

## O CONFLITO SOCIAL E O JOGO SAGRADO DOS DEUSES

Liana Trindade\*

### RESUMO

*O Conflito Social e o Jogo Sagrado dos Deuses.*

*Estudo sobre a "Demanda Umbandista" como representação simbólica do conflito social. Nesta prática mágica a força dos Deuses substitui a dos homens em sua luta social competitiva, proporcionando oportunidades para a manifestação das intenções hostis e agressivas contidas nas relações sociais. Compreendemos o processo da "demanda" como um jogo, empregando as concepções de J. Huizinga sobre a atividade lúdica. Este culto sagrado, assim como o jogo profano, é praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras, em cuja estrutura situa os indivíduos fora da existência ordinária, conduzindo-os ao universo utópico onde os participantes revelam-se enquanto pessoas individualizadas e julgadas segundo critérios que garantam a justiça social.*

*Umbanda — Conflitos sociais — Magia — Atividades lúdicas*

A umbanda, originária da macumba de fins do século XIX, consolidou-se após um processo de redefinição e incorporação de elementos diversos trazidos do Kardecismo, do catolicismo e da tradição afro-brasileira. A partir da década de vinte adquire uma configuração peculiar, introduzindo valores éticos e comportamentos adequados à sociedade dominante no âmbito urbano. Não podemos, portanto, estabelecer a data ou o local exatos de seu aparecimento,<sup>1</sup> já que consideramos a sua estruturação religiosa como produto de reconstruções

---

\* Prof. Assist. Doutor em Antropologia — FFLCH/USP — Dept.º de Ciências Sociais.

1. Ver sobre a questão das origens da Umbanda o artigo de Negrão, Nogueira Lísias e Concione, V.B. Maria Helena in "Umbanda: da representação à cooptação". *Umbanda e Política* Rio de Janeiro, ed. Marco Zero, cadernos do Iser, n.º 18, 1985.

constantes, através de um processo contínuo de reformulações conceituais e de adequação aos momentos históricos e sociais.

Os mitos que povoam o imaginário da coletividade umbandista não são apenas extraídos da tradição afro-brasileira do candomblé ou somente reinterpretações das entidades espirituais da antiga macumba; criam-se também outros espíritos, a partir de indivíduos ou de categorias sociais existentes no universo da sociedade brasileira.

Preservam-se na umbanda os ritos de possessão, o culto às entidades e as sessões de consulta da antiga macumba; em alguns terreiros, nota-se também uma presença mais forte da ética e das crenças kardecistas e católicas. Em termos estruturais, há uma continuidade de ritos e divindades em relação à macumba do século passado, tais como o culto aos Orixás, em especial a Exu, e os caboclos e pretos velhos, conservados enquanto categoria mas submetidos às transformações decorrentes de fatores externos e internos ao sistema umbandista.

A divindade ioruba Exu constitui o paradigma desse sincretismo na umbanda. Designado pelos adeptos umbandistas como o diabo cristão e pelos kardecistas como um espírito não evoluído (aquele que em sua existência terrena transgrediu as regras e valores sociais), Exu é sempre concebido como "ser-força", entidade e princípio da dinâmica social. Neste sentido, as concepções africanas encontram-se direta ou indiretamente contidas nas representações dessa divindade na umbanda.

A essência africana de Exu é encontrada na forma com que os adeptos umbandistas concebem e vivem esta divindade, compreendida como força psíquica e social ao mesmo tempo interna e externa aos homens, impulsionando-os à ação e à superação dos obstáculos sociais. Em sua atuação ambígua e ambivalente, os Exus possibilitam o transporte e a circulação da força sagrada entre os homens.

Em sua busca de resolução dos infortúnios e conflitos interpessoais, os umbandistas projetam a contenda humana no universo imaginário como relações competitivas entre as forças sagradas das divindades.

Nesta representação simbólica dos conflitos sociais, os deuses funcionam não apenas como entidades teóricas, mas como pessoas que substituem os homens nos conflitos, proporcionando oportunidades para a manifestação de intenções hostis e agressivas presentes nas relações sociais e que de outro modo permaneceriam encobertas e proibidas no campo social puramente humano.

Embora outras entidades espirituais — tais como os caboclos guerreiros e os pretos velhos quilombolas — também possam desempenhar o papel de mediadores nas contendas humanas, ele é exercido principalmente pelos Exus, enquanto entidades que expressam simbolicamente não apenas as emoções agressivas e contestatórias, mas também as relações de forças sociais existentes entre os homens.

