

GLORIA VERGARA

El mundo representado en los juegos infantiles de Colima y Michoacán

Resumen: En la presente ponencia analizaré el imaginario de la realidad representada en los juegos infantiles que combinan el canto con la expresión corporal. Abordaré de manera específica los llamados juegos de palmadas, practicados por niñas de Colima y Michoacán, en los que las manos marcan el ritmo de la oralidad.

Palabras clave: juegos infantiles, oralidad, imaginario.

Abstract: In this paper I will analyze the imagery of the reality represented in children's games that combine singing with body language. I will discuss specifically called clapping games, practiced by girls of Colima and Michoacán, where hands mark the rhythm of orality.

Keywords: children's games, orality, imaginary.

I.-Introducción

Ver el imaginario social a partir de la tradición oral no es nada nuevo. Ya Propp hablaba de “descubrir las fuentes del relato maravilloso en la realidad histórica” (1979, p. 14). Lo nuevo son las formas de verlo, de acercarnos al lenguaje para notar las ataduras o desataduras que hay entre el hecho literario y la realidad. A través de sus representaciones simbólicas y arquetipos, los textos orales muestran actitudes, ritos y costumbres que constituyen el mundo representado como una vía de acceso al pensamiento de la comunidad.

Si hablamos de los juegos infantiles, podemos ver que a partir de éstos “se internalizan los roles sociales” (Aquino, p. 136). En sus cantos, que marcan el embeleso del cuerpo, aparecen elementos trágicos, irónicos, terribles que contrastan con la idea de que los textos orales de la tradición popular tienen la función de “orientar el comportamiento de la comunidad, contribuyendo así a perpetuar los valores morales y a mantener vigentes las buenas costumbres y normas de la sociedad” (Jemio, p. 36). Los textos de los juegos infantiles muestran también los antivalores, aunque muchas veces lo hagan de manera ingenua o su contorno sea borroso frente a los juegos verbales que abundan. Pero por más que pensemos que en los juegos infantiles “la razón cede el paso al dinamismo vital, y el ritmo borra las significaciones”, como veía Alfonso Reyes (Santullano en Mendoza 1992, p. 3), podemos notar que se entrelazan arabescos rítmicos que rosan en la glosalia del puro juego verbal, con los goznes de una mirada crítica a las costumbres sociales.

¿Qué privilegian y enfatizan esos juegos “ejecutados en forma tradicional, fragmentaria las más de las veces, [... con] interpretaciones imprevistas, de acuerdo con el ingenio y la espontaneidad infantil” (Mendoza, 1992 p. 14)?, ¿privilegian el canto?, ¿los

movimientos rítmicos del cuerpo?, ¿o los mundos representados que sorprenden al ser proyectados en el ámbito lúdico? Porque, como lo señaló Paul Zumthor (1991), la oralidad “no se reduce a la acción de la voz” (p. 2012), y la voz aquí se desborda, pues “como expansión del cuerpo, éste no la agota” (p. 202).

Los niños y niñas se involucran con todo en el juego. El cuerpo “se convierte en mediador de lo social y un elemento de la comunicación, ya que puede transmitir belleza, elegancia, esfuerzo o sentimientos de alegría, tristeza, placer, etcétera” (Aquino 137). Los movimientos se vuelven también núcleos de significación, activan el pensamiento intuitivo y la creatividad al provocar múltiples variantes y cruces tanto de los movimientos como de las expresiones. Por ello, como afirma Aquino, “la acción adquiere un significado que no se agota en la ejecución puramente motriz, sino que queda contextualizado dentro de los complejos procesos de interiorización que sustentan el desarrollo de la inteligencia y la afectividad del ser humano” (p.145). Así, a través de los primeros cantos y juegos, los niños y niñas encuentran respuestas fundamentales sobre su relación con el mundo. La voz y el cuerpo marcan el ritmo de los primeros rasgos identitarios que afloran. El texto cambia, se adapta, se deja guiar por los movimientos del cuerpo y permite controlar la realidad representada por más dura que ésta sea. Para Winnicott el juego es “el espacio privilegiado en el que se forma la creatividad” (p. 144). Y la creatividad es también un rasgo identitario que nos ayuda a representar el mundo. Así, los niños y niñas son creadores y receptores a la vez, en el acto performativo del juego infantil.

