

El cuerpo y el juego en los embera de Tumburrulá

Una descripción etnográfica

LIC. JUAN MANUEL CARREÑO CARDOZO*



Por: Juan Manuel Carreño Cardozo

Resumen

El cuerpo y el juego en los indígenas embera son referentes concebidos y vivenciados de forma diversa a la cultura occidental moderna, a pesar de la notable influencia de ésta en sus costumbres. La observación realizada permite describir, a través de diversos elementos, las características generales que enmarcan el cuerpo y el juego en la cotidianidad de la población. Dentro de estos elementos sobresale el lenguaje, que expresa y promueve, en gran parte, los pensamientos tradicionales que fundamentan su obrar común.

El presente artículo contiene la descripción del concepto y vivencia del cuerpo y el juego para los indígenas embera de la comunidad de Tumburrulá, realizada como parte del proyecto “La Lúdica Embera: una visión desde el cuerpo¹”. En primer lugar se plantea una descripción del contexto y algunos referentes importantes para la realización de la investigación. Posteriormente se realiza la descripción específica, relacionada con elementos de la experiencia del trabajo de campo.

* Profesor Catedrático Asistente de la Facultad de Educación Física, UPN. Licenciado en Educación Física y Especialista en Teorías, Métodos y Técnicas de Investigación Social de la UPN.

1. Proyecto de Investigación Formativa Código FEF-F017-02 de la Facultad de Educación Física., Investigadores: Juan Manuel Carreño y Jenny Johana Castro. Universidad Pedagógica Nacional. 2002.

Fecha de recepción: septiembre 15 de 2003 - **Fecha de aceptación:** octubre 6 de 2003

Palabras clave: cuerpo, juego, emberas de Tumburrulá, cultura, costumbres, lenguaje.

Abstract

The body and the game in the Embera indigenous are relating conceived and experienced in a diverse way to the modern western culture, in spite of the notable influences of this in their customs. The realized observation permit to describe, through diverse elements, the general characteristics that frame the body and the game in the every day labor of this population. From these elements the language projects that it expresses and promotes, in a great part, the traditional thoughts that base their common labor.

The present article contains the description of the concept and experience of the body and the game for the Embera indigenous of the Tumburrulá community, realized as part of the project "The Embera join of playing: a vision from the body." In the first place it is proposed a description of the context and some important relating ones for the realization of the research. Later on specific description, is presented, related with elements of the experience of the field work.

El contexto

Los indígenas embera son una etnia perteneciente al grupo de los chocoes. Sus comunidades están diseminadas a lo largo del litoral pacífico, con un patrón de asentamiento caracterizado por la dispersión, en ámbitos propios de la selva tropical húmeda (Vargas, Patricia. 1984: 12). Se reconocen y diferencian entre sí como Chamíes (aquellos que habitan Risaralda, suroeste antioqueño y la zona suroccidental del Chocó); Catíos (occidente antioqueño y carretera Quibdo-Medellín); Embera (Atrato, Baudó, costa pacífica y afluentes respectivos) y Epena (Cauca y Nariño), Carmona (1993: 207).

La comunidad embera de Tumburrulá se encuentra ubicada en el Urabá chocoano a orillas del río Tanela, en un terreno selvático alejado del casco urbano. El acceso se realiza por vía marítima hasta la población de Titumate, en el golfo de Urabá. Estando allí, se avanza hacia la comunidad por la carretera que se dirige hacia la población de Jilgal. Se puede ir a pie, en carro o en mula hasta un lugar denominado *la ye*, desde allí se puede avanzar únicamente a pie, por las condiciones del terreno, en una caminata que dura aproximadamente media hora. Al llegar a la comunidad se aprecian las ma-

jestuosas estructuras de las viviendas o tambos tradicionales, siete en total.

