

## ***Juegos de los tiempos de la esclavitud en los ingenios de azúcar de Brasil.***

Tizuko Morchida Kishimoto<sup>1</sup>

Traducción Stela Maris Ferrarese Capettini

La polisemia presentada por los términos juguetes, jugar y juegos (Kishimoto, 1996; Brougère, 1995; Henriot, 1989 e Wittgenstein, 1975) causa dificultades a los investigadores que estudian dichos objetos. Además, se necesita delimitar el campo de conocimiento, y se le hace necesario precisar la naturaleza del objeto a ser investigado.

Actualmente el jugar está siendo estudiado por diversas áreas: psicología, pedagogía, sociología, antropología, historia, lingüística y ciencias de la comunicación, entre otras. Cada área del conocimiento tiene referencias teóricas y metodológicas propias para el análisis del mismo. Por lo tanto, la primera tarea para cualquier investigador de juegos infantiles es delimitar su campo de estudio y el objeto de análisis. Es el contexto social de los tiempos del ingenio de azúcar y de la esclavitud en Brasil el campo de delimitación que se pretende evidenciar. Investigar juegos y juguetes de esos tiempos pasados es una tarea compleja por la dificultad de preservación de los objetos lúdicos antiguos y la inexistencia de fuentes informativas sobre el tema. Resta, entretanto, el imaginario de los personajes de esos tiempos pasados: niños y adultos. Por lo tanto, es la historia cultural y la representación de los fenómenos históricos relacionados con el período de la esclavitud y la expansión de la producción de azúcar, entre los siglos XVIII y XIX, y la circulación de ideas sobre los personajes significativos de aquellos tiempos lo que nos interesa.

En el contexto teórico-metodológico de las investigaciones históricas es posible evidenciar las significaciones que el contexto da al fenómeno por la historia cultural, pero el imaginario de los personajes que participaban en aquellos tiempos son los que expresan los valores y la forma de comprensión de los/as niños/as y de sus juegos. Ese imaginario se revela por medio de la historia cultural, o sea por la representación del jugar en la iconografía, en las descripciones, en los romances y diversas obras. Es lo que hace al historiador del juguete Michel Manson (1999 el, 1999b) cuando analiza comparando los juguetes como tambor y muñeca o la polichinela del payaso y la muñeca, en la iconografía de los siglos XIV a XIX y muchos otros que

---

<sup>1</sup> -Vice-directora y Profesora de la facultad de Educación de la Universidad de São Paulo.

-Coordinadora del Laboratorio de Juguetes y los Materiales Pedagógicos y del Museo de Educación y del Juguete de la misma institución.

-Maestra e investigadora en el campo de la educación infantil, de los juegos y juegos infantiles.

describió en el trabajo coordinado por Aries y representados por Margolin (1982); describe entre varios estudios los 84 juegos tradicionales pintados por Brughel, en 1560, en su cuadro “Los juegos infantiles”.

En el presente estudio serán utilizados recursos de la historia cultural, como las memorias de la infancia de personajes que vivieron en los ingenios azucareros o representaciones de adultos sobre el juego infantil de esa época, los que serán cotejados con informaciones históricas disponibles.

El objeto de estudio focaliza imágenes sociales reproducidas por los/as niños/as del período de la esclavitud y de la producción de azúcar en los juegos del pegador. Entre los juguetes (objetos) se evidenciará el objeto construido por los niños con la ayuda de adultos que reproduce el equipo usado en el ingenio para la producción del azúcar.

El contexto en que los niños vivieron con sus juguetes y los juegos es los tiempos de la esclavitud, de las casa-grandes y cuartos del esclavo, de las plantaciones de la caña de azúcar y el ingenio azucarero, característico de los siglos XVIII y XIX en Brasil.

Entre los juegos que aparecían en el seno del sistema patriarcal y esclavista se encuentran los de naturaleza simbólica, los que tienen como tema los personajes típicos de esa época, como jugar al bandolero y al capa-bode (éste es un juego mediante el cual se construía un ingenio de azúcar).

**Cangaceiro/ Bandolero, el juego fingido:** la figura del bandolero fue popularizada por la historia del vandalismo en el Nordeste brasileño, y está íntimamente relacionado con la historia social del patriarcado, de un área dominada por el poder del señor de las tierras, que oprimía a la población. En contra del poderío de los patriarcas surge el bandolero, un personaje que, armando escándalo contra el autoritarismo y abuso de los señores propietarios, organizaba grupos haciendo sus propias leyes en el interior. Armado y provisto, empezó a expandir el terror por el Nordeste.