A mediação dos deuses na luta dos homens é conhecida pelos adeptos umbandistas como demanda. A demanda define uma prática mágica ritualizada, sendo o processo de demandar iniciado sempre com uma acusação.<sup>2</sup>

2. Alves Velho, Yvonne M. *Guerra de Orixá*. Rio de Janeiro, ed. Zahar, 1975.

O discurso umbandista coloca em evidência as rivalidades sociais. Quando as relações conflitantes aparecem socialmente mascaradas ou ambíguas, elas são reveladas no campo sagrado, através do diagnóstico dos guias espirituais incorporados nos médiuns umbandistas. Durante a sessão de consultas o guia espiritual ouve o relato dos problemas cotidianos de seu cliente e esboça traços físicos de uma pessoa qualquer, que é acusada de ser a causadora dos infortúnios relatados pelo consulente. Este reconhece os traços indicados como pertencentes a pessoa suspeita.

O indivíduo "fixa" o seu mal ao ser definido e designado o agressor, isto é, aquele que utilizou o feitiço contra ele, e se restabelece ao neutralizá-lo. Há um alívio de tensões quando as ameaças sociais difusas sofridas pelo indivíduo são personalizadas e transferidas a uma pessoa determinada, pois, se é dado um nome ou tipo físico ao agente ameaçador, torna-se possível combatê-lo; sendo comprovada a culpa do acusado (empiricamente ou através da entidade espiritual), o indivíduo pode se defender e atacar. Ele passa então a agir através da magia. Abandona o sentimento de impotência ante os fatos que o atingem e que eram para ele indefinidos.

A interpretação umbandista do infortúnio humano remete sempre ao universo social, ou seja, ao equilíbrio de forças existentes nas relações sociais; o rompimento deste equilíbrio, expresso pelo domínio moral ou social de uns sobre outros, deve ser restabelecido através da prática mágica da demanda.

A forma do ritual mágico que conduz ao processo da demanda é caracterizada pela entrega de oferendas a Exu, a fim de que este proteja o demandante e cause algum mal a seu inimigo.

O significado da ação do agente iniciador do processo refere-se sempre a uma ofensa supostamente sofrida. As respostas ao ato de demandar são encontradas na segurança emocional, na eliminação do infortúnio ou na realização do objetivo almejado. O conflito é resolvido quando o agente da ação mágica obtém o fim desejado ou constata indícios de que os seus próprios sentimentos e estados prejudiciais foram transferidos ao oponente.

Assim, ocorre um processo de projeção que se caracteriza como "transferência de estado" e que é passível de verificação empírica.

Nessa forma diferenciada de relações sociais, a demanda ocorre entre o agente da ação mágica em relação a um outro, sem que este tenha conhecimento de sua participação no processo. Porém, em termos simbólicos, embora o adversário esteja ausente deste ritual, o adepto considera os sentimentos de seu inimigo real — inveja e hostilidade, por exemplo — como agressões mágicas, fazendo-o sentir-se ameaçado. O ato mágico, como ação substitutiva da agressão real, proporcionará a seu agente o alívio de tensões e ansiedades decorrente do sentimento de ter atingido o adversário.

De acordo com a concepção umbandista do princípio dinâmico existente nas relações entre as forças espirituais, a ação ofensiva contém em si mesma uma reação e uma defesa, à medida que impulsiona o retorno das energias negativas ou positivas ao agente iniciador do pro-

cesso. Este agente é definido pela sua condição social de competidor do adepto, cuja integridade psíquica ele ameaça, e se tornará vítima de suas próprias intenções hostis.

A ação mágica, como qualquer outra forma de atuação sobre os acontecimentos sociais, possibilita ao indivíduo exercer o domínio na situação conflitante e conseqüentemente marcar sua presença ou identidade no mundo social.

Quando ambos os oponentes participam conscientemente do processo de demanda, esta se faz em campos separados, através dos santos incorporados pelos médiuns, os quais representam seus próprios interesses ou os de seu cliente, cada qual tentando desmanchar ou neutralizar o trabalho de magia do concorrente.

A demanda, como forma ritualizada, mobiliza as entidades através de oferendas, cânticos e pedidos escritos ou falados, havendo em algumas ocasiões elementos da magia européia (retratos, nós amarrados, fios de cabelo etc.), que são depositados nas encruzilhadas, local sagrado dos Exus, para que estes conduzam a sua energia contra os inimigos.

A contenda coloca à prova a força das entidades espirituais e o conhecimento dos médiuns. A vitória do cliente representará para o médium a força espiritual da entidade que ele incorpora e o abandono da divindade oponente, motivado pela insuficiência das oferendas de seu protegido. Indicará também a incapacidade do médium vencido para o exercício de suas funções de controle e manipulação da força mágica de sua divindade.