Actualmente el control social está en manos del jefe o gobernador, Dionisio Chamarra, quien ejerce funciones organizativas para la distribución de terrenos, lugar del asentamiento, toma de decisiones y resolución de conflictos que son de su injerencia, pues otro tipo de conflictos generados por delitos y conflictos territoriales son tratados por otras autoridades o el respectivo cabildo. La base de la organización social de los embera la constituye la parentela local, que está organizada en un sector del río habitada por una serie de familias emparentadas entre sí.

El cuerpo embera

Al encontrarnos en la comunidad embera notamos que indagar sobre términos exactos como *el cuerpo* nos enfrentaba a una situación especial respecto a la utilización del idioma, ya que eran pocas las personas de la comunidad que se podían comunicar con nosotros de un forma clara y versátil. Nosotros no teníamos gran dominio del idioma embera, por lo cual, la indagación que se hiciera con las entrevistas debía ser posterior a la convi-

vencia; de manera que se pudieran identificar personas con las cuales la conceptualización fuera realizable y, en cierta medida, válida.

A partir de la convivencia se lograron identificar los momentos, los posibles temas y, principalmente, las “personas clave” con quienes se realizó la indagación basada en entrevistas. Además, el proceso de observación presentó elementos relevantes que caracterizaron la idea que el embera tiene de cuerpo.

La primera observación surge de la mirada inicial entre los embera y nosotros mismos: el vestido, la contextura y los accesorios. Era tangible, entonces, que existía una razón para tales elementos, que iba más allá de lo indagado en los textos, es decir; en ese intercambio intercultural de motivos, creencias y experiencias, acerca de algunas cosas visibles y cercanas.

En conversaciones informales se develaron algunas características que permitían visualizar la concepción y la experiencia del embera con su cuerpo, de forma distinta a la nuestra. Por un lado, era visible la importancia del idioma en la labor de descifrar un sentido fundamental del cuerpo respecto a sus partes, y por otra, las narraciones brindaban nociones relevantes en cuanto lo estético, lo ritual y lo cotidiano, de forma que se encontraban elementos de su vida diaria que podrían repercutir en una concepción de cuerpo, desarrollada desde lo tradicional, que pudiera ser definida en las entrevistas posteriores.

Se propuso, entonces, una entrevista colectiva para indagar sobre las partes del cuerpo y su respectivo nombre en embera. En esta entrevista no importaba quien participara o en que momento, en ella se involucraron niños, jóvenes y adultos entre hombres y mujeres. A medida que se realizaba, se marcaba un liderazgo de algunos, en especial de quienes mejor dominaban el idioma español y proponían, preguntaban y anotaban según lo que le decían otras personas. No existía un orden determinado, sin embargo, la labor de los participantes

se hizo minuciosa y se llegaba a pormenores, que incluso, daban lugar a discusiones alrededor de un término utilizado para alguna parte. Esta discusión puede dar a entender dos cosas: en primer lugar, varios términos que para nosotros son de común uso en la vida cotidiana, como referirse a los dedos, uñas, axilas y otros, no es de un uso similar para ellos. En segundo lugar, parece poco necesario desintegrar el cuerpo en partes y transmitir esos términos con exactitud dentro de su tradición oral. Incluso, no es fácil determinar rápidamente el término para cuerpo.

