

# LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EL CONFLICTO POR EL LIDERAZGO POLÍTICO XAVANTE

RAFAEL FRANCO COELHO<sup>1</sup>  
(*Universidad Federal de Goiás*)

En este capítulo, pretendo comprender la organización social de la producción de los medios de comunicación xavante en el proyecto Aldea Digital, un plan de educación mediática e inclusión digital con talleres de formación y capacitación del pueblo xavante para la producción de sus propios medios de comunicación. Para explicar la forma en que los alumnos del proyecto se organizaron en grupos, relacionare estos grupos con la estructura social y el sistema político xavante, con el objetivo de identificar cuáles son las influencias de las características y especificidades sociales de la comunidad xavante en la organización del proyecto. Mi hipótesis es que la formación de los grupos del proyecto y la interacción de sus miembros fue establecida a partir de categorías presentes en la estructura sociopolítica xavante. En este sentido, la introducción de los medios de comunicación en la comunidad no fue suficiente para cambiar las relaciones sociales en la aldea de Sangradouro, tampoco en particular, para mediar en los conflictos por el liderazgo de dicha aldea.

## BREVE INTRODUCCIÓN A LOS A'UWĒ XAVANTE

Según fuentes históricas, los a'uwĒ xavante habitan el altiplano central de Brasil desde el siglo XVIII, una región de la Amazonia a donde

---

1. El presente trabajo fue realizado con apoyo de la CAPES (Coordinación de Perfeccionamiento Personal de Nivel Superior-Brasil).

llegaron migrando desde el norte del estado de Goiás, entre los ríos Tocantins y Araguaia, hasta establecerse en el estado de Mato Grosso.

Xavante es el nombre en portugués por el cual los brasileños identifican a este grupo indígena, pero ellos se identifican y autodenominan en su lengua como *a'uwẽ*, que puede ser traducido como gente, humano o persona. Su lengua pertenece a la familia etnolingüística *jê*, del tronco macro-*jê*.

La sociedad *a'uwẽ* xavante se organiza en múltiples sistemas dualistas que determinan la organización social, el parentesco, el matrimonio y la política, en un conjunto de “mitades” que se entrecruzan. Uno de ellos son los clanes que dividen la comunidad en dos mitades exogámicas y patrilineales: por un lado, *pö'redza'õnõ* (girino) y, por otro, *õwawẽ* (agua grande). Los matrimonios solo se llevan a cabo entre las mitades y el clan es hereditario, que pasa de padres a hijos, por lo que la madre siempre será de un clan de la otra mitad<sup>2</sup>.

Según Graham (1993: 722) “la filosofía dualista xavante” organiza a las personas en otros tipos de mitades. Los *a'uwẽ* xavante se dividen por franjas etarias organizadas jerárquicamente, desde los viejos hasta los jóvenes. Hay ocho clases de edad, cuatro para cada mitad. Las clases de edad se componen de los que han vivido juntos el período anterior al ritual de iniciación, unos cinco años, en la casa de los solteros, en lengua xavante *bõ*, se iniciaron en el ritual de forma conjunta y se casaron en ceremonia colectiva.

## EL PROYECTO ALDEA DIGITAL

El origen del proyecto remonta al año 2010. Bartolomeu Patira Pronhopa, maestro de la escuela de la aldea y concejal en el municipio de General Carneiro, entró en contacto conmigo para pedirme un proyecto de educación mediática e inclusión digital en la comunidad de la aldea con el alumnado de la escuela. Su sugerencia fue planear unos talleres de dibujo animado y cine de animación sobre los mitos xavante. La película sería utilizada como material didáctico en la escuela para enseñar la cultura xavante en las clases. Su preocupación era que

2. Para más publicaciones sobre la sociedad xavante, véanse Maybury-Lewis (1984), Lopes da Silva (1986) y Welch (2009). Para el debate sobre las organizaciones dualistas, Maybury-Lewis (1960) y Lévi-Strauss (1995).

lo niños y niñas ya no conocían muchas de las historias “antiguas, del principio”, como los xavante las llaman. Las negociaciones preliminares duraron todo el año 2010 y se realizaron por teléfono y correo electrónico.

El proyecto Aldea Digital tiene como objetivo la educación mediática de los a'uwẽ xavante de la aldea de Sangradouro, ofreciendo talleres de creación de blogs, películas de animación, vídeo documental y cartelería. Las actividades de los talleres incluyeron el registro, la documentación y la descripción escrita y audiovisual de las prácticas culturales del pueblo a'uwẽ xavante y su posterior difusión, publicación y transmisión por internet. El objetivo de los talleres fue ofrecer formación y capacitación a los jóvenes de la aldea para la producción de sus propios medios de comunicación digitales. En términos generales, la finalidad era la inclusión digital de esta etnia indígena.

La Tierra Indígena (T.I.) xavante de Sangradouro tiene una superficie de aproximadamente 100.000 hectáreas, donde viven cerca de 1.660 personas distribuidas en 25 aldeas. La aldea de Sangradouro es la mayor y principal. Fue fundada en 1957 por un grupo procedente de la T.I. xavante de Parabubure conducido por el líder Pedro Toroibu<sup>3</sup>. La aldea está ubicada a 1,5 kilómetros de la carretera BR-070, en el kilómetro 225, y dista otros 53 de la ciudad de Primavera del Leste. Según el último censo realizado en 2010 por la Fundación Nacional del Indio (FUNAI), la población de la aldea de Sangradouro era de 882 personas. Cerca de la aldea hay un asentamiento de la etnia bororo y una misión de la orden Salesiana. La misión dista 700 metros de la aldea, tiene una iglesia y un edificio donde viven los sacerdotes, las monjas y eventualmente hospeda invitados. Además, al lado de la misión, hay un puesto de salud y la escuela indígena San José, que ofrece educación primaria y secundaria.