A concepção afro-brasileira da existência — no interior do próprio indivíduo — da força sagrada de seu guia permite explicar as intenções e sentimentos contidos nas interações sociais como trocas recíprocas ou circulação de forças mágicas. Estas forças constituem o cimento afetivo que vincula os homens em suas relações sociais, onde causa e efeito, ação e reação, atos ofensivos e defensivos não estão em campos opostos, mas encontram-se integrados nesta síntese de circulações de forças sociais. O pensamento mágico-religioso constitui uma reflexão sobre o drama social e humano de cada indivíduo, que é simultaneamente agente e receptor dos conflitos sociais.

A contenda entre as divindades para a realização efetiva dos desejos humanos é executada dentro de limites espaciais e temporais próprios, obedecendo a uma certa ordem e a certas regras.

A demanda não é apenas uma representação metafórica da sociedade; a sua prática constitui uma forma de conhecimento e de reflexão sobre a realidade social.

Podemos compreender o processo da demanda através das concepções de J. Huizinga sobre a atividade lúdica.<sup>3</sup> Os conceitos de rito, magia, liturgia e mistério, segundo este autor, podem ser englobados no campo semântico do jogo.

---

3. Huizinga, J. *Homo Ludens* (trad). São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971.

O culto sagrado "é jogo em qualquer aspecto, tanto em sua forma como em essência, pois transpõe os participantes para outro mundo".<sup>4</sup> Huizinga considera o ritual sagrado como um jogo, na medida que contém as características formais que definem a atividade lúdica. O campo das atividades sagradas e o campo do jogo são limitados por um tempo e espaço determinados e as ações ocorrem no inteiror de uma ordem definida por regras próprias; na essência do ritual e do mistério há a noção de representação do acontecimento cósmico, que é reinstaurado através da ação dos participantes. "O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realização desejada".<sup>5</sup>

A atividade lúdica origina associações que tendem a se rodear de mistérios ou disfarces para se destacarem do mundo habitual.

A religião, assim como o jogo, transporta os indivíduos para fora da existência ordinária. Ambos estão referidos a um terceiro termo que os contém, isto é, a utopia, esfera em que os participantes se revelam socialmente como pessoas e não como trabalhadores, funcionários, executivos ou empregados e patrões, competindo de acordo com regras que os julgarão pelos seus próprios merecimentos.

Na demanda umbandista há normas que asseguram a eficácia da competição travada na estrutura do imaginário. A orientação própria desta atividade temporária garante que nesta esfera as relações conflitantes e competitivas ocorram sem disfarces sociais e que as vitórias ou malogros sejam atribuídos àqueles que realmente mereçam.

As forças dos deuses e os bens e serviços que os homens colocam à disposição de seus guias protetores compõem as regras do jogo. Há um início e um término. Os competidores adquirem nesta estrutura a segurança, não obtida na vida real, de que a competição é um processo acabado, pois quaisquer que sejam os resultados, favoráveis ou não, os oponentes sabem que a tensão e a ansiedade do conflito serão resolvidas.

Nas estruturas reais o conflito é inacabado, a expectativa da vitória é constante e renovada, os resultados são imprevisíveis e a competição social, que introduz sempre novos rivais na existência do indivíduo, tem seus limites fixados somente pela duração da existência humana.

O pensamento mágico elimina o acaso ao determinar as causas dos acontecimentos sociais. A prática mágica, portanto, não pode ser considerada um "jogo de azar" cujos participantes fiquem à mercê de poderes que lhes escapam. Não há o acaso na magia dos Exus; trata-se antes de um jogo competitivo em que a luta destes deuses em benefício dos homens depende da eficácia do agente mágico e dos recursos humanos tributados à divindade, assim como da crença do demandante no poder dos sentimentos sobre a realização do objetivo almejado.

O jogo, diz Huizinga, "cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida social, na imperfeição do mundo, uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem absoluta e suprema".<sup>6</sup>

4. Huizinga, J. op cit. p. 22

5. Idem, p. 19

6. Idem, p. 13.

Na estrutura do imaginário, a prática mágica não é apenas o inverso do real, mas, como antítese, reconstrói a realidade utilizando os termos que ela mesma oferece; introduz a ordem social no imaginário e a hostilidade, sendo regulamentada, opera a fim de restaurar a ordem perturbada.

*Recebido para publicação em 30 de junho de 1987*

#### SUMMARY

*The Social Conflict and the Gods Sacred Game*

*It concerns to the "Demanda Umbandista" as a representative symbol of the social conflict.*

*In this magic practice the force of the Gods substitutes the force of men in their competitive struggle, giving them opportunities to the manifestation of adverse and aggressive intentions included in the social relation.*

*Using J. Huizinga's conceptions about the activities pertaining to games, we understand the process of the "demanda" as a game.*

*This sacred cult, as a game, is practiced within its own limit of time and space under specific order and rules which are located out of the ordinary existence leading the individuals to a utopic universe where the participants are revealed as personalized individuals and judged according to standards which guarantee social justice.*

*Umbanda — Social conflicts — Magic — Plays.*