En cuanto a los términos que nos mostraron gráficamente, podemos describir que existe una relación de algunos de ellos que se va componiendo a medida que la parte del cuerpo dista del tronco. Existen otros que no tienen esta relación o no es fácil de encontrar. Esta composición de los términos es fácilmente descrita en un ejemplo: las extremidades superiores (*juwa*) son el brazo (*juwapoto*), codo (*juwacoracora*), antebrazo (*juwachiru*), mano (*juwapepena*), palma (*juwajá*). El término no es solamente compuesto como en el complemento “cara” que significa vello, que se utiliza con la parte del cuerpo correspondiente: *jirucara* (vello de las piernas), *truacara* (vello del pecho), *juwacara* (vello de los brazos), sino que tiene, en efecto, una relación distal y funcional como articulación. Ello se advierte al componer las extremidades inferiores: *jiru* (pierna), *jirupoto* (pantorrilla), *jirucorogo* (tobillo), *jirupena* (pie), *jiruabidarra* (talón), *jirujá* (planta del pie). En síntesis, los términos utilizados para las partes del cuerpo se desglosan como al hacer una figura humana en plastilina, desprendiendo de la masa principal cada extremidad. Incluso, al hacer relación con algunos trabajos gráficos individuales, nos atrevemos a situar como de gran importancia, al ombligo y de allí el tronco, como un centro relevante en las distinciones anteriormente descritas.

En las entrevistas, haciendo la misma referencia acerca del idioma, podemos establecer que en su lengua, los embera traducen cuerpo como *cacúa*, que incluye órganos, músculos, inteligencia y vida, éste último para ellos significa el aliento vital, la respira-

ción y el movimiento. *Cachá* no sirve para designar a los cadáveres.

También se utiliza el término *yará*, aunque éste es más relacionado con la carne. En ambos casos sirve para designar, también, el cuerpo o la carne de los animales. La descripción se complementa al describir el alma, que no tiene definición similar en embera; es relevante anotar que las personas de la comunidad también comparten creencias religiosas católicas, que al parecer fueron extendidas por religiosos, hace tiempo, conservando ideas como el Niño Dios, el evangelio o la Biblia, pero no aparecen prácticas que puedan establecer una influencia católica permanente y tangible en los habitantes. El término *dayiquincha*, que traduce memoria o pensamiento, fue uno de los utilizados como alma.

La definición más cercana a vida es *ñamba*, que traduce respiración. De forma más concreta se refiere al aliento, aquel que se deja de percibir al momento de la muerte. Igual que el aliento, la determinación de las diferencias entre la vida y la muerte del cuerpo está dada por los signos visibles que desaparecen: el movimiento, el color de la piel y la temperatura. En el caso de la muerte no se estableció concretamente el término, al parecer existen también sinónimos que reflejan un sentido similar del hecho: *delciyá*, *indiade*, *quibbu*, *añapañembú*, este último referido a que “se ha ido la respiración”. En cambio, el cadáver (*dendá*) si es bien diferenciado de *cachá* o *yará*, es decir; determinar cuerpo para el embera es exclusivo si hay *ñamba* (vida), y su situación lo determina como otra cosa en el momento de la muerte.

El juego embera

El juego se convirtió fácilmente en posibilitador de un espacio fundamental de acercamiento y me-



Por: Juan Manuel Carreño Cardozo

dio de diversas vías de observación. Al nombrar el juego, como uno de los centros relevantes del proyecto, la comunidad convocó a encuentros donde se presentaban niños y jóvenes para participar en actividades donde, según ellos, iban a aprender juegos similares a los que habían sido enseñados por maestros colonos que han trabajado en la escuela de la comunidad.

Aunque una intención inicial del proyecto era reconocer juegos propios de los embera, rápidamente nos dimos cuenta que la influencia foránea era muy grande, y por lo tanto dicha labor no iba a ser fácil. Se recurrió entonces, a utilizar ese espacio de juego con sesiones en las cuales promovíamos y nos hacíamos partícipes de actividades. A la vez, enriquecíamos la observación desde dos aspectos claves: como la mayoría de los participantes eran niños y jóvenes, edad en la que el español aún no se habla ni se domina, existió un aprendizaje mutuo en un intercambio enriquecedor en el que, para no-

sotros proponer una actividad, debíamos combinarla con elementos del idioma y del contexto embera, y desarrollar las propuestas en la medida en que ellos las variaban y reglaban. El segundo aspecto fue la participación en los juegos, referido a la sensación de compartir en su contexto; la alegría, la burla, la camaradería, que caracteriza su forma de juego. Esta experiencia supera la mera descripción mecánica de las actividades.

