

Lo lúdico en cuestión juguetes y juegos indígenas



FOTO Moema Costa

Assis da Costa Oliveira

Jane Felipe Beltrão

Rita de Cássia Domingues-Lopes

Juguetes y juegos tomados en serio

Juguetes como objetos lúdicos-infantiles procedentes de las sociedades indígenas son artefactos, no necesariamente numerosos, en las colecciones etnográficas de las reservas técnicas de los museos y universidades. Aunque no hayan sido recolectados o recogidos a partir de investigaciones que tuvieran por objeto las relaciones sociales referentes al mundo del juego o el universo del niño¹, espacio en el que a menudo los juguetes se

1. Infancia es aquí percibida como noción distinta al concepto de niño. Así, mientras la infancia es la concepción o representación social de determinado período inicial de la vida, los niños son los sujetos insertados en esta condición (Ferreira, 2008).

inscriben, los artefactos depositados en las reservas fueron recogidos dentro de propuestas volcadas hacia los temas más candentes de la etnología indígena en Brasil, a saber: los estudios de organización social y los contactos interétnicos que marcaron los años 60 y 70 del siglo XX.

Los artefactos bajo la custodia de la reserva técnica del Laboratorio de Antropología *Arthur Napoleón Figueiredo*, de la Universidad Federal de Pará (UFPA), no escapan a la regla. El reconocimiento de la dificultad relativa a la “limitación producida por la colección” no constituye un obstáculo para que se tomen en serio los juguetes y se los correlacionen a los juegos que se describen en la literatura antropológica sobre el tema.

El diálogo con los artefactos se realiza a partir del registro de las piezas de la reserva, lo que abre la posibilidad de análisis técnico a partir de la manipulación, la fotografía y el dibujo de observación en detalle tanto del objeto en sí, como de partes del objeto según la necesidad de comprensión. Por lo tanto, la reserva técnica es el sitio de trabajo de campo. Simultáneamente, se extiende el “campo” hacia la literatura antropológica en busca de descripciones de objetos (existentes en la reserva o piezas semejantes). Se parte de la obra de los profesionales que han constituido las colecciones para, a continuación, alcanzar las referencias etnográficas presentes en las colecciones de los registros ubicados en las páginas de las instituciones relevantes en internet y en los trabajos de etnología indígena e incluso no indígena, rastreando imágenes y descripciones de la vida cotidiana de las sociedades que puedan indicar la fabricación y/o uso de objetos analizados u objetos similares.

El trabajo de campo, como se afirma en la tradición antropológica, se llevó a cabo entre los Xikrin ubicados en la aldea Cateté, en el actual municipio de Parauapebas, estado de Pará. El procedimiento indiciario (Ginzburg, 1993) adoptado permite ensayar una etnografía de los objetos, a través de los cuales se puede hacer una lectura de la representación y la sociabilidad sociocultural de los grupos generacionales, especialmente el de los niños, pues los juguetes permiten ir más allá de los que producen los objetos o juegan con ellos.

La búsqueda de lo lúdico, para los propósitos de este ejercicio académico, se hizo a partir de la colección etnográfica bajo custodia de la UFPA, donde hay 22 juguetes en un universo de 1512 artefactos. Los artefactos son de cuatro sociedades indígenas: ocho juguetes Anambé, cuatro artefactos Suyá, una sola pieza Trumai y nueve juguetes Xikrín. Hechos en arcilla, madera o fibras vegetales trenzadas, se presentan como miniaturas de arcos, flechas, sonajeros, cuchillo y remo (Tabla 1). Artefactos que, según la clasificación museológica propuesta por Berta Ribeiro (1988), pertenecen a la categoría artesanal ‘objetos rituales, mágicos y lúdicos’, considerados utensilios lúdicos infantiles que “... comprenden la amplia gama de juguetes de socialización... que enseñan a los niños de cada sexo a familiarizarse con el patrimonio cultural de cada tribu... [los] objetos [son] fabricados por adultos, o niños mayores para ocio y placer cotidiano” (Ribeiro, 1988, p. 286. Nuestra traducción).

Cuadro 1. Categorías Artesanales de la colección etnográfica del LAANF/UFPA

| Categorías artesanales | Colección Friel (1965) Xikrín ¹ | Colección Galvão & Friel (1966) Trumaí ² | Colección Galvão & Friel (1967) Suyá ³ | Colección Figueiredo & Vergolino e Silva (1969) Anambé ⁴ |
|--|---|---|---|---|
| Armas | Juguete/ Miniatura de arco (N°. 188 y N° 211) Juguete/ Miniatura de flecha (N°. 210 y N°. 212) | | | Juguete/ Miniaturas de arcos, flechas y azagayas (N°. 1110) |
| Cerámica | | | Juguete zoomorfo de arcilla (N°. 929, N°. 930, N°. 931 y N°. 932) | |
| Instrumentos musicales y de señalización | Juguete/ Miniatura de sonajero (N°. 293 y N°. 294) | Juguete/ Miniatura de sonajero (N°. 743) | | |
| Objetos rituales, mágicos y lúdicos | Juguete zoomorfo en envira ⁵ (N°. 214 y N°. 215) | | | Juguete de taquara (N°. 1081, N°. 1082 y N°. 1083) |
| Trenzados | Juguete trenzado (N°. 213) | | | Cesta paneiriforme ⁶ (N°. 1151) |
| Utensilios e implementos de materiales eclécticos | | | | Juguete/ Cuchillo de madera (N°. 1118) Juguete/ Miniatura de remo (N°. 1123) |
| Utensilios e implementos de madera y otros materiales | | | | Juguete/ Miniatura de escoba (N°. 1077) |

¹ Recogidos por el antropólogo Protásio Friel, entre 1961 y 1962, junto a los Xikrín del Cateté, cuya entrada en la Reserva ocurrió en 1965. Sobre el tema, consultar Friel (1968).