El primer bandolero que asombró el Nordeste era el Pelo, nacido en Pernambuco a mediados del siglo XVIII y que generó el bloque popular siguiente:

“Cierren la puerta

Gente,

El Pelo viene allí

Él no viene solo

Viene su padre también

Cierren las puertas, gente

El Pelo viene

Viene matando muchachos

Y viejos también” (Rêgo, 1969, p. LIX)

Muchos bandoleros vinieron después y, entre ellos, Antônio Silvino y Virgulino Ferreira, la Linterna. Este último cerró el ciclo de los bandoleros en el Nordeste.

Los cantantes nororientales mostraron, a través de los versos, la valentía de los bandoleros, tenidos inicialmente como las víctimas de la injusticia, ya que sus padres se fueron muertos y la justicia no castigó el responsable.

Dícese de Antônio Silvino, el Rey del Interior, que, después de vengar la muerte de su padre, fue forzado por el destino a vivir como bandolero. Pasó veinte años de infeliz vida errante; para Virgulino Ferreira de Silva, la Linterna, la historia es la misma. Eso es lo que cuentan los versos escritos por Barky (1984, pág. 162):

“Así como le sucedió

El gran Antônio Silvino,

Le sucedió de la misma manera

Que a Lampião Virgulino

Que se hizo bandolero

Forzado por el destino.

Porque en el año de veinte

Su padre fue asesinado

En la calle del Bosque Grande

Siendo la fuerza policial

Los autores del atentado

Lampião desde ese día

Juro que se vengaría

Diciendo: su enemigo, mató, no pregunto a quien.

Solo respetaré en este mundo

Padre Ciço y a nadie más!”

La influencia de las historias de los bandoleros se reflejó en la imaginación fértil de los niños de los tiempos del ingenio en sus juegos. Un personaje creado por el contexto del interior brasileiro- el bandolero social, fruto de las luchas entre opresores y oprimidos- figura presentada como un héroe a ser imitado, apareciendo en los recuerdos de los niños del ingenio, según José Lins de Rêgo.

Los recuerdos de niñez de Rêgo (1969, pág. XIX) permiten recuperar cómo jugaba de bandolero al principio de este siglo, en el ingenio azucarero de su abuelo, teniendo como personaje de su imaginario

infantil la figura de Antônio Silvino, un bandolero que, durante veinte años, reinó en el Nordeste:

*“Se habló calladamente sobre él, en el cuchicheo, como si el viento pudiera tomar las palabras. Para los muchachos, la presencia de Antônio Silvino era como si fuera uno de un rey de nuestras historias que nos hiciese una visita. Uno de nuestros juegos favoritos era fingirnos ser del grupo de bandoleros, con las espadas de madera, pedazos de madera en el hombro, y el más el fuerte de nosotros haciendo de Antônio Silvino”. (Rêgo, 1969, pág. 18).*

Es interesante notar como los personajes fuertes del contexto social al del bandolero; esto permite la construcción de imágenes sociales y culturales que son compartidas entre los niños y que se vuelven objeto de sus juegos. (Brougère, 1988).

Jugar a imitar al bandolero representaba una forma de socialización entre los niños de esa época que compartían las mismas experiencias y la misma imagen del bandolero. La comunicación entre los niños jugando de bandolero, de compartir las significaciones, evidencia el carácter cultural que el jugar tenía dentro de cualquier contexto como Bateson afirma (1979), “... compartir los términos, solo juegan los niños que se comunican compartiendo las mismas significaciones”.

### **Capa-bode - el juguete destinado a la producción del azúcar:**

las observaciones de folkloristas aseguran que el capa-bode es un juguete construido por los niños en el Nordeste, en el área de prestigio más grande del ingenio azucarero. (Niceas, 1986, p. 60)

La imaginación infantil parece haber recreado los hábitos sociales de la época, reproduciendo el equipo de moler caña que se popularizó y fue preservado por la tradición oral.

El capa- bode (ingenio) era un juego sólo de los muchachos blancos, niños o sobrinos del señor dueño del ingenio, ellos armaban un tipo de exprimidera de la caña de azúcar.

Cabe destacar aquí el asunto del género y clase social presente en los juegos. Hay ciertas acciones representadas como típicamente masculinas y permitidas sólo a la clase dominante.

Poseer un ingenio de azúcar era atributo de hombres de la clase social dominante.

Formaba parte del juego la construcción de la exprimidera de caña a partir de dos cilindros de madera enmarcados que, al ser movidos, rodaban y exprimían el jugo de la caña, permitiendo que los niños lo bebiesen. Los niños jugaban a imitar a los padres en la actividad del ingenio, construyendo un ingenio con la ayuda del carpintero.

También llamada de ingenio de madera en el área de Cariri,

la armazón tosca con rolo de madera para exprimir la caña y el equipamiento para exprimir la caña ejercicio fascinante entre los niños blancos, como relata Rego (1969, pág. 12), cuando él vio los equipos por primera vez en su infancia. *"Mi atención completa fue por el mecanismo del molino. Yo no reparé más en nada. Yo me dediqué completamente a la máquina, para los dos rotativos ovilla del regulador. Entonces yo empecé a ver el picadero bloqueado de manojos del azúcar, el personal de la casa de las ollas"*.