En principio pudimos establecer que la mayor parte de las actividades que los embera enmarcan en el término juego, están determinadas por culturas foráneas. Se refieren a actividades dirigidas por profesores colonos que son, en general, varias de las que popularmente conocemos. Como característica especial, observamos que la mayoría de las actividades de origen foráneo son adaptadas o modificadas a su propio contexto.

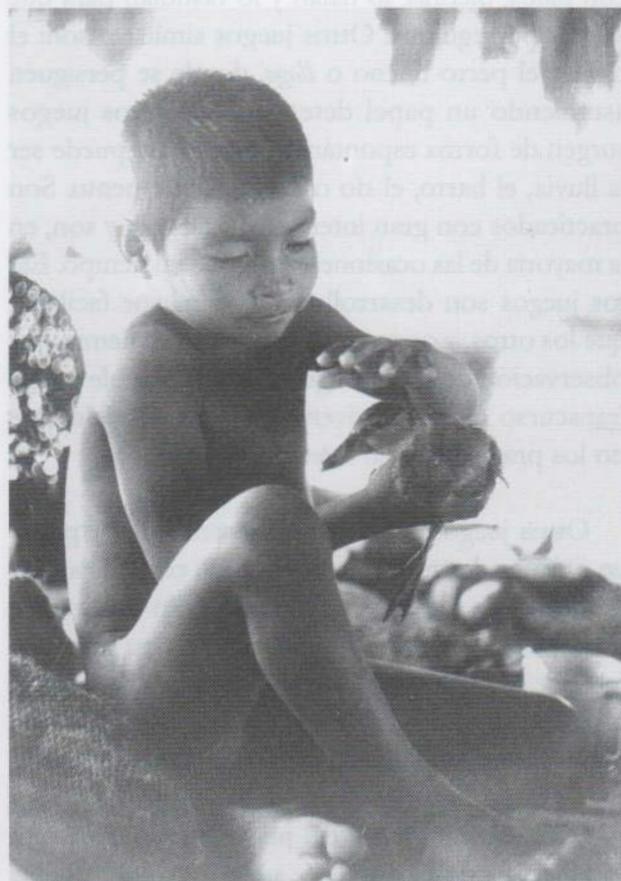
El término *juego*, en español, refiere para los embera, esencialmente actividades infantiles y recreativas, aunque como se aclara más adelante, en la relación conceptual con la definición en embera, *jemené*, parece tener más posibilidades.

Al reconocer las limitantes del término, que determinaba, por costumbre, actividades escolares, retomamos las características del juego descritas por Huizinga (1968: 28), indagando por las formas lúdicas que tenía la cultura propia de los embera, teniendo en cuenta que existían diferencias categóricas en la vivencia del trabajo, el tiempo y el descanso, que debían fundamentar actividades diversas a las rutinas occidentales, a pesar de la influencia colona en la determinación de algunas costumbres.

A partir de estos dos aspectos descritos se diferencian dos núcleos para la observación del juego: la actividad infantil en los jóvenes, y la lúdica en la cotidianidad. En cuanto a actividades de los niños y jóvenes se recolectaron varias descripciones de juegos, aunque, como había escrito anteriormente, con predominio de juegos de origen foráneo, se encontraron siete propios que ayudan a establecer ciertos fundamentos del juego embera.

Entre los juegos foráneos el de mayor acogida es el “balón”, que es el fútbol adaptado al campo donde se puede practicar. Se puede jugar descalzos pero varios lo prefieren con algún tipo de calzado; hay quienes usan guayos. Esta actividad es muy popular entre la comunidad de Tumburrulá y las cercanas, y aunque tienen en cuenta el reglamento conocido, en ninguna de las ocasiones se contabilizó tiempo. No se estableció más límite que la visibilidad.

Esta actividad se practica por niños y jóvenes; sin embargo, en los niños no existía más reglamento que la diversión; no importan ni los equipos ni los goles, sino la eminente producción de risas a costa de caídas, golpes y carreras. Este juego refleja la influencia colona en las costumbres de la comunidad, así como, también, la capacidad de adaptación de la actividad a sus costumbres, determinada en el mantenimiento de un sentido despreocupado hasta un rango de edad relativamente alto (trece a



Por: Juan Manuel Carreño Cardozo

dieciséis años) y que, de alguna forma, se mantiene similar en la juventud.

Se observaron otras actividades de origen foráneo como las rondas (por ejemplo: el puente está quebrado). En estas actividades, el canto en español se repite sin ser conocido su significado. Por esta razón, entre todos readaptaron algunas rondas al vocabulario y contexto embera. Era visible un sentido de construcción alrededor de juegos aprendidos mecánicamente.

En cuanto al juego propio, podemos nombrar actividades como el *imamá* (el tigre), que consiste en que el participante que asume el rol del *imamá* o tigre, persigue a los demás participantes para arañarlos o morderlos. Una condición para el desarrollo de este juego es la emoción y la incertidumbre que se da cuando los niños adoptan sus roles; es decir, el *imamá* ruge, lanza arañazos y desafía a los otros niños; éstos por su parte, molestan al *imamá* con palos, piedras, lo halan y lo fastidian para que salga a perseguirlos. Otros juegos similares son: el tigre y el perro bueno o *llaga*, donde se persiguen asumiendo un papel determinado. Estos juegos surgen de forma espontánea, y la excusa puede ser la lluvia, el barro, el río o cualquier elemento. Son practicados con gran intensidad y alegría, y son, en la mayoría de las ocasiones, extensos en tiempo. Estos juegos son desarrollados con mayor facilidad que los otros, y ocupan gran parte de su tiempo. La observación de estos juegos sólo fue posible con el transcurso de la convivencia, ya que inicialmente no los practicaban en nuestra presencia.

Otros juegos propios se caracterizan por poner en práctica destrezas con elementos como el arco y las flechas, la cauchera o las piedras. En todos ellos, el propósito es medir su habilidad o fuerza y demostrar que quien gana es bueno. Casi nunca se apuesta o se condiciona el juego para ganar más beneficio que el reconocimiento de los participantes del juego.

Estas características del juego propio, permiten establecer que existe algo así como una “forma embera de jugar” donde no importa de donde surge

la actividad, se manifiesta un desinterés por el resultado, por el establecimiento riguroso de normas y constantemente se mide la habilidad personal.

Más allá de las actividades descritas, en la experiencia pudimos observar que en la vida cotidiana del embera se manifiesta un espíritu de juego en varias de sus acciones. En las entrevistas se recurrió a la indagación de historias de juego, sensaciones y conceptos sobre juego, que nos ayudaron a la comprensión de este referente.

Al nombrar “el juego”, se pudo establecer que, en la comunidad, no necesariamente se corresponde al *jemené wania* (juego) embera, aunque determina prácticamente lo mismo. El adulto embera diferencia el juego en su infancia y lo reconoce como valioso en el aprendizaje de labores y en la conservación de sus costumbres y tradiciones. En este aspecto cabe resaltar lo que los embera denominan “su cultura” referido a rituales y costumbres ancestrales que los determinan como emberas. Entre estas se ubican las actividades que contienen una alta relación entre lo lúdico y lo sagrado, en especial, las danzas y la jagua. Las danzas se realizan en ocasiones especiales; sólo participan mujeres y representan siempre, a varios animales y sus movimientos, haciendo un recorrido alrededor del fuego, en fila y en una sola dirección, acompañados por su canto y los golpes de un tarro que sirve de tambor y es tocado por la mujer que va adelante. En las danzas se mezclan los elementos rituales, sus creencias y sus costumbres con el mismo juego de la danza cadencioso y monorítmico. Según ellos, anteriormente los hombres participaban interpretando instrumentos como flautas y tambores, pero al parecer, la creciente necesidad de relacionarse con los colonos fuera de su comunidad, ha variado el interés de los hombres en estas prácticas.

El adulto embera dice que no juega, sin embargo, realiza actividades que contienen elementos lúdicos, como elaborar artesanías, pintar con jagua y participar en las fiestas y danzas.

El cuerpo embera en juego

Existe una relación permanente del embera con su actitud de juego. El *jemené* no desaparece en la juventud, sino que permite adaptar sus actividades cotidianas dentro de lo lúdico. Esta misma adaptación sugiere la flexibilidad que han desarrollado con sus costumbres, hecho que en gran medida, puede ayudar a su misma conservación como raza en el proceso de invasión, desde los tiempos de la conquista. A esta actitud de juego le corresponde una concepción tradicional de *cuerpo sin alma*, que permite una vivencia del tiempo presente de acuerdo con sus sensaciones, más que a una planeación rigurosa de sus actividades cotidianas.

No es posible la presencia de su actitud lúdica sin concebir su mismo *cacha*: no puede existir desintegración de sus segmentos corporales para poder jugar, cazar, o danzar. Estas actividades no requieren la eficiencia de las destrezas, sino el espíritu de entrega del juego mismo, manifiesto en otras actividades.

Como dice de uno de sus habitantes: "*embera puarapicha jemené quinianuma barika*" (al embera le gusta jugar), sintetiza el deseo del embera por mantener una actitud alegre hacia sus acciones cotidianas, "haciéndolas" juego.

Bibliografía

- ARBOLEDA, Rubiela. (1997). *El cuerpo entre la vieja y la nueva cultura*. Revista Educación Física y Deporte. Vol.19. No. 2.
- _____ (1997). *El cuerpo: de las arenas sagradas a la profana realidad de las ciencias*. Revista Educación Física y Deporte. Vol.19. No.2.
- _____ (1996). *El juego: ceremonia de iniciación en la cultura*. Ponencia VI Congreso colombiano de Educación Física, Santa Marta.
- CAILLOIS, Roger. (1998). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México Fondo de Cultura Económica.
- CARMONA, Sergio Iván. (1993). "*Los Emberá, gente de río, de selva y de montaña*". En: Encrucijada de Colombia Amerindia. Bogotá. Instituto Colombiano de Antropología y Colcultura.
- COELHO, Nelson. (2001). *Usos contemporáneos del cuerpo: Perspectivas psicoanalíticas y fenomenológicas*. Brasil. Universidad de Sao Paulo.
- GADAMER, Hans George. (1977). *Verdad y método*. Salamanca. Ed. Sígueme.
- HUIZINGA, Johan. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires. Alianza.
- MERLEAU y PONTY, Maurice. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona. Ed. Península, Barcelona, 1994.
- _____ (1957). *La fenomenología y las ciencias del hombre*. Madrid.
- ULRICH, Celeste. (1981). *Fundamentos sociales de la educación física*. B. Aires. Paidós.
- VARGAS GUILLEN, Germán. *La educación del futuro como futuro de la educación*. En: Itinerario Educativo No. 35. 2000. Bogotá. Univ. San Buenaventura.
- VARGAS, Patricia. (1984). "*Conquista tardía de un territorio aurífero*": La reacción de los Embera de la cuenca del río Atrato a la conquista española. Bogotá. Universidad de los Andes. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales.
- VASCO, Luis Guillermo. (1991). *El tiempo y la historia entre los indígenas Embera*. El Espectador. Lecturas Dominicales. No. 433. Agosto.
- VIVEROS, Mara. y GARAY, Gloria. (1991). *Cuerpo, diferencias y desigualdades*. Bogotá. Universidad Nacional. Facultad de Ciencias Humanas.