

FLACSO – ECUADOR / CBC COLEGIO ANDINO

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales / Centro de estudios Regionales Andinos “Bartolomé de las Casas”

EL JUEGO DEL HUAYRU O PISHCA

Una aproximación a la reestructuración del cambio y la muerte en los Andes

Tesis para optar el Título de Magíster en Ciencias Sociales con mención en:

Antropología e Historia

Santiago Ordóñez Carpio

Agosto 2004

Índice general

	Páginas
Introducción	1
 Primera Parte	
El juego del huayru o pishca, aspectos para su comprensión.	7
La difusión andina del huayru	10
El huayru como reestructurador del orden	12
Belleza y excepcionalidad	24
 Segunda Parte	
El huayru y la muerte	38
La extirpación de idolatrías en relación al juego	41
Variantes y adaptaciones del huayru en el contexto mortuorio	51
El dado huayru	62
El cuadro de almas	73
El tablero o tishno	82
El “cinco”	89
Conclusiones	97
Bibliografía	101
Anexos	107

Índice de gráficos

	Páginas
1. Dados huayru fabricados en hueso.	10
2. Mapa de las comunidades otorgadas al hijo de la Dama Huayru.	20
3. Semillas Huayruru.	26
4. Taba proveniente del Cuzco	65
5. Dado huayru visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación hacia la izquierda).	68
6. Cara cinco del dado donde se observa el agujero arterial.	69
7. Huayru moderno procedente del Sigsig, Azuay.	70
8. Cuadro de almas 1, (Dagte, Sigsig).	73
9. Ilustración de un catecismo (1951).	74
10. Cuadro de almas 3, de elaboración reciente, (Sigsig, Centro).	76
11. Detalle de las jerarquías de un cuadro de almas.	77
12. Detalle de “la muerte” mural de la iglesia de Huaru, Cuzco.	78
13. Detalle del Leviatán (Cuadro de almas 1).	80
14. Recreación popular del Leviatán, (Cuadro de almas 3).	80
15. Detalle de un cuadro anónimo del siglo XVII.	80
16. Cuadro de almas 2, (Sector Mal Padre, Sigsig).	82
17. Tablero (Tishno) de madera moderno, (Sigsig centro).	83
18. Elaboración del Tishno tradicional en hoja de penco.	84
19. “Ludus Quechucage”, (Chile, 1646).	85
20. Diagrama del tablero de Huayru según Hartmann y Oberem.	87
21. Diagrama del tablero “tishno” obtenido en el trabajo de campo.	87

Introducción

El huayru es un ritual de origen prehispánico expandido al territorio del Tahuantinsuyo durante el período de expansión inca y asociado a la reestructuración de los momentos de cambio en una amplia gama de espacios de la sociedad andina. Actualmente, su práctica se ha reducido al contexto funerario, aunque en él subyacen connotaciones simbólicas anteriores a la conquista, reconfiguradas en el nuevo contexto. En este sentido, este estudio pretende analizar las funciones del juego del huayru en sus referencias más tempranas y las transformaciones que sufrió a lo largo del período colonial y republicano.

El término “juego” crea una inmediata asociación con actividades recreativas sometidas a un cierto número de reglas que se resuelve con la victoria o derrota de un contendor, dependiendo de la destreza de los participantes o de su suerte. Bajo esta definición, los aspectos formales del Huayru son las de un juego en la medida en que está compuesto por un dado con marcas de uno a cinco y una cara vacía (lluchu o llampu), los jugadores agrupados en dos bandos alcanzan un determinado número de punto marcados en un tablero (tishno), lo que les permite ganar o perder. Estas connotaciones lúdicas del huayru han hecho que cronistas coloniales así como investigadores contemporáneos lo conciban como un juego de azar. En este estudio realizo una aproximación diferente al interpretar al huayru no como una actividad lúdica o de azar, sino como un juego ritual que pertenece a la concepción de lo sagrado en el mundo andino.

El juego ritual del huayru está vinculado a momentos rituales en los que el hecho de ganar o perder trasciende la simple competencia y se interna en procesos tales como la legalización y transacción de posesiones materiales, relaciones espaciales vinculadas a la organización social andina, estética, cultos con función agrícola, recreación de movimientos astronómicos, cultos a los antepasados y las relaciones entre el mundo terreno y el de los muertos. Es precisamente al análisis de esta estructura profunda que va dirigido este trabajo.

Uno de los componentes de la estructura profunda del juego es la dualidad, en la que al parecer el juego cumple un papel fundamental. Las dualidades generalmente hacen referencia a elementos en oposición, pero existen momentos en que estos dos elementos opuestos pero complementarios se entrecruzan; siendo estos momentos de tensión en los que el orden natural se ve afectado. Propongo que el juego del huayru genera una “solución” al conflicto, un punto intermedio en el que las tensiones se resuelven.

Las dualidades son un elemento básico de la organización del mundo andino y en relación al juego estas se presentan con una enorme gama (belleza – vileza, ganancia – pérdida, Hana – Urin, humedad – sequía, vida – muerte, masculino femenino, salud – enfermedad), etc., requiriendo estos opuestos ser equilibrados ya sea para retornar a la normalidad o para cambiar de estado.

Cuando un objeto o estado encarna la dualidad en sí mismo se convierte en una excepción. En el mundo andino, la excepción por salir del curso normal connota sacralidad. Partiendo de que las asociaciones lingüísticas o rituales al huayru expresan una característica de excepcionalidad, propongo que esta práctica está articulada al mundo sagrado andino no sólo en la dualidad sino en la excepción que esta connota.

Por otra parte considero que el juego del huayru es un elemento cultural que cubre, en mayor o menor medida, el territorio que fue ocupado por el imperio Inca, llegando al Ecuador en el siglo XV en el incanato de Topa Inga Yupanqui (personaje al que se asocian buena parte de las tradiciones coloniales referentes al juego) (Cobo 1653, Guaman Poma 1613). En este sentido, sostengo la hipótesis ya planteada por Gentile (1998), de que la presencia del juego del huayru en una región determinada implica la ocupación o al menos la influencia Inca, y es especialmente útil como instrumento de “diagnóstico” de la presencia inca en zonas con escasa información arqueológica.

Asimismo pretendo probar que si bien este juego debió partir con determinadas características de un punto específico donde se originó, a través de su expansión por los Andes fue adquiriendo formas propias que le permitieron acoplarse a las cosmovisiones y entornos naturales de cada región, siendo así explicable la gran cantidad de variantes existentes de esta práctica (Rivet 1910, Karsten 1930, Nordenskiöld 1930, Hartmann y Oberem 1984, Hocquenghem 1987, Brownrigg 1989, Martínez 1992, Cachiguango

2001, etc). Otra interpretación sobre las variantes tiene que ver con que antes de la conquista, esta práctica debió ser controlada por el aparato estatal incaico. Con la lógica de la conquista española del Perú, la regulación del juego fue truncada, recordemos que todas las prácticas andinas y especialmente aquellas de uso ritual fueron anuladas o profundamente alteradas mediante los procesos de extirpación de Idolatrías (Arriaga 1621, Pérez Bocanegra 1631, de la Peña Montenegro 1771, IV Sínodo de Cuenca 1914). El juego del Huayru no fue una excepción ante estos procesos, lo que explica porqué tuvo que transformarse para no desaparecer.