Son tales las imágenes construidas por la experiencia de los niños en el contacto con los objetos y las situaciones de su mundo social y cultural que quedan en el imaginario infantil así como las representaciones que producen los temas de juegos simbólicos.

La construcción del ingenio y su uso era una forma de compartir experiencias de la época: ser propietario del ingenio de azúcar y al mismo tiempo el placer de beber el delicioso jugo de la caña, en la compañía de sus pares.

#### **- Capitão-do-mato amarra-negra / Capitão do Campo/**

El capitán del arbusto- amarra negros / Capitán de Campo.

#### **- Capitão do Mato - brincadeira de pegador.**

Capitán del arbusto - Juego de perseguir

Generalmente, los juegos tradicionales son las reproducciones de acciones hechas por personajes anónimos cuyo origen es difícil precisar. Sin embargo, es importante destacar ciertos juegos, cuyos contenidos se generaron a partir de los hechos, valores o situaciones bastante delimitadas.

El capitán de campo, creado en los tiempos de la esclavitud, en el antagonismo entre el blanco y el negro parece un ejemplo típico.

Puede decirse que la crueldad furiosa de los señores del ingenio y del latifundista contra los esclavos se manifestó en los castigos más crueles, desde las palizas hasta de atarles a un tronco, el martirio de los anillos en los pies, de la vinculación de la uña, la oreja del negro a la madera; las prácticas violentas e inhumanas que ellos sufrieron estimularon escapes de los negros a los quilombos. Luego, surgió la figura del capitán del arbusto y del capitán de campo, cazador de los negros fugitivos, que aparecen en el folklore de los niños del norte, sudeste y nordeste (localidades preferidas) de negros, y se manifiesta en el juego del pegador, en el cual la figura central es el cazador de negros. (Kishimoto, 1999)

Veríssimo de Melo (1950, p. 1) describe al juego el capitán de campo o el amarra negros como el juego predilecto de los niños de Vitória (ES),

en el inicio de este siglo. Primero, se escoge a un niño para ser el fugitivo por cualquier forma de selección conocida. Este corre y salta por la calle. Se esconde lejos de la vista del resto de los niños con los que juega. Según lo convenido, les da una señal anunciándole a sus compañeros que ya lo pueden perseguir. La señal ha de ser el grito "Capitán de campo- amarra negros"; todos deben, entonces, correr en diversas direcciones para localizarlo y atraparlo. Basta con que sea tocado por alguno para que sea sustituido y recomience el juego.

Según Don Aurélio Buarque de Holanda (Nuevo diccionario de la lengua portuguesa, p. 275): *capitão de campo significa el encargado de administrar la vida de los negros en los trabajos agrícolas, y el capitán del arbusto, es el individuo que se dedicaba a capturar a los esclavos fugitivos. En Bahía era común la denominación capitán de arbusto, y en la zona de Grande do Norte, capitán de campo. Ese mismo juego recibe, en Minas Gerais, la denominación de "picolé", también de origen africano.*

El origen de la figura del capitán de campo es atribuido a la aguda opresión de los tiempos de la colonia. Generalmente de tipo fuerte, hombre corpulento que se encargaba de cazar al esclavo, mulato, considerándose superior al negro, por considerarse más blanco que aquel. Por lo tanto lo odiaba por considerarlo una raza inferior. Su perfil lo revelaba con una personalidad deshumanizada con la que se dedicaba a la caza de los parias de la sociedad patriarcal y esclavizadora.

Con su aspecto grande, con rostro de persona mala, llegaba al terreno de la casa grande del ingenio en búsqueda del señor y le gritaba: *¿Tiene esclavos que buscar?* En caso de que la respuesta fuera afirmativa, comenzaba sabiendo todas las características del fugitivo. No tomaba nota porque era analfabeto, guardaba todo en su memoria, desde probables defectos físicos, la estatura, astucia, los vicios, el talento artístico y hasta las cicatrices.

Muchas veces era el propio dueño de la plantación el que hacía anunciar en los folletos o boletos de las entradas y banderas. Los jefes de las banderas, el gran Sertanista que explora el área territorial brasileña extensa, como Jorge Velho, Bartolomeu Bueno, Paschoal Moreira Cabral, João Amaro, entre otros, recibían el título honorífico Capitán de la Mata. Con el pasar de los tiempos y la inexistencia de las banderas surgió la necesidad de realizar batidas de matas, o sea expediciones para capturar negros, esos míseros esclavos fugados, y el Capitán de mata aparece con el significado poco valorizado, poco importante del cazador de negros. (Kishimoto, 1999)

Los capitanes de mata poseyeron licencia del gobierno para andar armados, constituir las tropas para cazar a los esclavos. Probablemente las historias fantásticas relatadas en torno de los capitanes de mata impresionaron el imaginario infantil, generando el juego eminentemente brasileño que se popularizó con el nombre de capitán de mato- amarra negros- grito de guerra utilizado para capturar negros fugados en los juegos, con las variantes denominadas, capitán del arbusto (si el área es de bosque denso) y el todavía presente capitán de campos abiertos (cuando el área es de campos abiertos).