Gran parte de los talleres se impartieron en el Laboratorio de Informática de la escuela indígena de la aldea de Sangradouro. Dicha escuela fue creada en 1957 por los salesianos. De 1957 a 1974 funcionó como colegio de internos; de 1975 a 1990 dejó de funcionar como internado, pero siguió coordinado por los salesianos. En 1991 la direc-

---

3. Para más información sobre la historia de la aldea de Sangradouro, véase el documental de Divino Tserewahú llamado *Sangradouro*, disponible en la web del proyecto Vídeo en las Aldeas: <<http://www.videonasaldeias.org.br/2009/video.php?c=76>>.

ción de la escuela pasó al Ministerio de Educación de Brasil y, por fin, desde 2006, los profesores y el director de la escuela son todos xavante. El centro dispone de un Laboratorio de Informática con cerca de 20 ordenadores, acceso a internet y un profesor a'uwẽ xavante de informática llamado Natal Anhahö'a Tsere'ruremé Dutsã. Actualmente este laboratorio se utiliza para la enseñanza y las actividades educativas de la escuela, cuyas clases incluyen un curso básico en informática.

El equipo del proyecto tuvo miembros fijos, trabajando en la gestión y organización, y participaciones puntuales en función de las necesidades. Fue interdisciplinario y estuvo compuesto por profesores, funcionarios, técnicos y alumnos de la Universidad Federal de Goiás (UFG), de la Facultad de Información y Comunicación (FIC), de la Facultad de Artes Visuales y de la Facultad de Ciencias Sociales y Antropología. Yo coordiné el proyecto, pero siempre consultando a los a'uwẽ xavante, tanto al equipo como al consejo de los hombres mayores, en cada nueva etapa. En este sentido, la coordinación intentó ser autogestionada y respetar la manera tradicional a'uwẽ xavante de decidir, a partir de la consulta al consejo.

El proyecto se inició en el año 2010. Fueron dos años de planificación (2010-2011), seguidos de otros dos de realización de los talleres (2012-2013) y desde 2014 monitoreo los medios de comunicación creados en los talleres. En 2012 y 2013, los talleres del proyecto fueron financiados por el Ministerio de Educación (MEC) de Brasil, en un programa de financiación de proyectos de extensión comunitaria para la implementación de políticas públicas de inclusión social. Una de sus líneas de financiación es la inclusión digital y étnica.

## METODOLOGÍA

La metodología de la investigación tuvo como referencia central el método publicado en el libro *Through Navajo Eyes: An Exploration in Film Communication and Anthropology* (Worth y Adair, 1972). Según Banks (2008) este trabajo es un modelo de investigación empírica bien diseñada, con objetivos y metodologías claros. Además de esta referencia clásica, la investigación utilizó múltiples métodos de trabajo de campo, como entrevistas, grupos focales, la investigación-acción, la observación participante y el método etnográfico, con énfasis en el

uso de la fotografía y del audiovisual como formas de observación en el campo.

En la investigación, he optado por la descripción y el análisis cualitativo del material. Hice el análisis del proceso de desarrollo de los medios de comunicación que se elaboraron en el marco del proyecto Aldea Digital, así como de los resultados y productos generados. En la interpretación de los resultados, reflexiono y discuto sobre la organización social de la producción de los medios de comunicación xavante.

Los talleres se desarrollaron durante todo el año 2012, con una periodicidad mensual, los fines de semana y días festivos. En julio de 2012 hicimos también un taller cuyas actividades fueron divididas entre la T. I. Sangradouro y la T. I. San Marcos, que dista 127 kilómetros de la primera. Por fin, en julio de 2013 hicimos un taller en el Estudio de Televisión y en la isla de edición de vídeo de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad Federal de Goiás (FIC-UFG).

Los alumnos fueron los a'uwẽ xavante de la aldea de Sangradouro, el grupo focal de la investigación. En principio, hicimos una convocatoria general para toda la aldea e intentamos no limitar el número de alumnos de los talleres a un género, ni a una franja etaria, ni a un clan. A medida que el proyecto se fue desarrollando, se formó espontáneamente y de manera autogestionada un grupo de alumnos fijo. Este grupo estaba compuesto por 15 hombres de la franja etaria entre 15 a 25 años, divididos en cuatro grupos. Todos tenían conocimientos informáticos básicos, adquiridos en las clases de la escuela de la aldea.

Los talleres tuvieron como resultado la producción de un blog, un vídeo documental, nueve animaciones de cortometraje en la técnica del *stop-motion*, dos marcas, una serie de carteles y un grupo en Facebook. En total, fueron trece talleres, pero no todos se utilizaron como fuente de información para la investigación. El corpus de análisis se limitó al material recogido en cinco talleres: de blog, de cartel, dos de cine de animación y uno de vídeo documental. También analicé el proceso de creación de dos marcas, la del propio proyecto Aldea Digital y la de la Organización de los pueblos indígenas xavante (OPIX).

Durante el desarrollo de la investigación, los objetivos se ampliaron debido al interés de otras etnias indígenas en participar del proyecto.

Para atender a esta solicitud, hicimos también talleres en la aldea de Argola, de la T. I. Terena de Cachoeirinha, y en la aldea de Merure, de la T. I. Bororo. Sin embargo, el análisis de los datos se circunscribe solo a la experiencia entre los xavante.

#### LOS MEDIOS XAVANTE

La primera experiencia del uso y apropiación xavante de la tecnología de la comunicación en la lucha por sus derechos empieza en finales de la década de 1970. Un líder político de la Tierra Indígena San Marcos llamado Mario Juruna tiene la idea de utilizar una grabadora de cinta de casete para registrar a los funcionarios del gobierno haciendo falsas promesas de devolver las tierras de los xavante. Más tarde, en la prensa, Juruna reproducía las grabaciones y los funcionarios eran expuestos públicamente como mentirosos (Graham, 2011). Esta práctica activista hizo a Juruna muy conocido, hasta el punto de ser elegido como el primer y único indígena diputado en 1982. Este ejemplo es pionero en el uso de la tecnología de comunicación en la construcción de la carrera política y en la relación con el Estado nación.

El audiovisual es el primer medio de comunicación xavante y empieza a ser utilizado en 1997 a partir del proyecto Vídeo en las Aldeas. La primera producción es de Caimi *Waiasse*, xavante de la T. I. Pimentel Barbosa, llamada *Tem que ser curioso*. En la película, el director xavante cuenta cómo se interesó por el cine. La segunda es de 1998 y se llama *Hepari Idub'rada, Obrigado Irmão*. Dirigida por Divino Tserewahú, de la T. I. Sangradouro, la película ofrece el testimonio del director dando las gracias a su hermano por haberle enseñado el uso de la videocámara y el audiovisual. Estas primeras películas son interesantes por narrar la manera como estos cineastas descubren el cine y los medios de comunicación.

En 1999 Divino invita a Caimi, además de a dos xavante y a un indio suyá, para realizar un documental sobre el ritual de iniciación xavante. Los otros dos xavante son Bartolomeu Patira, de la T. I. Sangradouro y Jorge Protodi, de la T. I. Pimentel Barbosa. La película resultante se titula *Wapté Mnhõnõ, Iniciação do Jovem xavante* (“Iniciación del joven xavante”) y fue llevada a cabo en los talleres de capacitación del proyecto Vídeo en las Aldeas. Ganó seis premios, dos en Brasil, dos

en Italia y uno en Bolivia<sup>4</sup>. De modo general, esta y la mayoría de las producciones de Divino, como *Wai'á Rini, o poder do sonho* (2001), *Daritizé, aprendiz de curador* (2003) o *Pi'õnhitsi, mulheres xavante sem nome* (2009) tienen una temática común: son el registro de rituales, sea la iniciación social (*Wapté Mnhõnõ*), cosmológica (*Wai'á Rini* y *Daritizé*) o la femenina (*Pi'õnhitsi*). Esta preferencia indica que la producción y apropiación de Divino tiene el objetivo de difundir los rituales y una noción xavante de cultura (Silva, 2013).

Graham (2005: 629) analiza los nuevos proyectos culturales del pueblo xavante para representar su cultura hacia el público no indígena. La autora analiza dos documentales producidos en Pimentel Barbosa, *Rito de passagem* (2004) y *A'uwẽ Uptabi* (2000) en colaboración con las ONG Instituto das Tradições Indígenas (IDETI) y Núcleo de Cultura Indígena. Para Graham (2005), en un primer momento, los vídeos y otros proyectos culturales desarrollados en esta aldea parecen tener objetivos puramente culturales y de identidad. Pero el análisis y el punto de vista xavante demuestran múltiples y complejos objetivos. La cultura xavante es instrumentalizada y basada en su identidad étnica con objetivos políticos en la lucha por reconocimiento.

Turner (1992) señala que la participación en proyectos mediáticos y asumir ciertos roles en estas iniciativas es un signo de prestigio y estatus dentro de la comunidad indígena y “una forma de mediación cultural y política de las relaciones con la sociedad occidental” (1992: 7). La combinación de estos dos factores se ha convertido en un requisito previo para asumir posiciones de liderazgo político en muchas comunidades indígenas, como las de los kayapó<sup>5</sup>, donde muchos jóvenes participaron en proyectos de medios hasta convertirse en líderes, mediante su participación como una forma de promover sus carreras políticas.

#### SISTEMA POLÍTICO Y FACCIÓNES EN LA ALDEA DE SANGRADOURO

Según Paula (2007: 78), las facciones son “grupos sociales de contexto, corporados, designados para fines políticos efímeros, formados

---

4. Para el análisis de una producción audiovisual xavante véase Coelho (2010).

5. Pueblo indígena que habita el altiplano central de Brasil, en el estado de Mato Grosso y Pará, al sur de la Amazonia (región del río Xingú).

exclusivamente por hombres que pertenecen a la categoría de edad de hombre maduro (*Iprédu*)”. Para Maybury-Lewis (1984), la facción está formada por un linaje y sus partidarios, que pueden ser de otros linajes del mismo clan, individuos aislados, pero también linajes de otro clan. Son agrupamientos políticos temporales que se forman fundamentándose en categorías dicotómicas presentes en los clanes y linajes. Según Lopes da Silva, la base para la formación de las facciones son “los grupos con ascendencia paterna común” (1986: 246). La palabra xavante para las personas de la misma facción es *watsiwadí*, cuya traducción es “mi gente”.

En Sangradouro, cuando empezamos el proyecto Aldea Digital, nos informaron de que la aldea estaba dividida. Según los miembros del proyecto, la división empezó en 2011 durante la elección de los dos líderes de los jóvenes que participarían del ritual de iniciación. Inácio Tsereruremé’dzai’wa, un hombre del clan Pö’redza’önō, presentó en el consejo de los hombres a su hijo como candidato a líder del ritual de iniciación. El líder *pahöri’wa* es el cargo ritual y ceremonial más importante de la sociedad xavante. Es una función exclusiva del clan Pö’redza’önō, del linaje Pahöri’wa y es el líder de su clase de edad<sup>6</sup> en el ritual. Es importante diferenciar el linaje Pahöri’wa del líder del ritual de iniciación también llamado *pahöri’wa*. En Sangradouro, los linajes principales son el Pahöri’wa, del clan Pö’redza’önō y el Tebe, del clan Öwawē.

El consejo eligió a cuatro líderes para el ritual de iniciación y no a dos como de costumbre. Este resultado desagradó a un grupo de personas que rompió su alianza con la facción dominante y pasó a apoyar a la facción opositora. El resultado de la elección debilitó a la facción dominante, que perdió el apoyo de este grupo y fortaleció a la facción opositora, agrupando a los descontentos y aspirantes a la posición de jefe. Quizás el problema de la elección del *pahöri’wa* fue utilizado como pretexto para debilitar a la facción dominante.

Según Maybury-Lewis (1984), en la aldea xavante de San Domingos (actual Pimentel Barbosa), solo un líder *pahöri’wa* no era del linaje del jefe. Este jefe concentró entre sus hijos este cargo ceremonial. El estatus de sus hijos venía de su propia posición de jefe. Cada uno

6. Presentaremos y reflexionaremos sobre las implicaciones del sistema de clases y categorías de edad en el proyecto Aldea Digital adelante.

de sus hijos pertenecía a una clase de edad (o generación) distinta. El control de las clases de edad consolidó el poder del jefe en todos los niveles de la comunidad y un patrón de autoridad. La posición del jefe es la suma de los estatus de sus hijos que conservan su prestigio. En este caso, garantizar que sus hijos ocupasen posiciones de liderazgo era una estrategia política para mantener su prestigio.

Quizás sea el mismo caso en Sangradouro. Tener un hijo ocupando un cargo ceremonial importante es una clara estrategia para lograr prestigio por parte del padre. Efectivamente, los miembros del proyecto confirmaron que había una disputa por ocupar la posición de jefe en la aldea.

Un factor externo que intensificó el faccionalismo fue la demarcación de la T. I. Sangradouro. Esta tierra indígena está homologada y es oficial desde 1991, pero los xavante acusan a los terratenientes dueños de las tierras colindantes de invadir los límites de la reserva indígena. Eso hizo que la Fundación Nacional del Indio (FUNAI), responsable del proceso de demarcación de las tierras indígenas en Brasil, crease una comisión técnica para verificar y evaluar si había invasión. En este largo proceso, que empezó alrededor de 2003 y todavía no ha terminado, los xavante y los terratenientes entran en conflicto. La sede de la FUNAI en la ciudad de Primavera do Leste sufrió un incendio, hay casos de agresiones, disparos y hasta muertes. En este conflicto, la posición de los xavante tampoco es unitaria. Algunos xavante son aliados y apoyan los intereses de los terratenientes, hecho que refuerza el conflicto con los terratenientes y la división interna en Sangradouro.

Según los miembros del proyecto, por primera vez en la historia de Sangradouro, la aldea tenía dos caciques. Para Maybury-Lewis (1984), la división en facciones es un hecho básico del sistema político xavante. Orienta el comportamiento y organiza las categorías conceptuales de las personas. Las facciones siempre están en disputa por el poder, el prestigio y el cargo político más importante, el de jefe. En el caso de no haber una facción dominante en una aldea o en un determinado periodo de tiempo, cada facción tiene su jefe. Teniendo como base este faccionalismo, suponemos que siempre hubo una facción dominante y una opositora en la aldea de Sangradouro. El cambio surge durante el periodo de desarrollo del proyecto Aldea Digital, cuando la facción opositora acumula gradualmente más prestigio y poder hasta el punto de llegar a elegir un jefe y plantear una oposición pública declarada.

En Sangradouro, cuando los hombres hablaban de la disputa entre las facciones, lo hacían cualificándola como algo no natural, malo, equivocado. La ambición por el poder era enunciada como un defecto o incluso como algo que rompía la unión, la unidad y la paz en la aldea. Hay que tener en cuenta que las personas que lo decían en general eran miembros de la antigua facción dominante. Los miembros de la nueva facción opositora concordarían con Maybury-Lewis (1984) en clasificar la disputa como una lucha por conseguir justicia. La tradición xavante es que las nuevas facciones opositoras se cambien y formen una nueva aldea. Sugiero que la permanencia de la facción opositora en la aldea de Sangradouro sea un factor que agravó el conflicto, además de una evidencia de la transformación en la forma tradicional de resolución de conflictos del sistema político xavante.

A finales del año 2012, hicimos una pequeña ceremonia de graduación y entrega de certificados a los participantes en el proyecto. Fue en el centro de la aldea. Empezaron hablando los profesores de la escuela de la aldea, Oswaldo Buruwẽ Marãdzuhö, del clan Pö' redza' õnõ, y Bartolomeu Patira Pronhopa, el cabeza de "mi" grupo doméstico, del clan Öwawẽ y aliado de la antigua facción dominante. A continuación, hablé yo. Mientras hablaba, el cacique de la aldea de Don Bosco, hermano del jefe de la nueva facción opositora, interrumpió mi discurso acusándome de no permitir que su hijo participase del proyecto y consecuentemente de beneficiar a la antigua facción dominante. Intenté seguir hablando, pero él estaba visiblemente alterado. Tuve que acabar anticipadamente mi discurso para intentar tranquilizarlo y esclarecer la situación. Hecho que no fue posible y terminó con una amenaza de agresión.

Según Maybury-Lewis (1984) muchos problemas entre los individuos son, en realidad, motivados por las disputas entre los grupos y facciones. Una desavenencia personal atribuida a las respectivas facciones políticas, como en el caso citado anteriormente, necesita del apoyo de las facciones para ser formalizado como tal por medio de la constitución de un proceso judicial en el consejo de los hombres. Todas las disputas personales juzgadas por el consejo de los hombres se tornan cuestiones faccionarias. En este caso, las facciones se comportan como "personas jurídicas". En nuestro caso, la disputa personal en cuestión no llegó al consejo de los hombres, lo que indicaría que el incidente no fue asumido por las facciones. Pero la acusación pública de beneficiar a una facción en detrimento de la otra es una evidencia

que refuerza el argumento de apropiación del proyecto Aldea Digital por la antigua facción dominante.

Esta irrupción de conflicto podría ser interpretada como el reconocimiento de la división en la aldea de Sangradouroo y la última etapa de una sucesión encadenada de eventos de forma procesual, en los términos de un “drama social” (Turner, 1996: XXI y XXII). Para Turner, los dramas sociales son definidos como “una serie de acontecimientos vinculados” y regulares en el flujo del tiempo, relacionando el proceso social a la estructura social.

Siguiendo a Turner (1996: XXI y XXII) y su noción de drama social, podemos analizar el conflicto político en la aldea de Sangradouroo como un proceso social con cuatro fases reconocibles: 1. Ruptura, donde estaría claramente el principio de la división de las facciones de la aldea de Sangradouroo y la elección del *pahöri’wa*; 2. Crisis, con la intensificación del faccionalismo derivado de la demarcación de Sangradouroo y el conflicto con los terratenientes; 3. Acción reparadora, el acuerdo de paz de los jefes de las facciones y nuestro intento de utilizar el proyecto Aldea Digital y los medios de comunicación como mediadores en el conflicto con el objetivo reintegrador de resolución de las disputas políticas; 4. Reconocimiento de la escisión, de la desavenencia con el cacique de la aldea de Don Bosco como una confirmación pública de la apropiación del proyecto Aldea Digital por la antigua facción dominante.

#### JEFES Y LÍDERES DE LAS FACCIÓNES DE LA ALDEA DE SANGRADOURO

Durante el desarrollo del proyecto Aldea Digital, el jefe de la antigua facción dominante era Alexandre Tseréptse. Él es del clan Pö’redza’önö y del linaje Pahöri’wa. El padre de Alexandre, Pedro Toroibu, es considerado el fundador de la aldea de Sangradouroo. Pedro condujo en 1957 un grupo procedente de la T. I. xavante de Parabubure hasta la actual Sangradouroo. A raíz de este hecho histórico, la familia de Alexandre siempre estuvo alternándose en el liderazgo de Sangradouroo. Alexandre es padre de Divino Tserewahú Tseréptse, que participó en el proyecto Aldea Digital como profesor de edición en el taller de vídeo documental. En uno de mis viajes de investigación de campo, Francisco Tserene’ewe Tsipibu, jefe de la aldea de Maribu, me dijo que los jefes tenían que ser Pö’redza’önö.

El jefe de la facción opositora es Domingos Māhorō'ē'ō, del clan Öwawē y del linaje Tébe. Domingos está casado con la hermana de Inácio, presente en el problema de la elección del *pahöri'wa* y origen de la división de las facciones. La familia de Domingos es de Don Bosco, una aldea dentro de la T. I. Sangradouro. Esto es un factor importante, pues el hecho de que Domingos fuera originalmente de otra aldea de la T. I. Sangradouro altera la forma en que la comunidad de la aldea de Sangradouro lo veía. Maybury-Lewis (1984) ya destacaba la conexión de las relaciones entre las facciones y las aldeas. Los xavante tienen la costumbre de identificar las comunidades por las facciones dominantes. La familia de Domingos pertenece a la facción dominante de la aldea de Don Bosco. Para Maybury-Lewis (1984), la belicosidad es la base de la relación entre personas de aldeas distintas. En este sentido, la aldea de Don Bosco era identificada por la antigua facción dominante de Sangradouro como opositora. Domingos también trabajó por mucho tiempo en la FUNAI: fue coordinador regional de esta en la ciudad de Primavera do Leste, que administra la T. I. Sangradouro. Domingos también suele viajar por Brasil e incluso por el exterior (Italia) para representar a los xavante.

Según Bartolomeu Patira Pronhopa, hay dos tipos de política xavante: interna y externa. Se podría decir que Alexandre es el jefe de la política interna en Sangradouro, debido al histórico del dominio de su facción que se basa en el sistema político xavante, mientras que Domingos representa al pueblo xavante en sus relaciones con el exterior, los “otros”, los “blancos”, la sociedad brasileña en general y utiliza estas relaciones externas para adquirir prestigio y construir su carrera política interna. Maybury-Lewis (1984) ya hizo notar, en las aldeas donde trabajó, cambios en la posición de jefe y la influencia de la función de coordinador del Servicio de Protección al Indio (actual FUNAI) hasta casi substituirlo. El jefe de cada facción tenía su propio consejo de hombres, su *warã* (centro de la aldea) y rituales distintos. En 2011, cada facción hizo su propio ritual de iniciación.

#### ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO ALDEA DIGITAL

En el desarrollo de los talleres del proyecto Aldea Digital en Sangradouro, los alumnos fueron divididos en grupos de trabajo. El taller de cine de animación fue el primero en dividir a los alumnos en cinco

grupos. Luego, en el taller de vídeo documental, estos grupos fueron agrupados en apenas dos. Por fin, en el segundo taller de cine de animación los alumnos se dividieron en cuatro grupos que se mantienen hasta la actualidad. Estas diversas formaciones de los grupos fueron presentadas en detalle en un texto publicado anteriormente (Coelho, 2018). En este capítulo analizo solamente la formación final y actual. Las divisiones de los grupos fueron hechas de manera autogestionada por sus miembros. Nosotros apenas solicitamos la formación de los equipos, y los criterios que emplearon las personas participantes para su agrupación no fueron estudiados hasta el desarrollo del texto. Presento en la tabla 1 la configuración de los clanes de los integrantes de los grupos del proyecto Aldea Digital.

Tabla 1. Clanes de los integrantes de los grupos del proyecto *Aldea Digital*

Pö'rdza'õñõ	Öwawẽ
<b>Grupo 1</b>	
3 personas	1 persona
<b>Grupo 2</b>	
4 personas	0 persona
<b>Grupo 3</b>	
3 personas	0 persona
<b>Grupo 4</b>	
3 personas	1 persona

Fuente: Elaboración propia.

Inicialmente, la gran cantidad de personas del clan Pö'rdza'õñõ llama la atención y podría indicar un cierto “dominio” de los Pö'rdza'õñõ. Nótese que todos los integrantes de los grupos dos y tres son Pö'rdza'õñõ. Este hecho podría indicar que la organización de estos grupos se basa en las mitades clánicas, pero la presencia de miembros del clan Öwawẽ en los grupos uno y cuatro nos obliga a profundizar el análisis para explicar su presencia. Según Giaccaria (2000: 145), el clan Pö'rdza'õñõ podría ser considerado “dominante” en la gran mayoría de las aldeas xavante, y controla las principales funciones políticas y rituales. Para Maybury-Lewis (1984), cuando la facción dominante en determinada aldea es formada mayoritariamente

de miembros de un determinado clan, los xavante identifican esta comunidad o aldea como siendo de este clan.

Durante mis investigaciones en la aldea de Sangradouro, siempre fui recibido y hospedado en la casa de un grupo domestico del clan Öwawẽ. Hecho que me llevó a desarrollar relaciones sociales más frecuentes con la gente de este clan. Incluso las personas de la aldea empezaron a identificarme como un miembro de esta familia y de su respectivo clan. Estas relaciones personales podrían inicialmente explicar la presencia del Öwawẽ del grupo 1, miembro del mismo grupo familiar.

En el planeamiento del proyecto Aldea Digital, en una de las reuniones en el centro de la aldea con el consejo de los hombres, nos comprometimos a no involucrarnos en la disputa entre las facciones y garantizar la participación de miembros de las dos facciones. Los jefes de las facciones aceptaron un acuerdo de “paz” temporal, incluso con un apretón de manos. En los primeros talleres del proyecto, hicimos convocatorias generales para toda aldea, logrando la participación de cincuenta personas procedentes de las dos facciones. En el taller de blog, durante la primera actividad de publicación de contenido el 14 de febrero de 2012<sup>7</sup>, para nuestra sorpresa, los alumnos publicaron una pequeña nota de apoyo al jefe de la antigua facción dominante Alexandre Tsereptsé. Esta afirmación pública de la filiación faccionaria del grupo de alumnos utilizando el blog confirmaría la hipótesis de apropiación del proyecto Aldea Digital por la antigua facción dominante y del uso de los medios de comunicación en el conflicto político entre las facciones. En los siguientes talleres el número de alumnos se fue reduciendo hasta formar un grupo fijo de personas. Al que parece, nuestro intento de no involucrarnos en el conflicto de las facciones y de no intervenir tampoco en la formación de los grupos del proyecto dejó un espacio abierto que fue disputado y ocupado por la antigua facción dominante de Alexandre. Mi argumento es que las facciones disputaron y utilizaron el proyecto Aldea Digital como una estrategia para conquistar el poder y prestigio en su conflicto. Durante el trabajo de campo, no tenía consciencia de este hecho. Solo después, durante el análisis de los datos, empezó a quedar claro este descubrimiento, consecuencia de esta investigación.

---

7. En <<http://aldeiasangradouro.blogspot.com.es/2012/02/apresentacao-inaratad-ze.html>> (22 de septiembre, 2015).

## LIDERAZGO POLÍTICO EN EL PROYECTO ALDEA DIGITAL

En el proyecto Aldea Digital, los cuatro grupos eligieron coordinadores y uno de ellos se tornó el coordinador general del proyecto. La elección fue hecha por los miembros de los grupos, cuyos criterios pretendemos explorar y explicitar. El coordinador general del proyecto Aldea Digital es Natal Anhahö'a Tsere'ruremé. Natal es del clan Pö'redza'õñõ y del linaje Pahöri'wa, el mismo de Alexandre. Natal es sobrino de Alexandre y también yerno de Domingos, casado con su hija. En comunicación personal, Bartolomeu dice que Natal estaba siendo preparado para convertirse en líder.

Según Maybury-Lewis (1984), esta preparación empieza en el ritual de iniciación, mientras los jóvenes viven en la casa de los solteros (*hö* en lengua xavante). En este periodo, los jóvenes que están preparándose deben ejercer su capacidad de liderazgo. Una práctica que los jóvenes del linaje del jefe aprenden desde niños. Estos miembros influyentes de la facción dominante son llamados en xavante *ĩdzú*. De modo general, todos los miembros del linaje del jefe son líderes en potencia. Hay algunos *ĩdzú* que acumulan también el cargo ceremonial de *pahöri'wa*, líder de los jóvenes en el ritual de iniciación. Otros son líderes de su clase de edad sin necesariamente poseer el título honorífico de *ĩdzú*. Este título no representa una garantía de prestigio. Para adquirir prestigio, las personas necesitan una combinación de cualidades como: autoafirmación (asumir el liderazgo en las actividades comunitarias), habilidad de oratoria (buen orador), vigor físico (correr y cazar bien) y conocimiento de los ceremoniales (cantar y bailar bien). El estatus de *ĩdzú* necesita una combinación de prestigio con la influencia política de la facción dominante.

Antes de participar del proyecto Aldea Digital, Natal era profesor de informática en la escuela de la aldea. Después fue alumno en el Taller Internacional de Cine Documental Sin Fronteras, organizado por la FIC-UFG y la Escuela de Cine y Artes Audiovisuales de La Paz en Bolivia. En este taller, Natal adquirió conocimientos de producción audiovisual. Natal participó en este taller junto con Divino, su tío e hijo del jefe de la antigua facción dominante. En el proyecto Aldea Digital, participó en todas las etapas del proyecto, desde su concepción, fue profesor de videocámara en el taller de documental y al final se convirtió en coordinador general del proyecto.

Otros factores importantes son las correlaciones entre el liderazgo en el proyecto Aldea Digital y el foco de poder en la Organización de los Pueblos Indígenas xavante (OPIX). Cuando empezamos el proyecto Aldea Digital, Natal era el presidente de la OPIX. De esta forma, nos pareció muy natural que él asumiera una posición de líder en el proyecto Aldea Digital. Una de las primeras actividades de Natal como presidente de la organización fue participar de un curso de formación política de líderes indígenas organizado por el Centro Amazónico de Formación Indígena (CAFI), una iniciativa creada por la Coordinación de las Naciones Indígenas de la Amazonia Brasileña (COIAB)<sup>8</sup>. Natal fue enviado como representante de la comunidad xavante de Sangradouro, dentro de una estrategia política xavante de formación de líderes jóvenes.

Pero el rol de líder de Natal empieza a extrapolar la organización OPIX. El primer factor externo a la OPIX en la construcción de la carrera política de Natal fue su elección en 2014 como consejero de distrito de la Secretaria Especial de la Salud Indígena (SESAI), órgano del gobierno brasileño responsable de administrar las políticas públicas de atención a la salud de los pueblos indígenas. El segundo es su presentación en las elecciones municipales de 2016 como candidato a concejal de la ciudad de General Carneiro. El último factor externo importante es una conquista en la carrera profesional de profesor de Natal, pero que también le confiere prestigio político. La Universidad Federal de Goiás ofrece una Licenciatura Intercultural exclusiva para formación de profesores indígenas. En el desarrollo del proyecto Aldea Digital, algunos miembros del proyecto demostraron interés en realizar este curso. El equipo del proyecto les ayudó en las inscripciones para el proceso selectivo y algunos fueron aprobados, incluidos Natal y Alessio. Todos estos factores participaron activamente en el proceso de adquisición de prestigio político de Natal.

El 16 de julio de 2012, Natal publica en el blog de la OPIX un texto identificándose como líder del movimiento indígena<sup>9</sup>. En este texto, él cuenta que empezó su carrera en el movimiento indígena con 24 años

---

8. La COIAB es la mayor asociación indígena del Brasil y fue creada en 1989 dentro del movimiento de multiplicación de las asociaciones civiles indígenas ocurridos en finales de década de 1980. Véase <<http://www.coiab.com.br/site/>> (22 de septiembre, 2015).

9. Disponible en <<http://aldeiasangradouro.blogspot.com.es/2012/07/lideranca-indigena-xavante-natal.html>> (22 de septiembre, 2015).

y presenta las iniciativas de la organización para su fortalecimiento, para la capacitación de líderes jóvenes y para la elaboración de políticas públicas del gobierno brasileño para los pueblos indígenas. La autoidentificación, autorrepresentación y toma de conciencia presente en esta publicación es un buen ejemplo del uso de los medios de comunicación en el proceso de construcción de la carrera política de Natal.

Lo que se puede notar son factores internos y externos en la elección de Natal como coordinador o “líder” del proyecto Aldea Digital. En la aldea, Natal estaba preparándose para tornarse un líder. Su estatus en el sistema político xavante le permitió salir de la aldea y participar de cursos y proyectos externos, como el de Aldea Digital. La participación en proyectos fuera de la aldea le confirió más prestigio interno en la aldea. El aumento de su poder interno le permitió asumir posiciones de liderazgo en proyectos externos como en Aldea Digital. En este sentido, la base de su posición de liderazgo externo viene del propio sistema político xavante, pero los factores externos, como la participación en el proyecto Aldea Digital, influyen en la construcción de su carrera política interna.

#### COORDINADORES DE LOS GRUPOS DEL PROYECTO ALDEA DIGITAL

Además de Natal, los coordinadores de los otros tres grupos del proyecto Aldea Digital son del linaje Pahöri’wa, el mismo de Alexandre y Natal. Según uno de los coordinadores, Alessio Tseredzati Tsirowewe, todos los integrantes del proyecto del clan Pö’redza’õñõ son del linaje Pahöri’wa. Consecuentemente, todos los coordinadores y miembros del clan Pö’redza’õñõ son del mismo linaje y aliados de la de antigua facción dominante de Alexandre.

Otro dato importante de los coordinadores de los grupos es que todos son de la categoría de edad *iprédu ité*, de hombres maduros. La sociedad xavante se divide por franjas etarias organizadas jerárquicamente, desde los jóvenes hasta los viejos. Los xavante reconocen las fases de su ciclo de vida como ordenadas en categorías de edad. Estas indican las etapas que todo xavante debe pasar en el curso de la vida, formando grupos de personas que tienen en común ciertos atributos comunes reconocidos socialmente.

En los grupos del proyecto Aldea Digital, las categorías etarias de los integrantes era la siguiente:

Tabla 2. Categorías de edad de los miembros de los grupos del proyecto *Aldea Digital*

Condición social o fase etaria	Categorías etarias
Rapaz	<i>Ritéi'wa</i>
Joven recién-maduro	<i>Danhohui'wa</i>
Hombres maduros	<i>Iprédu ité</i>

Fuente: Elaboración propia.

Graham (1986) afirma que los rapaces (*ritéi'wa*) se encuentran en una etapa intermedia en el ciclo de vida xavante. No son niños, vinculados a la esfera doméstica, pero aún no se consideran adultos relacionados con el ámbito social de los hombres maduros en el centro de la aldea (*warã*). En Sangradouro, los hombres maduros (*iprédu*) y los rapaces (*ritéi'wa*) tienen *warã* separados. Los rapaces tienen su propio *warã* porque todavía no pueden participar de la vida política en el *warã* de los hombres maduros. El rapaz (*ritéi'wa*) no participa de la política. La participación en la política xavante empieza en la categoría de edad de joven recién-maduro (*danhohui'wa*) y alcanza la cumbre en el hombre maduro (*iprédu*). Las facciones están formadas exclusivamente por personas de la categoría de edad de los hombres maduros. Esto significa que la política en la sociedad xavante es una actividad adulta y masculina. Este hecho explica porque no hay mujeres en el proyecto. En este sentido, la cuestión del género se torna importante en la investigación, una vez que todos los miembros del proyecto son hombres. La investigación recoge solamente el punto de vista xavante masculino.

El análisis de las relaciones de poder entre las categorías de edad de los miembros de los grupos del proyecto permite observar el proceso de transición gradual del rapaz, donde todavía imperaba la amistad, el compañerismo y la solidaridad, hasta tornarse un hombre maduro, donde empieza su participación y compromiso con la política y las facciones de la aldea. La ausencia de filiación a las facciones de los rapaces (*ritéi'wa*) y jóvenes (*danhohui'wa*) permite que ellos sean “manipulados” con objetivos políticos por los hombres maduros de su linaje. Los coordinadores de los grupos del proyecto Aldea Digital son de la categoría de edad *iprédu ité*, de los hombres maduros. El compromiso de estos coordinadores con la antigua facción dominante se nota al ocupar el rol de líder de los grupos del proyecto. La

jerarquía y las relaciones de dominación entre las categorías de edad proporciona poder político para controlar las categorías inferiores. En general, se nota que a la medida que los hombres llegan a categorías de edad superiores van adquiriendo más poder y prestigio político. En el caso de los grupos del proyecto, el liderazgo sería una forma de garantizar el control del proyecto por la antigua facción dominante. En el trabajo de campo pude observar que la jerarquía presente en las categorías de edad tiene implicaciones políticas en las relaciones de poder. En general, los ancianos tienen más prestigio político que los jóvenes, con excepción de aquellos que son líderes.

Los coordinadores ejercían el liderazgo en el proyecto a través de la organización del trabajo de los grupos y de la gestión del uso de los equipamientos, como videocámaras y ordenadores, por sus miembros. Los datos evidencian que los coordinadores del proyecto Aldea Digital también son miembros de la junta directiva de la Organización de los Pueblos Indígenas Xavante.

Como en el caso de Natal, muchos factores influyen en el proceso para tornarse un líder. Para tener un papel de liderazgo en los medios xavante, es necesario, casi como un requisito previo, ser un líder político en la aldea. Natal se convirtió en líder del proyecto Aldea Digital porque era aliado y miembro de la antigua facción dominante, además de presidente de la Organización de los Pueblos Indígenas Xavante. Los coordinadores se tornaron líderes de sus grupos también porque eran aliados de la facción dominante y miembros de la junta directiva de la OPIX. Pero en rol de líder en los medios influye en la construcción de la carrera política en la aldea, como en el caso de la elección de Natal como consejero de la Secretaria Especial de la Salud Indígena y después como representante de la comunidad de Sangradouroo en la candidatura a concejal.

## CONCLUSIONES

Después de presentar el contexto social y político en la aldea de Sangradouroo, es posible explicar cómo se dio la organización social de la producción de los medios de comunicación xavante en el proyecto Aldea Digital. El sistema político xavante, el conflicto político y la disputa por el poder entre las facciones, tuvieron gran influencia y determinaron la formación de los grupos del proyecto. Las facciones disputaron y uti-

lizaron el proyecto como una herramienta política para la búsqueda de prestigio y poder en su conflicto político. La antigua facción dominante se apropió del proyecto y utilizó los medios de comunicación en la disputa, pues los grupos del proyecto estaban formados por miembros de la antigua facción dominante. La elección de los líderes de los grupos se basó en criterios propios del sistema político y la estructura social xavante. El uso y el significado de los medios de comunicación en la comunidad de Sangradouro fue construido socialmente, políticamente y culturalmente. La dinámica local xavante de apropiación de los medios de comunicación digitales y la organización social de los grupos del proyecto Aldea Digital demuestra la continuidad de la estructura social xavante y de la influencia del sistema político en las relaciones sociales, políticas y de poder en la aldea Sangradouro. Finalmente, tenemos que admitir que el proyecto y los medios de comunicación no fueron capaces de solucionar ni tampoco de mediar en los conflictos políticos internos de la aldea. Por el contrario, reforzaron la disputa debido al control del proyecto por parte de una de las facciones.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BANKS, M. (2008): *Using Visual Data in Qualitative Research*. London: Sage.
- COELHO, R. F. (2010): “Experimentos de uma antropologia nativa: o texto audiovisual no documentário *Wapté M nhõnõ: a iniciação do jovem Xavante*”, en K. Gasque, L. Satler, L. Dias y S. Tuzzo, S. (orgs.), *Informação e Comunicação no século XXI: [Multi]referencialidades*. Goiânia: UFG/FACOMB/FUNAPE, pp. 190-199.
- (2018): “El proyecto Aldea Digital: metodología de investigación de los medios de comunicación xavante en el Brasil Central”, en Amparo Huertas y María Luna (eds.), *Culturas indígenas: investigación, comunicación y resistencias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació-Universitat Autònoma de Barcelona.
- FALLEIROS, G. L. Jardim (2012): “Notas de mito-história política a’uwẽ-xavante”, 28a. Reunião Brasileira de Antropologia, PUC-SP, São Paulo.
- GIACCARIA, Bartolomeo (2000): *Xavante, ano 2000: reflexões pedagógicas e antropológicas*. Campo Grande: Universidade Católica Dom Bosco.

- GRAHAM, L. R. (1986): "Three Modes of Shavante Vocal Expression: Wailing, Collective Singing, and Political Oratory", en Joel Sherzer y Greg Urban (eds.), *Native South American Discourse*. Berlin: Mouton de Gruyter, pp. 83-118.
- (1993): "A Public Sphere in Amazonia? The Depersonalized Collaborative Construction of Discourse in Xavante". *American Ethnologist*, 20(4): 717-741.
- (2011): "Citando Mario Juruna: imaginário linguístico e a transformação da voz indígena na imprensa brasileira". *Mana*, 17(2): 271-312.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1995): "¿Existen las organizaciones dualistas?", en C. Lévi-Strauss, *Antropología estructural*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- LOPES DA SILVA, Aracy (1986): *Nomes e amigos: da prática Xavante a uma reflexão sobre os Jê*. São Paulo: FFLCH/USP.
- MAYBURY-LEWIS, D. (1960): "The Analysis of Dual Organizations: a Methodological Critique". *Bijdragen Tot De Taal-, Land- En Volkenkunde*, 116(1): 17-44.
- (1984): *A sociedade Xavante*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- PAULA, Luís Roberto de (2007): *Travessias. Um estudo sobre a dinâmica sócioespacial Xavante*. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade de São Paulo.
- SEREBURÃ, Hipru/RUPAWÊ, Serezabdi/SEREÑIMIRÃMI (1998): *Wam-rê-mé Za'ra. Nossa palavra: Mito e história do povo Xavante*. São Paulo: Senac.
- SILVA, F. O. (2013): *O cinema indigenizado de Divino Tserewahú*. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de São Paulo-Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.
- TURNER, T. (1992): "Defiant Images: The Kayapo Appropriation of Video". *Anthropology Today*, vol. 8, nº 6: 5-16.
- TURNER, Victor (1996): *Schism and Continuity in an African Society: a Study of Ndembu Village Life*. Oxford/Washington, D.C.: BERG.
- WELCH, James R (2009): *Age and Social Identity among the Xavante of Central Brazil*. Tesis doctoral en Antropología. Tulane University, New Orleans.
- WORTH, S./ADAIR, J. (1972): *Through Navajo Eyes: an Exploration in Film Communication and Anthropology*. Indianapolis: Indiana University Press.