² Recopilado por Eduardo Galvão y Protásio Friel en 1966.

³ Los artefactos Suyá fueron recogidos por los antropólogos Eduardo Galvão y Protásio Friel en la década de 60 del siglo pasado en el Parque Nacional del Xingu. Son juguetes que entraron en la Reserva Técnica en 1967. Sobre el tema, consultar Galvão (1996).

⁴ Recolectados por los antropólogos Arthur Napoleão Figueiredo y Anaíza Vergolino e Silva, ingresados a la Reserva Técnica en 1969. Sobre el tema, verificar Figueiredo (1983 y 1984).

⁵ Envira- Fibra vegetal extraída de algunas árboles. (N.T.)

⁶ Cesta de base rectangular y borde redondeado. (N.T.)

En su mayoría, los dibujos y artefactos lúdicos representan miniaturas de objetos culturales de probada importancia social. La designación ‘miniaturas’ no asume la característica terminológica de reproducción fiel y pasiva de formas ‘normales’ de las herramientas, sino que muestra la capacidad de ilustración y/o apropiación de los objetos hechos

en plena conformidad con las especificidades infantiles y para la utilización privilegiada por este grupo generacional. Las miniaturas permiten la comprensión, aunque parcial, de los materiales utilizados para la socialización y la caracterización de los elementos identitarios de la niñez nativa.

Es importante tener en cuenta que la expresión nativa “juego” se inserta en una querella de definiciones, según Dumazedier (1979), o en una fiesta de conceptos (Vianna, 1997). En las sociedades occidentales, el juego no es una categoría rígida, tampoco es una categoría definida del comportamiento². Mediante el uso de la expresión, se puede referir tanto al juego en sí, como al trabajo profesional que, a pesar de la contradicción, puede ser placentero. Se observa que abarca una amplia gama de situaciones, pasando, incluso, por obligaciones, como cumplir con las obligaciones familiares (visitas a familiares), ir a los servicios religiosos, espacio de sociabilidad donde se encuentran los amigos. Juego es el término utilizado para indicar las interrupciones en la faena diaria, cortas o largas, pero faena no indica necesariamente trabajo, puede ser estudio o, incluso, la interrupción del juego.

La relación conceptual entre juego y ocio, establecidos como antónimos de trabajo/labor, es, en las sociedades occidentales, situación que surgió en la época moderna, con el cambio de la función del ocio. Era, en la Grecia y en la Roma antiguas, y también en la Edad Media, una condición privilegiada para la realización de acciones políticas y militares, sentido desplazado con el ascenso del modelo socioeconómico del capitalismo y la difusión de las industrias, hacia la idea de trabajo, entendido como acción continua de producción de determinados bienes de uso/consumo con valor en sí mismo y valor de cambio.

En el caso de los pueblos indígenas, se sabe que no necesariamente las actividades relacionadas al juego y los juegos se limitan a los momentos de interrupción de la rutina, puesto que, como no hay espacio formal para el aprendizaje, antes o después de la llegada de los blancos, la aldea y el territorio son espacios de sociabilidad y educación, donde los eventos sociopedagógicos se llevan a cabo, por ejemplo, camino de la roza, en el bosque, en el río, mientras se practican actividades de rutina, porque se aprende haciendo.

De la sociabilidad a la identidad: ampliando la concepción de juguetes y juegos

La sociabilidad – como posibilidad de establecer redes de relaciones sociales – se presenta de una manera única en cada sociedad, vinculada a la forma en que se expresa la organización del tiempo y del espacio, condición simbólica en la que las personas se ubican y se posicionan en el mundo social (Nunes, 2002b). Los juegos representan parte del espacio-tiempo de sociabilidad socioculturalmente construida. Sus significados miden no sólo la dinámica de la interacción social, sino la lógica de la representación y del desarrollo de la persona, pues los mecanismos de interacción lúdicas se pueden traducir

2. En la concepción del folclore, el juego es entretenimiento, con o sin melodía o coreografía. Sobre el tema, véase Câmara Cascudo (2000).

como mecanismos de gestión y acción de/sobre individuos operados/legitimados por el planteamiento de ciertos valores, intereses y fines.

En muchas sociedades, la narración de historias, los juegos de corro, jugar a la casita, jugar con volantes (o canicas), volar una cometa, cantar, correr, jugar, entre otras opciones, representan formas de interacción lúdicas traducidas interculturalmente como juegos³. Tal vez, al interrogar a los niños e incluso a los adultos sobre el tema, estos no vayan a tener dificultades al enumerar los juguetes que utilizan y los juegos en los que participan, según el universo en el que se insertan. Los adultos, en los juegos, pueden estar como jugadores⁴ o ser integrados como coadyuvantes, supervisores, productores de juguetes y profesores, entre los muchos papeles que tienen a la hora de jugar. El juego es el correspondiente nativo al ocio, y, como una política pública, es el ocio en vista del experto popular⁵ o del sujeto que juega.

Entre los niños indígenas, los juegos se presentan en los relatos etnográficos a través de la comparación intercultural que acentúa (casi) siempre calificaciones de mayor libertad de acción e interacción en el grupo de pares y con los adultos⁶. Los juegos tienen funciones socio-culturales de carácter ‘educativo’, para la formación y apropiación de las referencias locales; ‘lúdico’, por la diversión producida con el objetivo de integración social; y de ‘identidad’, que representa el modo como la autonomía, la representación y la socialización de grupos generacionales, especialmente niños, se llevan a cabo en determinado pueblo indígena.