II.-Los juegos de palmadas



(Imagen tomada de Heberth Sánchez, 2013)

Pero delimitemos nuestra discusión a los juegos de palmadas, en donde “las manos chocan, se dan la vuelta y, en esa agilidad de palmas, chapotea el sonido, se marca el ritmo” (Vergara, 1998, p. 169). Las palabras se juntan sin previo aviso como si disfrutaran ser enunciadas, vistas, escenificadas. Los textos que tomamos para nuestro estudio son: “Hueso huit”, “Cuando yo era baby”, “Mama, meme, toco la sinfónica”, “Una vaca pinta”, “Mi hermana tuvo un baby”, “Por aquí pasó un caballo”, “En la calle veinticuatro”, “Marinero que se fue a la mar”, “Davo, davo, diz diz”, “Estaba la muerte un dibi dibi di” y “Frankenstein se casó”.

Podemos dividir esta muestra representativa en tres grupos: 1) los juegos que enfatizan en su composición la glosalalia, jitanjáfora o metáfora oral, 2) los que mezclan la jitanjáfora con la configuración de un mundo representado y 3) los que entran directamente a la configuración de la realidad enunciada para definir la condición humana.

Entre los juegos que se conforman a partir de la glosalalia (y del cuerpo en este caso) encontramos textos como: “Davo, davo, diz diz / Davo, davo, daz, daz / Davo diz, davo daz / Davo, davo, diz, daz”, que muestran la jitanjáfora pura. Lo que importa aquí es

el ritmo en donde los sonidos entrecocan al movimiento de manos. De hecho en este juego hay quienes dan palmadas al principio y luego empuñan la mano y la mueven como si fuera una sonaja. Heberth Sánchez (2013) recopila en Colima, otro juego que contempla algunas semejanzas con este, enfatizando la experimentación rítmica con la materia fónica en la última vocal, sílaba o palabra. Eso constituye la jitanjáfora que se combina con la enunciación de un mundo esquematizado en el canto:

Estaba la muerte un dibi dibi di
sentada en su escritorio dobo do
buscando papel y lápiz, lápiz, lápiz
para escribirle al lobo, lobo, lo
Y el lobo le contestobo dobo do
que ya no quería ría ría
que se le aparecía ía ía
de noche y de día día día
(Sánchez, 2013, p. 284).

Los textos que mezclan la jitanjáfora con la configuración de un mundo representado, como ocurre en el canto que acabamos de citar, casi siempre utilizan como puerta de entrada al mundo lúdico, a la jitanjáfora. Sólo que en éste se combinan otras estrategias poéticas: reducaplicación jintajafórica, anáfora y epifora, además de la fragmentación y reacomodo sonoro dentro del canto. Por otro lado, el mundo representado aquí alude a los cuentos de hadas, como el de Caperucita o bien a otros juegos como la ronda de “¿Lobo, lobito, qué estás haciendo?” y el juego de “Maquinita de oro” o “La víbora de la mar”. Pero veamos otro ejemplo en donde la jitanjáfora abre el canto y define la entrada del juego:

Mama, meme, toco la sinfónica
Simi, simi, casi, casi
Todo sale bien, bien
La papilla del bebé
Se me acaba de caer
Con sabor a tuti fruti
¿cómo la prefieres tú?

¿con azúcar o café?

Retomando los núcleos de significación del texto, notamos que la acción de “tocar la sinfónica” no tiene un disparadero claro, a no ser el aparente descuido o despiste del sujeto lírico representado que deja caer la papilla del bebé. Luego, como si no importara la acción o el hecho de que la papilla esté en el suelo, se le atribuye el sabor de “tuti fruti”. Se transforma y se vuelve sugerencia. Como si fuera un helado se ofrece al otro, a la otra (que no es bebé): “¿cómo la prefieres tú? / ¿con azúcar o café?”. En el imaginario que se desprende de esta realidad representada aparecen dos “rituales”: dar la papilla al bebé y comer helado. ¿Puede éste (comer helado) verse como una prolongación del primero que se asoma (dar papilla), en el mundo urbano de clase media que emana del discurso?

Otro juegos como “Por aquí pasó un caballo / con las patas al revés / si adivinas cuántas tiene / contaré hasta dieciséis” manejan, junto al efecto sonoro de las palabras, el sentido común que pierde el oyente en el embeleso del canto. La realidad de Perogrullo aparece, como cuando se pregunta: ¿De qué color eran las mangas del chaleco de Napoleón? o ¿De qué color era el caballo blanco de Napoleón? Pero aunque el jugador se siga equivocando, “los sonidos verbales danzan a la par de los sonidos emitidos por el cuerpo [las manos] y el eco de uno [el cuerpo] se convierte en el ritmo del otro [el canto]. (Vergara, 1998, p. 169). Este juego realmente representa el galope del caballo que atiende más a la jitanjáfora que a un imaginario social. En algunas versiones se cuentan los 16 números y en otras se mezcla con otros juegos que determinan la exclusión de un jugador.