Veríssimo de Mello (1950, pág. 1) consigue afirmar de que no hay duda de que, aunque hoy en día es raro jugarlo, en Navidad, el juego del capitán-de-campo-amarra-negros es manifestación de nuestro folklore infantil de origen agudamente nacional, sintetizando una institución colonial innoble: los cazadores de los esclavos, el arbusto capitanea o capitán del campo.

Hay más de un ejemplo de cómo uno puede compartir imágenes representativas de la sociedad de su tiempo e ideas transmitidas por personajes que circulan en el imaginario de su época. El capitán del arbusto o de campo, figura fuerte y áspera, ejerció la fascinación entre los niños que buscaron héroes para compartir con sus pares en los juegos que siempre representaron la estatificación procesa y de comunicación.

El juego de pegador (pega- pega, de las escondidas) tiene una estructura invariable: hay un pegador (perseguidor) y otros que huyen para no ser apresados. La estructura del juego del pegador (perseguidor) es siempre la misma. Los personajes reiterados de la experiencia social y cultural vinculadas con el tiempo histórico (Brougère, 1995). Es interesante recordar, también, cómo las historias de terror, de la mula sin la cabeza, realmente se representaron en el imaginario y en los juegos de perseguir, constituyendo una imagen cultural compartida por la niñez del principio de este siglo. Cândido Portinari, el pintor brasileño, al registrar las memorias de su niñez y sus juegos, en los años 30, en el interior del Estado de São Paulo, evidencia el papel de la mula sin la cabeza en el imaginario infantil; en eso destaca el personaje de la mula sin la cabeza siguiendo a los niños en las noches oscuras de Brodowski.

## Bibliografia

- Ariès, Philippe et Margolin, Jean-Claude: **Les Jeux à la Renaissance**, Paris: J.Vrin, 1982.
- Assis, Machado de: **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Ática, 1996.
- Bateson, Gregory: **Vers une écologie de l'esprit**. Paris: Éditions du Seuil, 1977
- Brougère, Gilles: **Jeu et éducation**. Paris: Harmattan, 1995.
- Brougère, Gilles: **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.
- Brougère, Gilles: Le Role du Jouet dans l'impregnation culturelle de l'enfant. In: **L 'éducation par le jeu et l'environnement**, n. 29, 1988, p. 26-31.
- Cascudo, Luís da Câmara: **Vaqueiros e Cantadores**. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Editora da USP, 1984.
- Freyre, Gilberto: **Casa Grande & Senzala**. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1963. 12<sup>o</sup> edição brasileira, 13<sup>o</sup> edição portuguesa.
- Henriot, Jacques: **Sous couleur de jouer: la métaphore ludique**. Paris: José Corti, 1989.
- Kishimoto, Tizuko Morchida: **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. São Paulo: Pioneira, 1996.
- Kishimoto, Tizuko Morchida: Jogos Infantis. O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 6<sup>o</sup> edição, 1999.
- Manson, Michel: "Polichinelle, um Jouet pas comme les autres. Quelques pistes de recherche, XVIIe. - XIXe siècles", dans les **Cahiers Robinson** ( Université d'Artois) 1999 a. ( no prelo).
- Manson, Michel: Les jouets et la différenciation sexuelle: une longue histoire culturelle ( XIVE - XIXe siècle)", communication aux Journées d'études sur les techniques et la différence des sexes, **Centre de recherche en histoire des sciences et des techniques**( Cité des Sciences et de l'Industrie), 17 mars 1999 b. ( no prelo).
- Mello, Veríssimo de. Origem de Jogo Popular. In: **Folclore**. Vitória: v. 1, n. 6, p. 1, maio/jun. 1950.
- Nicéas, Alcides. Capa-Bode: um Esquecido Brinquedo de Faz-de-Conta. In: **Anuário do Folclore**. Olimpia, v. 13, n. 16, p. 60. Ago. 1986.
- Rêgo, José Lins do. **Menino de Engenho**. Introdução de Castele,. José Aderaldo: nota de Ribeiro, João. Rio de Janeiro: José Olympio, 14<sup>o</sup> edição, 1969.
- Wittgenstein, Ludwig: **Investigações filosóficas**, trad. Bruni, José Carlos, São Paulo: Abril Cultural, 1975.