A los niños indígenas les interesa reconocer el lugar desde donde se produce el “saber sobre el niño”, el “saber del niño” y el “saber hacerse niño”: una compleja interacción del juego con el espacio experimentado, los lugares que eligen para llevar a cabo acciones en grupos de pares y las maneras de reapropiación de los lugares/ objetos/discursos tradicionales, las narrativas que expresan los procesos “nativos” de socialización y desarrollo humano, porque es en el espacio-tiempo de un determinado territorio y en la definición de las representaciones culturales sobre cuerpo y persona que se insertan las condiciones de posibilidad para la inscripción identitaria (y etnográfica) de la/en la niñez indígena.

El “saber sobre el niño” y el “saber del niño” se convierten en variantes analíticas que organizan la bidimensionalidad de la eficacia simbólica de los referentes niño/niñez en

3. Para la comprensión de las connotaciones de juego, incluso las nociones populares, consulte: Azevedo (1983).

4. Se utiliza “jugador” en un sentido amplio, como participante en las fiestas populares.

5. Del mismo modo que en las instituciones responsables de la ejecución de las políticas públicas denominadas de ocio o entretenimiento tenemos al animador cultural, en diversos espacios se hallan expertos populares en juegos, el “jugador”, al que se puede llamar: “João fogueteiro”, “puxador de ladainha”, “cantante de carimbó”, narrador o contador de historias, entre muchos otros. Sobre el tema, consultar: Lévi-Strauss (1970).

6. La aprehensión de la libertad de los niños indígenas, en comparación a los niños no indígenas, señala otras lógicas de comprensión de la racionalidad de las personas en las primeras etapas de la vida, en contraste con los modelos occidentales de incapacidad civil hasta los 18 años de edad. Cohn (2000 y 2005), Nunes (2002) y Nobre (2007) estructuran parámetros nativos y teóricos de comprensión de la circulación de los niños indígenas por el territorio como condición sociocultural esencial para el aprendizaje y la maduración, pero nunca para subyugarlos intelectualmente a los adultos.

determinado contexto social, cuyo entrelazamiento metodológico permite la estructuración de condiciones históricas, políticas y culturales de producción del “saber hacerse niño”, un elemento clave para el establecimiento de los modos de producción local de la identidad de la niñez y las conexiones de la generación con otros marcadores sociales de la diferencia, como etnicidad, género, clase social y contexto de vida (urbano o rural).

Territorio(s) y contexto(s)

El concepto nativo de juego, utilizado originalmente por los hablantes de portugués en la Amazonia, fue (re)apropiado por otros pueblos étnicos y culturalmente distintos en la misma región, en el contexto del proceso de colonización y las relaciones interétnicas decurrentes.

Los hablantes de lenguas indígenas, como los ‘Gavião Parkatêjê’⁷ o los ‘Suruí Aikewára’⁸, hacen uso de la palabra “juego” tanto para referir a los juegos de flecha practicados diariamente en la aldea, como a los rituales y las fiestas que celebran de acuerdo con sus tradiciones. Y, refiriéndose a los no indígenas, hablan de “juegos de blancos” para nombrar las fiestas de los blancos. Quizás muy temprano los miembros de ambos grupos han aprendido que la interrupción de la rutina, en portugués, es siempre sinónimo de juego. O utilicen el término en la esperanza de reducir la carga de desconocimiento y prejuicios de los blancos respecto de sus costumbres, pues quien sabe si con el uso del término “juego” los blancos los vean menos exóticos y más cerca de la humanidad, que, en principio, se les negó, a pesar de que la traducción intercultural produzca la pérdida de significación sociocultural nativa, especialmente en los ritos de iniciación, como el ‘Pemp’⁹, que ocurre entre los ‘Gavião Parkatêjê’. Se supone que la situación no es muy diferente en otras sociedades indígenas, dado el estado de contacto/conflicto interétnico.

No son pocos los antropólogos que proporcionan información sobre el juego o el jugar en las sociedades indígenas, aunque sus sujetos de investigación no sean necesari-

7. Sociedad indígena Jê que habita la Reserva Indígena Madre María, en el sudeste de Pará, en la región del río Tocantins, hablante de lengua afiliada al tronco Macro-Jê, cuyo enfrentamiento con los blancos se remonta a los años 40 del siglo XX. Para informaciones actualizadas sobre el grupo, utilice Ricardo (2000).

8. Sociedad indígena Tupí que habita la Zona Indígena Sororó, en el sudeste de Pará, en la región de la cuenca hidrográfica del Araguaia-Tocantins, hablante de lengua afiliada al tronco Tupí-Guaraní, cuya saga de convivencia con los blancos fue traumática en función de la Guerrilla del Araguaia, ocurrida en los años 70 del siglo XX. Para obtener información actualizada sobre el grupo, utilice Ricardo (2000). Acerca de los juegos entre los Suruí Aikewára, ver: Mastop-Lima (2002).