Un juego más que combina la entrada jitanjáforica de la metáfora oral con la descripción de un mundo representado, es “Hueso huit”.

Hueso huit
ero nai

Nai sí
De mí
Yo me casé
Con una de tupé
Tenía muchos piojos
Y yo se lo quité
Con agua salada
Tequila con limón
Huevos de caguama
Pichón, pichón, pichón.

En Colima, el Profesor Héberth Sánchez recopiló el texto que se conserva idéntico en la costa de Michoacán, excepto por la palabra “huit”, que en su versión colimense aparece como “hui” y en otro juego como “Wit” (ver p. 284 y p. 290 de *Borrón y cuenta nueva*), y anota:

Es uno de los juegos que pueden considerarse como clásicos, o por lo menos de los primeros que aprenden las niñas cuando juegan a las palmadas. Las participantes se pondrán frente a frente, una acomodando la mano derecha arriba y la izquierda abajo, con las palmas extendidas. La otra de igual forma pero con el acomodo al revés, de manera que al juntarlas, las palmas choquen una vez, para luego girarlas.
(p. 285)

El juego inicia con la jitanjáfora que se regodea en el mero sonido para representar el aspecto lúdico. “Hueso huit / ero nai / nai sí / de mí” alude únicamente al involucramiento de la voz lírica en el juego desde la primera persona. Es sólo al final de esta pequeña estrofa, que las palabras apuntan a un posible sentido al nombrar y nombrarse: “de mí”. Lo que sigue del canto nos indica la voz masculina de un sujeto que determina las acciones: me casé y quité piojos. Este conjunto de circunstancias alude a la mujer representada en la voz de un sujeto que habla en el canto de las niñas, quienes aplauden en el palmoteo y el ritmo

esa realidad no grata, en el juicio descriptivo: “Yo me casé / con una de tupé / tenía muchos piojos / y yo se lo quité”. En este texto como en muchos más del imaginario popular, aparece la mujer denigrada. El único “atributo” que tiene es el tupé que, por otro lado, en el texto sólo se asocia con los piojos. Dos factores físicos determinan su exclusión social: la apariencia física (tiene tupé) y la condición sanitaria (tiene piojos). Este no es un juego nuevo. En los años 70, se cantaba y jugaba igual. Pero entonces, al menos para algunas familias de Coahuayana, Michoacán las mujeres que se cortaban el pelo o llevaban un peinado extravagante o tenían tupé, rompían las reglas del recato familiar y eso las igualaba a las prostitutas. Ahora, las niñas siguen el canto y con la mayor inocencia repiten el sustrato machista que persiste en él.

Pero el juego pone de manifiesto no sólo a la mujer en esta visión del mundo, sino que refiere una comunidad en donde la falta la higiene resulta común. La relación que se establece en la pareja no es mejor que el panorama físico, pues revela la brusquedad ejercida sobre la mujer para terminar con los piojos: “y yo se los quité / con agua salada / tequila con limón / huevos de caguama / pichón, pichón, pichón”. Los últimos versos nos hablan por un lado de la cabeza que todo lo soporta, agua salada, tequila, limón. Podemos imaginar los huevos derramados sobre la cabeza y casi el picoteo de los dedos a manera de los pichones que comen algo (¿piojos?) sobre en la cabeza de la mujer. Pero también podemos recrear una situación de embriaguez en donde se combina tequila, limón y huevos de caguama, como si esa fuera la medida de tolerancia para soportar el matrimonio. En el sustrato inocente del canto, yace una visión en donde la única forma de cambiar la realidad habitada por los piojos es actuar con brutalidad sobre la cabeza de la mujer como si se tratase de un espacio en el que se define el dominio.

Pero yendo a la recopilación del profesor Hebert Sánchez, la versión de Colima alude a una temática diferente. La variante cambia los objetos representados y mezcla otros juegos:

Hueso wit
me metí
a la casa
del vampiro
y gritó:
A la víbora, víbora
de la mar, de la mar,
las tortillas a volar
los maestros a la playa
y los niños a jugar;
una vieja loca de la dirección
siempre nos reporta con el director.
Esa vieja loca
nos va a mandar
a la cárcel por maldad. (p. 291)