Tras estos procesos de transformación, el juego del huayru llegó a nuestros días como una práctica eminentemente funeraria con asociación al velorio y los 5 días que siguen a la muerte de un individuo y a las ceremonias purificadoras que se desarrollan el quinto día conocido como “el cinco”. Este aspecto me permite plantear como hipótesis que si bien el juego ya poseyó relación con la muerte y el culto de los antepasados desde tiempos prehispánicos, las otras connotaciones del juego poco a poco se fueron transformando o perdiendo, de modo que dichos elementos pueden subyacer en él, pero la conciencia de ellos no es explícita por sus actuales practicantes, más allá de su vínculo con la muerte. En este punto, sostengo que la relación única con la muerte en la mayoría de documentos etnográficos referidos a la práctica actual del juego (Rivet 1910, Karsten 1930, Wallparrimachi 1955, Hartmann y Oberm 1984, Brownrigg 1989, Martínez 1992, Cachiguango 2001), se encuentra en un nivel visual, ya que este es el elemento más obvio y perceptible a primera vista dentro del ritual, sin que ello implique la persistencia -aunque sea de forma trastocada- de otros significados rituales.

Los estudios sobre la religiosidad en los Andes en las últimas décadas a sido ampliamente abordado desde varias perspectivas generando aportes de incalculable valor para reestructurar el mundo andino llenando en buena medida el vacío existente en esta temática; los estudios en torno al huayru sin embargo son escasos, siendo la mayoría descripciones que relatan esta práctica con una mirada que parte del folclor regional. Aunque estas etnografías descriptivas presentan una riqueza detallada de los modos como se desarrollo el huayru, adolecen de mayor análisis. Por otra parte, existen investigaciones más profundas pero que en su mayoría no contemplan al huayru como su objeto de análisis, sino que tras la pista de otras temáticas, han tocado lateralmente

este tema (Hocquenghem 1987, Zuidema 1988, Cereceda 1987, Medinacelli y Mendieta 1997).

Si bien para el análisis del tema contamos con información desde el siglo XVI hasta la actualidad, esta no deja de ser reducida frente a los estudios sobre otros elementos de la ritualidad en los Andes, quizá precisamente por la reducida cantidad de material documental sobre el tema así como por la dificultad de ser partícipe de una ceremonia fúnebre en la que se desarrolla el juego, lo que genera visiones fundamentadas en terceras personas para el análisis.

En este sentido la intencionalidad de este trabajo que está exclusivamente basado en el análisis del huayru, pretende por una parte dar una visión general de este elemento cultural analizando todas las fuentes sobre el tema a las que he tenido acceso buscando que sea una especie de compendio de estas referencias para futuros estudios; por otra parte intento reanalizar dichas fuentes y realizar nuevas propuestas sobre las mismas en base al trabajo de campo y textos no trabajados con este fin. Así me permito plantear una visión englobadora de esta práctica no solo en el Ecuador sino en las regiones del antiguo Tahuantinsuyo para las que he logrado ubicar alguna información; considero de este modo que el principal aporte del presente trabajo se encuentra en reunir las dispersas relaciones sobre el tema y en base a estas, tratar de comprender esta como una práctica que con el paso del tiempo fue replanteándose y acoplándose al medio y a las condiciones sociopolíticas a las que se enfrentó como único medio para no desaparecer.

A lo largo del análisis busco hallar aquellos elementos rituales del juego que pese a ya no ser explícitos en la práctica han dejado rezagos de ellos en elementos tales como nombres, que a la vez permiten urdir nuevas hipótesis sobre los posibles usos rituales del juego en el pasado o ampliar las propuestas ya realizadas por otros autores. Desde esta perspectiva, mi trabajo se concentra exclusivamente en el juego del huayru, reinterpretando las descripciones y versiones elaboradas sobre esta cuestión, con el objetivo de aportar, desde un ritual específico, nuevos elementos para el análisis de la religiosidad andina.

Para realizar este cometido, este estudio entretiene análisis de crónicas (especialmente Cobo 1653, Guaman Poma 1613, Garcilaso de la Vega 1609, Arriaga 1621) y diccionarios coloniales (Bertonio 1612, González Holguín 1608, Santo Thomas 1560) textos de viajeros, estudios etnográficos contemporáneos y un trabajo de campo realizado en la provincia del Azuay, Ecuador entre 2002 y 2004.

Como hasta este punto se puede notar, hablar del huayru implica referirnos a un elemento cultural sumamente complejo, complejidad patente en la gran cantidad de variantes y cambios de uso a lo largo del tiempo, esta característica del juego dificulta su análisis integral, motivo por el cual he elegido organizar el presente trabajo no como una secuencia cronológica, sino más bien por ejes temáticos.

La primera parte de la investigación permita al lector tener una idea general de la práctica del juego y su expansión en el área Andina, buscando señalar los momentos y condiciones claves de este proceso, así como las adaptaciones locales del mismo. En la segunda parte analizo el huayru como elemento estructurador de los momentos de cambio, basándome en el análisis de las dualidades como un elemento básico de las relaciones en el mundo andino, así como los vínculos de esta práctica o de elementos asociados a ella con la estética, concepción espacial y lo femenino, así como el uso del huayru con la función de elemento legitimador de cambios de posesión, mostrando como el juego fue y es un elemento que permite rearticular la tenencia de un bien determinado. Posteriormente y como una consecuencia lógica de las propuestas de dualidad, estética transacción y femineidad del juego, planteo la “excepcionalidad” de dichos elementos al analizar que estas prácticas comparten elementos que salen de la cotidianidad siendo estos momentos y objetos en los que el huayru interfiere como elementos ordenador y se dota de cualidades sagradas.

La tercera parte del estudio realiza un recorrido por el imaginario contemporáneo del juego, recalando la idea de que esta práctica, luego de una serie de transformaciones a lo largo de los siglos, llegó como un juego ritual funerario. En este punto parto de la descripción de algunas posiciones respecto del papel que juega el huayru en relación a la muerte, mostrando que ante los planteamientos del juego como un elemento que no cumple otra función que la de “divertir” o la de un “simple distractor de sueño” los relatos logrados a través de los estudios etnológicos modernos y aún referencias de

cronistas y viajeros de siglos pasados otorgan al juego una clara vinculación a los ritos fúnebres y también muestran cómo en las creencias de los grupos estudiados, durante el período abarcado entre la muerte y el quinto día después de este suceso, el muerto “habita” aún entre los vivos y el huayru es el instrumento por medio del cual este espíritu mantiene contacto con el mundo terreno favoreciendo o castigando a sus deudos y acompañantes y expresando su voluntad sobre el destino de sus posesiones. Asimismo los deudos consideran este ritual como una forma de honrar al muerto, honra que además cumple una doble finalidad, por un lado acompañar al espíritu en su paso al “otro mundo” y mantener al espíritu en buenas relaciones con los vivos ya que de no ser así se considera que el muerto puede ser nocivo, de este modo el huayru se convierte en una especie de oráculo que permite conocer la voluntad del muerto e incluso elementos como la suerte agrícola del año entrante. Toda esta interpretación pretende mostrar cómo, el huayru, pese a la primacía de tema mortuorio, mantiene una serie de elementos rituales que se encuentran anclados en su pasado más remoto.

Una cuarta sección analiza cómo las prácticas rituales andinas en el período colonial fueron ampliamente perseguidas como parte de los procesos de extirpación de idolatrías, en este punto se desarrolla sus transformaciones coloniales y la inserción de elementos cristianos a la práctica, como es el cuadro de almas.

De este modo, luego de haber pretendido presentar una visión amplia del juego del huayru como un elemento cultural andino, espero que este trabajo haya logrado captar la esencia de esta práctica al haber recogido la posturas de los autores que han tocado el tema con anterioridad al presente, así mismo espero que los aportes realizados sobre los informes de estos investigadores y los datos obtenidos en mi trabajo de campo posean algún valor en cuanto representen un adelanto en la comprensión del complejo mundo ritual de los Andes.

PRIMERA PARTE

El juego del Huayru o Pishca, aspectos para su comprensión

Para iniciar este trabajo, con la finalidad de introducirnos al tema del juego del huayru, realizaré una breve descripción de los elementos formales básicos del juego que será la base que me permitirá intentar un análisis que sobrepase lo formal del juego y busque comprender sus articulaciones profundas.