9. El ‘Pemp’ es un rito de pasaje realizado por los ‘Gavião Parkatêjê’ y los ‘Gavião Kyikatêjê’, entre otros pueblos pertenecientes al macro-tronco Jê, como los ‘Kayapó’, los ‘Apinayé’ y los ‘Timbira’. El ‘Pemp’ representa el auge del proceso cultural de formación del cuerpo y la persona, el momento de la transición de “ser niño” varón a “ser adulto”, marcado por reglas y procedimientos estrictos. Los líderes y los viejos tienden a llamarlo “juego serio” y hacen analogía a los cuarteles militares para describir la intensidad del rigor requerido en el ritual. Investigaciones etnográficas que resaltan el procedimiento y la finalidad sociocultural del ‘Pemp’ se pueden encontrar en Nimuendaju (1956) y Da Matta (1976).

riamente los niños¹⁰. Las referencias y los cuidados a la hora de recoger datos etnográficos sobre el jugar y el juego están presentes en los manuales antropológicos desde el establecimiento del ‘Notes and Queries on Anthropology’, de 1971, y los resultados se encuentran en los ítems nombrados fiestas y rituales, clases de edades, deportes y juegos, o juguetes, en las monografías clásicas de la etnología brasileña, al igual que Curt Nimuendajú para hablar sobre los ‘Apinayé’:

[los] muchachos Apinayé no tienen ninguna organización como la que tienen los Ramkôkamekra y Xerénte. Por consiguiente tampoco hacen carreras de troncos, y nunca los he visto jugar en conjunto otra cosa que volantes de paja de maíz. Se ven pocos juguetes en sus manos, siendo el más común, del quinto año en adelante, el arco y la flecha. Los mayores de diez años se reúnen a veces en la calle de la aldea para practicar el desliz de flechas por el suelo; aquel cuya flecha vaya más lejos, gana todas las flechas que están detrás. Los demás juguetes son casi los mismos de los Xerénte; el “corrupio”¹¹, el perro de juguete, cuya cuerda entre los Apinayé tiene un palo, la peonza sonante, una pequeña peonza de nuez de tucum, figuras de pájaros y otros juguetes de tiras de paja, figuras de hilo armados entre los dedos y pequeñas figuras de cera, que representan animales y personas. Les falta el arco sonante de los Xerénte (Nimuendaju, 1956, p. 84. Nuestra traducción).

La situación descrita por Nimuendajú, además de informar sobre los Apinayé, ofrece pistas sobre otras sociedades Jê. El antropólogo se refiere, también, a las chicas Apinayé, señalando que:

... no tienen muñecas y, por consiguiente, también pocos “ajuares” de juguete. Juegan con una pequeña calabaza alargada y, están tan contentas con este “hijito”, como sus compañeras de edad entre los Ramkôkamekra-Canelas, con sus muñecas de tallo de buriti. No conocen el columpio, pero había en el campo detrás de la aldea Bacaba un árbol fino y elástico, en el cual subían a una altura de tres metros y después de inclinarlo con el peso del cuerpo, se colgaban y, dando fuerte impulso con los pies, eran impelidas hacia arriba por la fuerza del árbol (Nimuendaju, 1956, p. 84. Nuestra traducción).

Los juegos descritos por Nimuendajú (1956) se relacionan al contexto sociocultural específico en el cual, incluso, refirió la estrecha relación entre abuelas maternas y nietos, ya que, muchas veces, esta mujer que, por ocasión del nacimiento, fue partera y curadora del nieto se convierte en tutora y responsable de su socialización, manteniendo, incluso, el cordón umbilical del niño en una cesta, así como las pertenencias que forman parte de la memoria de la niñez del nieto.

10. Sobre cómo los niños eran y todavía son vistos en estudios antropológicos, consulte: Nunes (2002b) y Cohn (2005).

11. Juguete hecho de una especie de botón con 2 agujeros y un hilo que pasa por los agujeros y luego se ata. El niño coge el hilo con las 2 manos y lo gira para producir sonido. (N.T.)

El juego no aparece como un momento sin expresión, sino como una situación ubicada en el espacio y el tiempo que conforma el escenario de las relaciones sociales, produciendo representaciones y sociabilidades, lo que indica la forma de integración e interacción de los individuos en el período inicial de la vida. Las recurrentes informaciones sobre las sociedades indígenas provocan reflexiones sobre el hecho de que, a diferencia de la sociedad brasileña, los adultos indígenas no demuestran tanta ansiedad a pasar, lo que sea, a los niños. La omnipresencia de los niños en todos los rincones de la casa, la aldea, entre muchos otros espacios destinados al juego, señala la gran permisividad de los adultos hacia su comportamiento (Cohn, 2000 y Nunes, 2002b), y el activismo de los niños en el proceso de apropiación y producción de la significación cultural nativa a través de interacciones en grupos de pares y de forma individual, con o sin la presencia de los adultos, inseridos en la construcción socio-cosmológica local de la persona y del cuerpo, bases fundamentales para la comprensión de la formación, la socialización y la transición generacional del universo cultural ‘sobre y de la’ infancia.

Considerando que el núcleo de la antropología, o la tarea del antropólogo, consiste en el trabajo de campo, a través del cual tratamos de entender y explicar el modo de vida de un grupo en particular, aquí tratamos de entender el juego a partir de juguetes de colecciones etnográficas teniendo por referencia los ‘Xikrín del Cateté’¹².

Jugando en territorio Xikrín

Las aldeas ‘Xikrín’¹³ tienen forma circular, semejante a la de las aldeas ‘Kayapó’, consisten en unidades residenciales, dispuestas una al lado de la otra y al centro se encuentra ‘mentorodjo’ (plaza), donde está situado ‘ngob’, la Casa de los Hombres, donde los hombres se reúnen para tomar decisiones, hablar y preparar las fiestas. En las aldeas el ‘mentorodjo’ (plaza) es sede de fiestas en momentos rituales, pero en la vida diaria se constituye en el espacio de tránsito entre una casa y otra, donde las familias se reúnen al final de la tarde para charlar y los niños – según la edad – juegan en pequeños grupos. Algunos corren, otros juegan al fútbol, de la misma manera que los jóvenes y los adultos.

Otro espacio de socialización, donde los niños pueden ser vistos, son las llamadas “cocinas”, dispuestas detrás de las casas, que consisten en construcciones hechas de troncos de madera y techo de paja, algunas tienen paredes de madera o de relleno, otras están desprovistas de paredes. Las “cocinas” siguen la forma circular de la aldea, dibujando un anillo alrededor de las casas. Según Silva, es allí donde

12. Un parámetro de la importancia que se asigna a los juguetes indígenas fue la expedición hecha por un grupo de investigadores sobre juguetes indígenas. Los organizadores de la expedición lanzaron, el 04.05.2004, en Brasilia, en el Ministerio de Educación, un ‘kit’ de juegos y juguetes que se distribuyó, por lo menos, a 20.000 escuelas, en particular a las escuelas indígenas de todo el país. El ‘kit’ incluye un libro para niños, una guía para los maestros y piezas de algunos juegos, con explicaciones de cómo jugar. Además, se distribuyeron 500 copias del video documental de la expedición. Ver: Manchetes (2004).

13. Ubicadas en la tierra indígena Xikrín del Cateté en el sudeste de Pará, son llamadas Cateté y Djudjê-kô. Sobre los Xikrín y, específicamente, los artefactos bajo la custodia de la UFPA, véase Domingues-Lopes (2002).

... son realizadas la mayor parte de las actividades diarias. Es en esas estructuras que los Xikrín suelen pasar varias horas del día, procesando y consumiendo alimentos, charlando, divirtiéndose entre ellos y con sus hijos, practicando la pintura corporal y produciendo la mayoría de sus ítems materiales ... (2000, p. 121.).

En las aldeas Xikrín los niños pueden ser vistos reunidos por edad o cerca de los adultos de sus familias en momentos de trabajo y ocio. Durante la infancia, las actividades que realizan son marcadas por la división sexual del trabajo, las 'kurere' (niñas), por ejemplo, acompañan a las sesiones colectivas de pintura corporal hechas por las mujeres adultas, quedan allí observándolas y a veces juegan a pintar su propia piel, la de un bebé, o aún sus muñecas¹⁴.

Así, el grupo estaría socializando a la niña como futura pintora. Mauss considera que

... en todos estos elementos del arte de usar el cuerpo humano, dominan los hechos de educación... El niño, como el adulto, imita los actos que tuvieron éxito y que vio triunfar en personas en las que tiene confianza y tienen autoridad sobre él... el individuo toma prestado la serie de movimientos de que se compone observando el acto realizado frente a él o con él por los otros. (1974, p. 215).

La 'kurere', de esta forma, ensaya para convertirse en una pintora cuando adulta, hace y rehace la pintura en su piel, o en el papel, o aún en bebés que normalmente cuidan. El ensayo, por más experimental que parezca, no disminuye la responsabilidad y la autonomía de los participantes, ni devalúa el carácter educativo, lúdico e identitario de los juegos: la joven madre ensaya en el cuerpo del hijo recién nacido hasta ganar práctica y técnica mejorada, actividad que demuestra también afecto de parte de la madre, que socializa al niño dentro del grupo (Vidal, 1992), y las formas de intervención en el cuerpo hacia la fabricación sociocultural de las niñas indígenas mujeres.

En las escuelas de las aldeas los niños dibujan adornos, armas, fauna y flora de la región, así como el espacio de la propia aldea. Estos dibujos son manifestaciones que revelan/registran valores desarrollados por el grupo, convirtiéndose en un estándar de identificación de la persona frente a uno mismo y los otros (Mauss, 1974). El grafismo es lenguaje visual cargado de simbolismo¹⁵, que es socializado y aprehendido por todos, dentro del grupo.

Tomando el dibujo hecho por Mokuka Xikrín¹⁶ (Figura 1), se observa que desde temprano los niños dominan los artefactos relacionados a la cultura. En la escuela, las armas utilizadas en la aldea fueron cuidadosamente dibujadas una al lado de la otra: un arco, dos

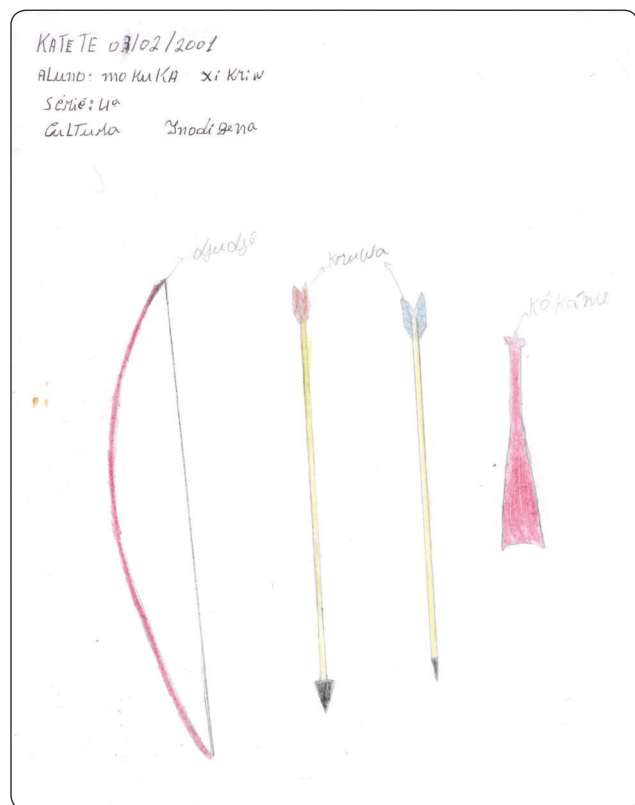
14. Sobre las actividades en las "cocinas" y las pinturas de jenipapo en muñecas de plástico compradas en el comercio de Maraba/PA, véanse el texto y las fotos de Vidal (1992).