Este ritmo que podemos emparentar ahora con la música “rap”, nos muestra que los juegos infantiles son más crudos de lo que imaginamos los adultos y permiten al infante recrear los arquetipos más drásticos que anidan en nuestra cultura. Así ocurre también con el juego que dice: “Mi hermana tuvo un baby / la bruja lo mató / (en otra versión: mi madre lo mató) / lo hizo picadillo / y así se lo comió / con sal y limón”¹. Este canto muestra cómo en el sentimiento humano está amalgamado lo bueno y lo malo. Las tonalidades existen, pero la franqueza y la inocencia hacen resaltar lo que en otras circunstancias no quisiéramos ver. El canto y el ritmo de palmadas no perdona, y en su ritmo, hasta los arquetipos más altos y las figuras mediáticas caen. Así lo comprueba el siguiente canto:

Frankenstein se casó

¹ En otra versión se dice: “Mi hermana tuvo un baby / la bruja lo mató / lo hizo picadillo / con sal y limón / el que hable o se ría / se lo comió”.

con Shaquira la vampira
y tuvieron una hija
la llamaron Asesina
Asesina fue a la escuela
Y aprendió las vocales:
a, e, i, o, u.

En este juego las niñas actualizan el imaginario con figuras y temáticas de ahora. Hablan del tema de vampiros que a través de las sagas escritas y las series televisivas conocen. Pero también mezclan la imagen de Frankenstein con la de Shakira como si se tratara del arquetipo de la bella y la bestia. Producto de esta fusión palimséstica aparece el relato de Vampira, quien es presentada en el cierre en donde lo terrible se mezcla con la inocencia de aprender las vocales, en lugar de hacer daño. El arquetipo de la bruja es el más recurrente que hemos localizado en esta muestra de los juegos de palmadas. La imagen de la vieja en el juego de la calle 24, lo confirma:

En la calle veinticuatro
Una vieja mató un gato
Con la punta del zapato
El zapato se rompió
Y la vieja se asustó.

Este se juega tanto con palmadas como señalando con el dedo a los jugadores para excluir a uno. Y, en cuanto al mundo representado que nos deja ver, de nuevo nos encontramos con el lado oscuro de personajes que realizan acciones negativas. Aunque hace décadas las niñas y niños no se inmutaban ante la idea de que alguien matara un gato, como sí ocurre hoy, el juego no ha variado; nos rebela una carga simbólica de los personajes que habitan el misterio del arquetipo: la bruja y el gato. Muestra una especie de enfrentamiento con el gato y en el zapato se descarga el simbolismo de su derrota cuando se asusta ante este hecho, como si fuera algo insólito.

Los textos orales de los juegos infantiles que entran directamente a la configuración de la realidad enunciada para definir la condición humana son: “Cuando yo era baby”, “Una vaca pinta” y “Marinero que se fue a la mar”. El primero esquematiza el tránsito de la vida y nos presenta características elementales del devenir humano. Aquí las niñas que juegan, enfatizan con el ritmo y la reduplicación, lo que las define en cuatro etapas: 1) “Cuando yo era baby / me arrullaban, me arrullaban, me arrullaban”, puede apuntar la ilusión de la vida y la esperanza. Pero la etapa 2) “Cuando era niña / me pegan, me pegaban, me pegaban” pone en entredicho el maltrato familiar que se convierte aquí en un rasgo desafortunado de la identidad como huella. La etapa 3) “Cuando era joven / coqueteaba, coqueteaba, coqueteaba” enuncia la parte social, con el deseo que se provoca en el otro. La etapa 4) “Cuando era vieja / bastoneaba, bastoneaba, bastoneaba” marca tanto el ritmo de la caída en la línea de la vida como el desapego de los otros. Y, finalmente, la etapa 5) “Cuando era polvo / me pisaban, me pisaban, me pisaban” [o la otra versión: “me barrían, me barrían, me barrían”], tiene que ver con la idea arquetípica de “ir al polvo, de donde venimos”, aunque también se relaciona con el hecho de pasar inadvertido y terminar con un ritmo similar al del arrullo, pero con una acción contraria, pues despoja antes que proteger, aunque se trate de los restos, de lo que queda de ser humano, principalmente si atendemos a la segunda versión. Las acciones manifiestas en estas etapas de la vida son: arrullar, pegar, coquetear, bastonear y barrer o pisar. Los dos verbos que permiten actuar a la mujer (porque los otros 3 la muestran como objeto) son: coquetear y bastonear (la juventud y la vejez). Pero el coquetear, aunque define implícitamente atributos de belleza, se termina en seguida con lo que marca el verbo bastonear, representar a una mujer vieja, coja y fea.