Vale la pena indicar que el juego del huayru, como se lo conoce actualmente en la región del Ecuador, hace referencia al mismo juego conocido en la región sur andina, especialmente en el Perú, con el nombre de pichca, debido a esta particularidad en este trabajo se tratará indistintamente al juego con estos dos nombres¹. Ya en 1608, Diego González de Holguín anota que: “Pichca es sinónimo de Guayru o Huayru. Ppichca es un juego de los indígenas Huayru el punto máximo, el mejor, el que gana. Ppichca. Ppiccacuni es jugar a este juego” (en Hocquenghem, 1987: 148).

Los dos nombres del juego, *Huayru* en el Ecuador y de *Pishca* en el Perú y los andes del sur tienen vinculación con elementos numéricos que nos remiten a dos valores As (¿uno?) y cinco. En el caso de Chile se encuentra otro juego Mapuche con características muy similares llamado *Chunkara* que nuevamente nos remite a otro valor numérico (chunka = diez). En Otavalo se conoce una variante denominada *Chunkana* (Cachiguango, 2001) y en el norte del Ecuador, a un juego de características similares Juan y Antonio de Ulloa le llaman *Pasa* (cien). Como se puede apreciar, la vinculación del juego a valores numéricos es muy importante y quizá tiene relación con los valores que se deben alcanzar para lograr la ganancia, aunque no debemos perder de vista la importancia de un número que se repite constantemente dentro del juego y en asociación a él, el número cinco que aparentemente tiene un valor simbólico que rebasa el objetivo lúdico, es decir la victoria.

¹ En los textos consultados la gramática del nombre del juego varía de un autor a otro, se hace referencia a Guayro, Guayru, Huayro, Huairo, Huayru, Huairu, y hasta Uayru. De la misma manera, se menciona Pisca, Pichca, Pishca, Ppichca, Písqa. Con la finalidad de facilitar la lectura mantengo la forma gramatical Huayru y Pishca a lo largo del texto, a excepción de las citas textuales donde mantendré la forma gramatical del autor.

En los principales relatos coloniales sobre el juego del huayru, presentes en la crónica de Bernabé Cobo, Historia del Nuevo Mundo (1653), resaltan dos palabras claves; la primera el nombre del juego “...se puso a jugar con ciertos señores a la pichca...” (Pichca = Cinco) y por otro lado el nombre de la protagonista, la dama Huayru y de su nación del mismo nombre, es decir Huayru (Huayru = As - ¿Uno?). Estos dos nombres hacen referencia a valores numéricos que parecen tener un valor fundamental en la estructura del juego.

Pisca dice Arriaga (1621) viene de los cinco días que dura el Pacaricuc (especie de velorio), cinco días en los que el alma ronda el mundo de los vivos. Según Bertonio (1616), Phifca, equivale al “nombre numeral, cinco”.

Huayru, en el texto de Cobo, equivale a “uno...al modo que entre nosotros se dice as...”, es decir al número máximo que otorga las ganancias, es en estos números (uno – as y cinco) en los que se equilibra como veremos incluso el mundo de los vivos y de los muertos.

Ahora bien, vale interrogarnos si este As que representa al Huayru en la historia de Cobo, hace realmente alusión al número uno, o acaso representa el número máximo a ser logrado en el juego, es decir el mismo cinco, tomemos en cuenta que en el Ecuador este juego no se llama Pisca sino recibe el nombre de Huayru, y es precisamente la cara del dado con cinco marcas, o la suma de puntos inferiores a este número, hasta completar cinco, lo que otorga la ganancia como he podido observar en el trabajo de campo, lo que me permite plantear la posibilidad de que este “as” empleado por Cobo no hace alusión al numeral uno, sino tiene connotación asociada con el nombre huayru (el mejor, el más hermoso, la mejor de las suertes), es decir el más buscado de los números, el que otorga la suerte, que en el caso del juego del huayru es el cinco, siendo el numeral uno una suerte inferior.

Para poder pasar al análisis de los elementos particulares de este juego en la siguiente sección y el cambio de sus usos desde tiempos prehispánicos hasta la actualidad, a continuación introduzco brevemente sus características principales:

El huayru es un juego que fue y es practicado en momentos especiales del año que contienen un alto valor ritual (ceremonias fúnebres, rituales de vinculación agrícola, etc.), sus practicantes se enfrentan divididos en bandos dirigidos por un personaje llamado Kallay²; la finalidad del juego es cumplir con un determinado número de “cincos”, sea sumando puntos más bajos o logrando la mejor de las suertes: que el dado huayru “caiga parado”, ya que esta posición convierte al equipo que lo lanzó en el automático ganador del juego. Asimismo se evita que el dado caiga con su cara sin marcas “lluchu o llampu” hacia arriba, ya que esta posición es considerada de mala suerte y entrega el dado al equipo contendor.

Los puntos que se van logrando son marcados en un tablero con orificios por los que granos o piedrecillas de distinto color para cada bando van avanzando hasta cumplir una meta que indica el equipo ganador; este tablero en algunos sectores del Azuay, como he observado en el trabajo de campo,³ recibe el nombre de tishno⁴ y está fabricado en una hoja de penco (agave), en otras ocasiones el tablero no es necesario y se juega directamente con granos de dos colores en el suelo, llevando así la cuenta de los “cincos” que se han logrado.

... La pisca, con su tabla y agujeros o señal donde iban pasándolos tantos; la pisca es como una perinola, aunque no se anda arrojan y descubren el punto, como a la taba o dados y a otro juego” (Murúa en Gentile, 1998: 80).

El elemento principal de la parte formal de este juego es el dado, consiste en un objeto fabricado de hueso y ocasionalmente de madera o de otro material, con marcas

² Kallay, nombre dado a los jefes de bando en el juego según algunos informantes del Sígsig y Santa Ana, (Provincia del Azuay). Diego González Holguín, al respecto dice: “Kallay: Cada jefe en el juego del Huayru” (164). Karsten, para la sierra centro norte del Ecuador, identifica al organizador del juego con el nombre de Alcalde (1930). En la zona de Otavalo, en la actualidad se ha informado que quien dirige el juego (aquí denominado Chunkana) y en general en los rituales fúnebres es conocido como Taita Maestro (Cachiguango, 2001).

³ El trabajo de campo se realizó entre 2002 y 2004 en la provincia del Azuay, Ecuador.

⁴ Si bien este término (Tishno) como lo he encontrado en el trabajo de campo no consta en los diccionarios antiguos, en el Diccionario de González Holguín, aparece Ticnu con dos acepciones a) “adj. el que tiene buena suerte, cuando gana en el juego llamado pichca” b) “nom. El zénit del meridiano. **Intim – ykumun:** El sol pasa por el zénit, que es el medio día” (360). Habrá que analizar si Tishnu guarda relación con Ticnu, de ser así, el tablero y los movimientos de las semillas en él podrían guardar relación simbólica con el movimiento del sol en la bóveda celeste. Santo Thomas, dice: “Ticno o fayua: mojon de termino” (363).

circulares en sus caras que contienen valores numéricos; en los casos analizados estas marcas van desde el uno hasta el cinco y siempre poseen una cara sin marcas llamada Lluchu o LLampu, aunque a lo largo de los Andes se han reportado dados con mayor y menor número de caras y de marcas.



Gráfico 1. Dados huayru fabricados en hueso.

A partir de estos elementos formales básicos podemos introducirnos en aspectos más profundos de este juego, ya que si su estructura externa es la de un juego en el sentido lúdico del término, su estructura interna rebasa este sentido lúdico y nos transporta a un elemento de una increíble riqueza ritual y de gran importancia social, que con el paso del tiempo se fue transformando y adquiriendo nuevas connotaciones, es precisamente a analizar estos elementos que va dirigido este trabajo.

La difusión andina del huayru

Previo al inicio de este análisis de los elementos rituales del juego vale indicar que al parecer este juego se extendió a lo largo de los Andes con la expansión Inca, por lo que se pueden ubicar variantes de este a lo largo del territorio que comprendió el Tahuantinsuyo. Igualmente se puede observar cómo este juego de origen andino se extendió con el paso del tiempo a otras regiones donde se modificó según los pueblos que lo adoptaban. Así Rafael Karsten quien en las primeras décadas del siglo XX estudió esta práctica en el Ecuador habla de un “préstamo” del juego originario de los

pueblos de la Sierra a los grupos amazónicos como Los Canelos del río Bobonaza, así el juego del huayru “...es un préstamo de los indígenas quechua hablantes de la sierra ecuatoriana...”. (1930, 7, Mi traducción).

Quizá mediante esta conjetura, Karsten está insinuando el origen quechua de este juego, aspecto con el que concuerdo totalmente por cuanto mediante el análisis de esta práctica funeraria, podemos observar que se trata de un elemento andino que se extendió a lo largo de los Andes siguiendo exactamente las regiones abarcadas por el Tahuantinsuyo, aspecto que me hace pensar en la dispersión de este juego mediante la expansión incaica, pudiendo incluso tomarse la existencia de este juego en una región como un elemento diagnóstico de la presencia inca en zonas de escasa presencia arqueológica.

Margarita Gentile (1998), al analizar el juego para la región norte de Argentina manifiesta que esta práctica es de interés tanto para el folklore como para la historia del Collasuyo, debido a que presenta un caso de San Luis (Argentina) en donde la pishca se jugó hasta principios del siglo XX, según las reglas vigentes en el contexto incaico imperial, durante el gobierno de Tupa Inca Yupanqui, conquistador del actual noroeste argentino.

En mi trabajo de campo, he comprobado que el juego del huayru persiste actualmente en algunas regiones de los andes y amazonía ecuatoriana, especialmente en la provincia del Azuay, aunque no me atrevería a sostener la “pureza o corrupción” del juego en relación con aquella práctica incaica imperial ya que este elemento cultural de indudable origen prehispánico posee -y seguramente poseyó como se desprende de las crónicas y diccionarios coloniales- una infinita gama de variantes según como fue adaptándose a las diversas regiones e incluso a los ritos y cosmovisiones de cada región. La variación del juego también se evidencia en la actualidad, así en el Ecuador hoy existe una serie de variantes a lo largo de la sierra y la amazonía que muestran la adaptación del huayru a cada región.

Más allá de las variaciones existentes, un dato significativo es que tanto la región norte de la actual Argentina, como el sur del Ecuador fueron conquistados por Tupac Yupanqui en la primera mitad del siglo XV, por lo que sugiero que su difusión a lo largo de los Andes se debe a la campaña expansionista de esta etapa. Es precisamente Tupac Yupanqui quien asoma como el protagonista del juego de huayru junto a la

“dama Huayru”, su favorita y su hijo en dos de los relatos coloniales más extensos del juego. En este sentido, coincido con Gentile (1998) en afirmar que la existencia del juego del huayru a lo largo de los Andes (Tahuantinsuyo) se convierte en “un rasgo útil para determinar algún tipo de presencia incaica en regiones con escaso registro monumental” (75), más aún si tomamos en cuenta que el huayru rara vez asoma dentro de registros arqueológicos, información que al menos para el Ecuador es nula