15. Sobre lenguaje simbólico, consultar: Vidal y Müller (1986) y Ribeiro (1989).

16. Estudiante de la Escuela Indígena Bep-Karoti, 14 años, haciendo el 4º año.

flechas con puntas distintas y una borduna¹⁷ espatulada, tales objetos son utilizados en momentos rituales como el ‘Merereméi’, aunque a menudo los artesanos Xikrín preparan miniaturas para el disfrute de los niños.

Figura 1. Dibujo Mokuka Xikrín: armas Xikrín



El registro permite mirar lo vivido en las aldeas, sean las cazas, pinturas, rituales, confección de artefactos, entre otros, siempre hechos bajo la mirada atenta de niños y jóvenes que aprenden y transmiten de generación en generación las referencias culturales Xikrín.

Se observa, por medio de los dibujos (Figura 1), el registro de la educación y la significación aprendidas a diario en las aldeas. La producción de artefactos refleja, aún, la continuación del uso de equipos y materias primas, según las creencias, valores y mitos – estos últimos aportan, a veces, el origen de personas y objetos atribuidos a los antepasados y/o héroes mitológicos.

En la reserva técnica de UFPA, los juguetes Xikrín suman un total de nueve piezas entre miniatura de ‘djudjé’ (arcos), ‘kwakê-kakiére’ (flechas), ‘ngô-tói’ (sonajeros), ‘mekarón’ (juguete trenzado) y ‘kokói’ (figura de fibra vegetal que representa el mono capuchino).

Los artefactos registrados dejan evidente el cuidado de los niños hacia el acabado y la reapropiación de dimensiones naturales para que sean manejables por niños y jóvenes. Al observar la miniatura de arco (Nº. 188) y flecha (Nº. 210) entendemos que están destinados a los jóvenes, así como el arco en miniatura (Nº. 211) y la flecha (Nº. 212) corresponden a los niños, tales diferenciaciones indican los cuidados y la manera de socialización de los Xikrín en los últimos 50 años.

El juguete antropomorfo trenzado en hojas de babasú (Nº. 213) “es una máscara en formato pequeño, que les sirve de juguete a los niños” (Frikel, 1968, p. 61). Los elementos constitutivos del artefacto – cabeza, tronco y miembros – son producidos por separado y montados a través de cuerdas de fibra vegetal. Frikel (1968) nos informa de que la confección es de orden masculino.

El juguete anterior de la producción del ‘Kokói’ (Nº. 214 y Nº. 215) es masculino, los padres los fabrican para sus hijos. El muñeco de fibra vegetal que representa el mono capuchi-

17. Arma indígena de madera compacta, en general cilíndrica y larga. (N.T.)

no está confeccionado con hojas de castaño y presenta manos y pies hechos con tres dedos, y, según Friel, “[hacen] recordar ciertas representaciones en dibujos rupestres” (1968, p. 61).

Los ‘ngô-tói’ (miniatura de sonajero, N°. 293 y N°. 294) son producidos con el mismo material de los sonajeros destinado a los adultos, sin embargo, debido a que son más pequeños y para los niños, no tienen punta de paxiúba¹⁸ y presentan el tamaño inferior del asta. Este instrumento musical de uso infantil sirve para calmar a los niños y para jugar y son fabricados solamente por los hombres, aunque utilizados por todos en la aldea.

Tales juguetes forman parte de la Reserva Técnica de UFPA y representan para el grupo Xikrín momento histórico de contacto reciente, en los años 60. Hoy todavía es posible ver arcos, flechas y miniaturas de sonajeros siendo utilizados por los chicos en la aldea, a diferencia del juguete trenzado y el muñeco de fibra, que ya no se fabrican. Sin embargo, según Cohn, la cultura material dirigida a los niños “... se ha enriquecido con nuevos juguetes, inspirados en un mundo conocido hace poco tiempo, como las hélices de avión o cometas” (2002, p. 117.). Por lo tanto, actualmente los Xikrín compran algunos juguetes en las ciudades industrializadas cerca de la zona indígena.

Juguetes y juegos: seriedad que reclama derechos de/y relativización

La reciprocidad analítica entre niños y juego describe el acto de jugar como un derecho, es decir, la condición situacional que contribuye al desarrollo infantil y que requiere que los agentes socio-institucionales lo promuevan o lo aseguren.

El derecho a jugar (o al acto de jugar) está presente, en el derecho internacional, desde la promulgación de la Declaración Universal de los Derechos del Niño (DUDN) de 1959, reconocido como forma de garantizar el acceso de los niños a los juguetes y juegos de carácter educativo, con la promoción del ejercicio relacionada a la exigencia de materialización por la sociedad y las autoridades públicas.

En la Constitución de la República Federativa de Brasil (CRFB) de 1988, el derecho a jugar/ al acto de jugar adquirió estatus de derecho fundamental a partir de la inserción en el artículo 227 de la prioridad absoluta de que a los niños y adolescentes se les asegure el derecho al ocio, género en el cual la especie juego puede ser alojada, al menos legalmente. Del mismo modo, el Estatuto del Niño y el Adolescente (Ley N°. 8.069/90 – ECA, en portugués) también incluye, en el artículo 15, el acto de jugar y divertirse como partes constitutivas del derecho a la libertad.

Sin duda, los conceptos jurídicos abarcan la universalidad de los beneficiarios en relación al principio de la igualdad presente en el aspecto político de la ciudadanía. Sin embargo, queda pendiente, o invisible, precisamente el aspecto de la diversidad de los modos de producción de juegos y juguetes, o sea, la definición de los contextos particulares desde

18. Especie de palmera (N.T.)

los que emerge la alteridad de los modelos de representación y socialización humana. Por lo tanto, el desafío de reconocer las situaciones concretas para la efectividad de los derechos pasa, en el contexto de las diferencias socioculturales, por la propia capacidad de relativización de las normalidades conceptuales para la realización de una “mirada distanciada” y la comprensión de las significaciones nativas que organizan la realidad del “saber sobre el niño” y del “saber del niño” que dan lugar a la construcción del “saber hacerse niño”.

El marco teórico desarrollado en este estudio pone de manifiesto la orientación de la posibilidad de sustentación del derecho de relativización a los juegos y juguetes indígenas a partir del cuestionamiento de la propia forma como ocurre la construcción sociocultural de la persona y las múltiples agencias que estructuran el cuerpo. Lo lúdico indígena se entrelaza a otras dimensiones sociales y cosmológicas nativas y también se modifica, debido a los contactos interétnicos, pero el aspecto universal (u homogeneizado) de los conceptos jurídicos occidentales y de las imágenes sociales estereotipadas de los pueblos indígenas impone espacios de tensión que se convierten en verdaderos obstáculos para la comprensión del “otro” lúdico en términos de igualdad de condiciones y de valoración de las diferencias, lo que exige lo que Warat (2000) ha llamado “simbolización democrática”, es decir, la dinámica de descentralización de los lugares comunes de significación por la resistencia permanente ofrecida contra los centros establecidos de homogeneización autoritaria de los sentidos e institución de un campo social que busque evidenciar la pluralidad de la que se forman las significaciones.

Más que criticar negativamente el etnocentrismo posmoderno, hay que entender las funcionalidades y finalidades que estructuran/legitiman los paradigmas hegemónicos occidentales, utilizando como herramienta de lectura los marcos teóricos y metodológicos que sitúan a los juegos y los juguetes en la perspectiva sociocultural de formación y socialización de la persona y el cuerpo. Por otro lado, la consolidación de marcas sociales de la diferencia entre indígenas y no indígenas se ve reforzada por los instrumentos jurídicos nacionales e internacionales relativos a los derechos colectivos de los pueblos indígenas, en los cuales la autonomía política y cultural y la ciudadanía diferenciada pasan a representar la proyección ética de la ‘igualdad en la diferencia’ y señalan que los huecos de las normalidades conceptuales, especialmente respecto de los derechos de los niños y los adolescentes, son las posibilidades de aplicación de la “simbolización democrática” del ‘ser niño indígena’.

Para ello, las colecciones y los informes etnográficos recuperan el importante papel de la ‘cartografía geopolítica de las diferencias’, proporcionando el acceso a las colecciones e interpretaciones comprometidas con la mirada del “otro” y la resistencia a los valores hegemónicos. Por supuesto, no todos los relatos etnográficos son guiados en esta perspectiva, como se puede ver en la crítica de Nunes (2002b) a la historicidad del lugar epistemológico de los niños indígenas en las investigaciones antropológicas, pero la contribución de la etnología indígena en el encuentro con la antropología del derecho sería precisamente revelar las vidas que existen más allá de las cegueras modernas, haciendo de este proceso el termómetro de la reivindicación del respeto a la libre determinación en el diálogo (tenso) con los mecanismos de inclusión y participación social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZEVEDO, Francisco Ferreira dos Santos. *Dicionário analógico da língua portuguesa (idéias afins)*. Brasília: Coordenada/Thesaurus, 1983.
- CÂMARA CASCUADO, Luís da. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Global, 2000.
- COHN, Clarisse. Crescendo como um Xikrin: uma análise da infância e do desenvolvimento infantil entre os Kayapó-Xikrin do Bacajá, *Revista de Antropologia (USP)*, 43 (2), 195-222, 2000.
- _____. A experiência da infância e o aprendizado entre os Xikrin. Em A. Lopes Silva, A. Nunes e A. V. da Silva Macedo (orgs.), *Crianças indígenas: ensaios antropológicos*, pags. 117-149. São Paulo: Global, 2002.
- _____. *Antropologia da criança*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- DAMATTA, Roberto. *Um mundo dividido. A estrutura social dos índios Apinayé*. Petrópolis: Vozes, 1976.
- DOMINGUES-LOPES, Rita de Cássia. *Desvendando significados: contextualizando a Coleção Etnográfica Xikrin do Cateté*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Pará, Belém, 2002.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Lazer e cultura popular*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- _____. *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- FERREIRA, Maria Manuela Martinho. “Branco demais” ou... reflexões epistemológicas, metodológicas e éticas acerca da pesquisa com crianças. Em M. Sarmiento e M. C. Soares Gouveia (orgs.), *Estudos da infância: educação e práticas sociais*, pags. 143-162. Petrópolis: Vozes, 2008.
- FIGUEIREDO, Arthur Napoleão. *Os Anambé, cultura indígena textos e catálogo*. Semana do Índio – Exposição Temporária. Belém: MPEG, pags. 73-78, 1983.
- _____. L’ultima frontiera: gli Índios Anambé dell’ Alto rio Cairari, *Terra Ameriga: Associazione Italiana Studi Americanitici, Genova*, 43, 7-13, 1984.
- FRIKEL, Protásio. Os Xikrin. Equipamento e técnicas de subsistência, *Publicações Avulsas (MPEG)*, 7, 1968.
- GALVÃO, Eduardo. *Diários de campo: entre os Tenetehara, Kaioá e índios do Xingu*. Rio de Janeiro: UFRJ/FUNAI, 1996.
- GINZBURG, Carlo. *O queijo e os vermes. O cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição*. São Paulo: Cia. das Letras, 1993.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Nacional, 1970.
- MANCHETES SOCIOAMBIENTAIS. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, p. A10, 04 mai. 2004.
- MASTOP-LIMA, Luiza. *O tempo antigo entre os Suruí/Aikewára: um estudo sobre mito e identidade étnica*. Mestrado (Dissertação). Universidade Federal do Pará, Belém, 2002.
- MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: _____. *Sociologia e antropologia*. São Paulo: EPU, 1974.
- NIMUENDAJÚ, Curt. Os Apinayé. *Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi, Belém, XII, INPA/MPEG*, 1956.
- NOBRE, Domingos Barros. Infância indígena Guarani Mbya. Em V. M. Ramos Vasconcellos e M. Sarmiento (orgs.), *Infância (in)visível*, pags. 53-80. Araraquara, SP: Junqueira & Marin Ed., 2007.
- NUNES, Ângela. No tempo e no espaço: brincadeiras das crianças A’uwe-Xavante. Em A. Lopes Silva, A. Nunes e A. V. da Silva Macedo (orgs.), *Crianças indígenas: ensaios antropológicos*, pags. 64-99. São Paulo: Global, 2002a.

_____. O lugar da criança nos textos sobre sociedades indígenas brasileiras. Em A. Lopes Silva, A. Nunes e A. V. da Silva Macedo (orgs.), *Crianças indígenas: ensaios antropológicos*, pags. 236-277. São Paulo: Global, 2002b.

RIBEIRO, Berta Gleizer. *Dicionário do artesanato indígena*. Belo Horizonte/São Paulo: Ed. Itatiaia/Edusp, 1988.

_____. *Arte indígena, linguagem visual/Indigenous art, visual language*. Belo Horizonte/São Paulo: Ed. Itatiaia/Edusp, 1989.

RICARDO, Carlos Alberto (ed.). *Povos indígenas do Brasil, 1996-2000*. São Paulo: Instituto Socioambiental, 2000.

SILVA, F. A. *As tecnologias e seus significados: um estudo da cerâmica Asuriní do Xingu e da cestaria dos Kayapó-Xikrin sob uma perspectiva etnoarqueológica*. Doutorado (Tese). São Paulo, Universidade de São Paulo, 2000.

VIANNA, Hermano. *O mundo funk carioca*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

VIDAL, Lux. A pintura corporal e a arte gráfica entre os Kayapó-Xikrin do Cateté. Em _____ (org.), *Grafismo indígena: estudo de antropologia estética*, pags. 143-189. São Paulo: Studio Nobel/Edusp e FAPESP, 1992.

VIDAL, Lux e MÜLLER, Regina. Pintura e adornos corporais. Em B. Gleizer Ribeiro (org.), *Suma etnológica brasileira*. Edição atualizada do *Handbook of South American Indians*. Petrópolis: Vozes/FINEP, vol. 3-Arte Índia, 1986.

WARAT, Luís Alberto. *A ciência jurídica e seus dois maridos*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2000.

Resumen

El trabajo se ocupa de los juguetes, o mejor, utensilios lúdico-infantiles, que se encuentran en la colección etnográfica del Laboratorio de Antropología Arthur Napoleón Figueiredo, de la Universidad Federal de Pará, y también en el relato etnográfico sobre los niños pertenecientes al pueblo Xikrin. Se consideran los juguetes como formas particulares de apropiación de objetos utilizados por los niños en la vida cotidiana de todas las sociedades, y que a menudo desempeñan una triple tarea: divertir, educar y construir las representaciones y modos de socialización de los niños. Por otra parte, el acto de jugar destaca la libertad de los niños indígenas en el proceso de (re) apropiación de los valores culturales, entre los cuales, el “saber del niño” se mezcla al “saber sobre el niño” para construir el sentido originario de “saber hacerse niño”, condiciones antropológicas que exigen la traducción intercultural de los derechos dirigidos a los niños indígenas.

Palabras-clave: Juguetes, juegos, niños indígenas, colecciones etnográficas, derechos.

Fecha de recepción: 22/07/14

Fecha de aceptación: 15/10/14



Assis da Costa Oliveira

Abogado, máster en Derecho por la Universidad Federal de Pará (UFPA), profesor de la Facultad de Etnodesarrollo de la UFPA, Campus de Altamira.

E-mail: assisdco@gmail.com



Jane Felipe Beltrão

Antropóloga e Historiadora, doctora en Historia por la Universidad Estadual de Campinas (UNICAMP), profesora de los Programas de Posgrado en Antropología (PPGA) y Derecho (PPGD) de la Universidad Federal de Pará (UFPA).

E-mail: janebeltrao@gmail.com



Rita de Cássia Domingues-Lopes

Antropóloga, máster en Antropología por la Universidad Federal de Pará (UFPA), profesora del curso de Ciencias Sociales de la Universidad Federal de Tocantins (UFT), Campus de Tocantinópolis.

E-mail: ritalopes31@yahoo.com.br