Es claro, que en los juegos infantiles, hay elementos del imaginario representado que tocan los sentimientos y hacen como en una fábula, que los niños y niñas, respondan ante las diversas y adversas circunstancias. Un ejemplo de la ternura se puede notar en este texto:

Una vaca pinta
pasó por el mar
se enterró una espina
y se puso a llorar
Ya no llores vaca,
yo te curaré,
¿cuántas medicinas
quieres que te dé?

El medio rural del canto muestra una situación con la que se sienten identificadas las jugadoras y buscan poner remedio. Pero de la fábula podemos ir a la reflexión en “Marinero que se fue a la mar”:

Marinero que se fue a la mar
y mar y mar
para ver lo que podía ver
y ver y ver
Y lo único que pudo ver
y ver y ver
fue el fondo de la mar
y mar y mar

Este es un texto que nos deja ver al héroe del romance, al viajero. Sin embargo, el canto enfatiza el carácter realista filosófico, en donde el sujeto representado –el marinero- lo único que ve es lo que lleva dentro, el vacío, el fondo, el abismo. Podríamos denominarlo un canto existencialista. En el juego, los movimientos del cuerpo pasan de las palmadas a los hombros, las rodillas, de tal manera que se vuelve un maratón el ritmo acelerado que adquiere el canto al son de los movimientos del cuerpo; las palmas de las manos recorren cada vez más partes del cuerpo y lo hacen de manera más rápida. Así el movimiento marca

las reglas de este juego, “es parte del canto como algo co-representado porque la palabra apunta hacia una actitud física, corporal, que el jugador debe respetar” (Vergara, 1998, p. 166).

III.-Consideraciones finales

Por lo expresado arriba, los juegos infantiles constituyen una puesta en escena. “las configuraciones sonoras están en concordancia con los movimientos corporales de los participantes, creando un doble sentido lúdico en el momento de su representación” (Vergara, 1998, p. 47). La palabra se convierte en una acotación del cuerpo y éste en una sonoridad de la palabra.

En ese ritmo inocente de los juegos infantiles, hay esquemas que se mezclan, se rompen, se desintegran, se fusionan, se reacomodan en un imaginario que no termina de pasar y que repite arquetipos no gratos, que ahora constituyen antivalores: seres denigrados (mujeres, niños), violentados, del imaginario rural y urbano de nuestra cultura. Esto muestra que no todos los textos infantiles son destinados a “preparar” al niño para la vida, ni funcionan tampoco como cápsulas morales envueltas en la rima, la onomatopeya, la jitanjáfora. El imaginario social representado es crudo, terrible, non grato y las niñas lo cantan y lo aplauden, pero al mismo tiempo lo ponen en evidencia como al traje nuevo del emperador.

Bibliografía:

- AMAR Amar, José; Consuelo Angarita Arboleda; Kary Cabrera Doku (2003). "Construcción de imaginarios infantiles y vida cotidiana". En *Psicología desde el Caribe*, núm. 12, julio-diciembre, 2003, pp. 134-172. Colombia: Universidad del Norte. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301209>
- AQUINO, Francisco; Inés Sánchez de Bustamante (1999). "Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista". En *Tiempo de Educar*, vol. 1, núm. 2, julio-diciembre, 1999, pp. 131-153. México: Universidad Autónoma del Estado de México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31100207>
- LEVIN, Esteban (2008). "La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia". En *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, vol. 10, núm. 1, enero-junio, 2008, pp. 91-112. México: Universidad Intercontinental. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80210107>
- JEMIO González, Lucy (1993). *Primer informe elaborado del proyecto de investigación "Caracterización de la literatura oral boliviana"*. Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Archivo de la Carrera de Literatura.
- MENDOZA, Vicente T. (1992). *Lírica infantil de México*. México: FCE (Lecturas Mexicanas # 26).
- PROPP, Vladimir (1979). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- SÁNCHEZ Polanco, Heberth (2013) "Por el camino de nuestros juegos". En *Borrón y cuenta nueva*. Revista de los maestros jubilados y pensionados de la sección 06 del SNTE. Arte literatura y sociedad. Juegos, rondas y cantos de los niños de Colima. No. 16. Junio 2013. Colima.
- SANTULLANO, Luis (1992). "A modo de prólogo". En MENDOZA, Vicente T. (1992). *Lírica infantil de México*. México: FCE (Lecturas Mexicanas # 26), pp. 7-11.
- VERGARA M, Gloria I. (1998). *La literatura oral del suroeste de Michoacán a la luz de la hermenéutica*. Tesis de doctorado. México: Universidad Iberoamericana.
- ZUMTHOR, Paul (1991). *Introducción a la poesía oral*. Madrid: Taurus-Alfaguara.
- WINNICOTT, D.W. (1992). *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona.