também para os Maxakali a principal festa é o Dia do Índio. Segundo depoimentos de funcionários da Funai, essa festa não é festa de branco, é festa de índio. As brincadeiras são de religião, a festa é séria. Até o ano passado cada aldeia fazia a sua. O índio pinta, canta, dança, se enfeita.

As festas juninas também estão sendo lentamente incorporadas pelos Maxakali. Essas têm brincadeiras (de religião), dança, forró, bandeirinhas enfeitando as aldeias, fogos de artifício e até

um sanfoneiro. Além dessas, as festas e os feriados nacionais como o Natal e o 7 de Setembro começam a ser comemorados. O uso de bebidas alcoólicas nas reservas tem se configurado como um dos principais problemas vivenciados pelo povo Maxakali. No período de festas observa-se um aumento no consumo.

## Referências bibliográficas

ÁLVARES, Myriam Martins. *Yãmy os espíritos do canto* : a construção da pessoa na sociedade Maxakali. 1986. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Campinas, Campinas.

ALVES, Vânia Fátima Noronha. "Dia do índio": um dia como outro qualquer? *Licere*, Belo Horizonte, v. 1, n.1, p. 107-118, 1998.

\_\_\_\_\_. *O corpo lúdico Maxakali*: desvelando os segredos de um "programa de índio". 1999, Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

CLASTRES, Pierre. *A sociedade contra o estado*: pesquisa de antropologia política. Trad. Theo Santiago. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1978.

DA MATTA, Roberto. *O que faz o brasil, Brasil?* Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. 2 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

MONTE, Nietta Lindemberg. Políticas de educação escolar indígena no Brasil. *Revista Bay*: a educação escolar indígena em Minas Gerais. Belo Horizonte, p.44-47, 1998.

NASCIMENTO, Neli Ferreira do. *A luta pela sobrevivência de uma sociedade tribal do nordeste mineiro*. 1984. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo.

NIMUENDAJU, Curt. Índios Maxakali: relatório. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 6, n.1, p. 53-61, 1958.

PEREIRA Patrícia. Maxakali: O renascer de um povo. *Estado de Minas*, Belo Horizonte, 6 dez. 1998. Caderno Gerais/Especial, p. 65.

PINTO, Leila M. S. M. Sentidos do jogo na educação física escolar. *Motrivivência*. Santa Catarina. v.8, n.9, p. 95-108, dez. 1996.

RICARDO, Carlos Alberto. Os índios e o futuro da sociodiversidade nativa contemporânea no Brasil. In: BEOZZO, José Oscar. (Org.). *Trabalho: crise e alternativas*. São Paulo: Paulus, 1995.

SUZUKI JR, M. *FESTA!* Folha de São Paulo, São Paulo, 27 jun., 1997. Ilustrada. p.4-6.

TURNER, V. Liminaridade e Communitas. In: *O processo ritual*. Petrópolis: Vozes. 1974.

WERNECK, Christiane L. G. A criança e o esporte: o lúdico como proposta. *Revista Brasileira do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte*, v.18, n.2, p. 103-110, 1997.

---

**Resumo****VIAGEM AO UNIVERSO MAXAKALI**

*Conhecer o modo de vida de outros povos, sua cultura, visão de mundo, religião, educação, é ampliar o nosso olhar sobre o "outro", na perspectiva de considerarmos as diferenças, reconhecendo e respeitando os contornos de sua cidadania, como sujeito presente na construção de nossa realidade. Essa viagem ao universo Maxakali, principalmente à sua concepção de corpo, seus jogos e brincadeiras, é uma contribuição para o referido conhecimento.*

**Palavras-chave:** *Universo Maxakali, cultura, construção de cidadania, concepção de mundo, educação.*

---

**Abstract****A TRIP TO MAXAKALI'S UNIVERSE**

*To know the way of living of other people, their culture, their view of the world, religion, education, is to widen our look at the "other", with the perspective of considering the differences, recognizing and respecting the boundaries of his citizenship, as a subject present in the construction of our reality. This trip to Maxakali's Universe, mainly to their conception of the body, their games and jokes, is a contribution to the referred knowledge.*

**Key Words:** *Maxakali's Universe, culture, construction of citizenship, view of the world, education.*

---

**Résumé****VOYAGE À L'UNIVERS MAXAKALI**

*Connaître la façon de vivre d'autres peuples – leur culture, leur vision de monde, leur religion et éducation – c'est approfondir notre regard sur l'"autre". C'est une façon de reconnaître et de respecter leur citoyenneté, c'est considérer le sujet en tant qu'agent de la construction de la réalité et c'est, finalement, une manière de prendre en compte les différences. Le voyage à l'Univers Maxakali et la plongée dans leur conception du corps et dans leurs jeux constitue également une façon de connaître l'autre.*

**Mots-clés:** *Univers Maxakali; culture; construction de la citoyenneté; vision de monde; éducation.*

# Instruções para colaboradores

## Normas para publicação

O Conselho Editorial da Revista PAIDÉIA aceitará para publicação artigos inéditos. As colaborações serão de autoria da comunidade acadêmica da FUMEC ou de outros autores que se interessarem. A revista estabelece a seguinte estrutura básica:

### 1. CABEÇALHO

Compreendendo:

- Título do artigo. Claro, objetivo e sem abreviatura
- Nome do autor e colaboradores por extenso, e indicações das credenciais do autor
- Resumo do conteúdo de texto, alcançando 300 palavras no máximo.

### 2. TEXTO

- Introdução: apresentando o assunto que vai ser tratado, sua relevância e a orientação ao leitor.
- Desenvolvimento: obedecendo ao plano apresentado na introdução, com respectivas divisões e subdivisões, se necessário.
- Notas de rodapé (pé de página): exclusivamente para conteúdo. Numerar seguindo ordem cronológica.

3.ILUSTRAÇÕES (gráficos, mapas, gravuras, fotografias, tabelas e outras) devem ser numeradas e tituladas, tão perto quanto possível do lugar onde são mencionadas no texto.

4.AGRADECIMENTOS: localizam-se em "notas de rodapé".

5.AS CITACÕES LITERAIS até 3 linhas devem ser inseridas no parágrafo entre aspas, sem alterações do tipo de letra. As citações de mais de 3 linhas deverão ser colocadas em espaço recuado à esquerda, em tipo menor e em aspas, e não itálico. Referências a outros autores e textos devem ser colocadas no interior dos parágrafos, com nome do autor ou da fonte, data e página.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS: Fontes utilizadas pelo autor expressamente mencionadas no texto, em ordem alfabética. Deverá ser rigorosamente observado:

- Livro: SOBRENOME, Nome. Título em itálico. Edição. Local: Editora, data, páginas ou volumes (nome, número de série).
- Artigos: SOBRENOME, Nome, Título do artigo. Título do Periódico em itálico. Local e data, número de páginas, especificação.
- Mestrado, doutorado. Instituição em que foi defendida.

Observação:

Além das normas acima, devem-se levar em conta as normas da ABNT contidas na NBR 6023/2000.

7.TAMANHO E FORMA DE APRESENTAÇÃO DOS ARTIGOS: As colaborações deverão ter entre 10 e 25 páginas e ser apresentadas em disquete e em duas cópias digitadas em tamanho A4, espaço 1,5, letra Times New Roman, corpo 12.

**Q**uando batizamos nossa revista PAIDÉIA pretendíamos renovar nossa obrigação, enquanto educadores, de analisar até que ponto nossa prática pode ser realmente crítica e emancipatória situada que é em um tempo onde a crítica e a emancipação desmoronam-se no pesadelo do consumo, nunca atingido e sempre desnecessário, apregoado nessa cultura que se fez de massa e infantilização.



**FUMEC**  
FACULDADE DE  
CIÊNCIAS  
HUMANAS



Rua Cobre, 200 • Bairro Cruzeiro  
Cep: 30310-190 • Belo Horizonte/MG  
Tel.: (31) 3228-3090 • Fax: (31) 3281-3528  
Site: [www.fumec.br](http://www.fumec.br) • E-mail: [paideia@fch.fumec.br](mailto:paideia@fch.fumec.br)