Ahora bien, ¿la coincidencia entre las menciones del Huayru, el Inca Tupac Yupanqui y las últimas fronteras de expansión inca (actual norte argentino y Ecuador) implican la existencia de un juego de origen imperial? Según Gentile, “en el ámbito del Tahuantinsuyo el registro preincaico de la pichca, si lo hubo, aún no lo conocemos”. (78). Pese a que tampoco he encontrado un registro preinca del juego, la continua relación entre el juego del huayru y el Collasuyo me permite sugerir que el juego pudo existir en la región Colla y ser asimilado por los incas. Con estas relaciones me refiero a que la “dama Huayru”, citada por Cobo⁵, provenía de la “nación Huayru”, supuestamente ubicada en las cercanías del lago Titicaca, como sugiere Zuidema (1989: 263), aunque no se ha determinado la existencia actual de dicho lugar. En un segundo relato, el hijo de la misma “dama Huayru” gana al inca en el juego las regiones de Ñuñoa, Azángaro, Oruro y Asillo, zonas que he comprobado se encuentran en el actual departamento de Puno, próximas al lago Titicaca, teniendo casi con seguridad relación con dicha “nación Huayru”⁶.

El Huayru como reestructurador del orden

Como ya se manifestó, las primeras noticias históricas que tenemos referentes al juego del huayru o pishca se encuentran en textos de la temprana colonia referentes a varias regiones de los Andes, mismos que en su gran mayoría nos hablan explícitamente del juego en sus aspectos formales, pero mediante una lectura atenta de estas referencias permiten urdir algunas hipótesis sobre la ritualidad y sobre aspectos sociales vinculados al juego, siendo una puerta abierta para internarnos en su estructura profunda.

⁵ La transcripción íntegra de ambos relatos de la “dama Huayru” de Cobo se encuentran en las páginas 13 y 17 del presente estudio.

⁶ Para un análisis geográfico y espacial más detenido de las regiones obtenidas por el hijo de la dama Huayru ver página 20 de este trabajo.

A modo de hipótesis en el desarrollo de este trabajo, sostengo que el juego del huayro, es un juego reglamentador de procesos de cambio (Cereceda, 1987), incluso me atrevo a decir que se trata de un elemento reestructurador del orden que por algún hecho vital del ser humano o de su organización social ha sido alterado. Veamos.

A mediados del siglo XVII Bernabé Cobo en su “Historia del nuevo mundo” relata la siguiente historia:

Entre las mujeres del Inca había una de nación Guayro, de extremada hermosura, a la cual él amaba y favorecía más que a su legítima mujer, y tenía en ella un hijo igualmente amado que su madre; y no había fiestas ni regocijos a donde no llevase consigo a madre e hijo. Viendo, pues, sus vasallos que esta mujer era la que más preciaba y más cabida tenía con el rey, le procuraban todos agradar y servir, por el contento y gusto que dello recibía el rey. Sucedió una vez que estando el Inca holgándose en el valle de Yucay, se puso a jugar con ciertos señores a la pichca, que es algo a modo de dados, y habiendo ya el Inca ganado casi todo el juego, sólo le faltaba un punto, que era el as, y si no lo echaba, no ganaba nada, y echándolo ganaba y remataba el juego. Dijo entonces a la señora Guayro, que estaba presente: ‘Hermana, un punto me falta para ganar el juego, ¿Qué haremos? Si quieres que se vuelva al principio, se volverá, y si no, vaya en tu nombre, si gustas dello’. Ella, aunque vio que la presea que se jugaba era de mucho valor, le respondió: ‘Ea, señor, echa el dado en mi nombre, y di Guayro, que Guayro será el as’. Dijo el Inca: ‘Pues en tu nombre vaya, que se gane o se pierda’. Y echando el dado el rey, dijeron a voces todos los presentes: ‘Guayro, Guayro’. Y cuando cayó la suerte, fue el as, que era todo lo que se pedía. El Inca, con todos los demás quedaron muy contentos, y mucho más la señora, a quien dio luego el Inca la joya que ganó; y desde este juego mandó el Inca, que el número uno se llamase guayro en toda la tierra, en memoria de la suerte y ganancia que con él hizo en nombre desta señora; y así, hasta el día de hoy, en la mayor parte del reino llaman el número uno guayro, al modo que entre nosotros se dice as (Cobo 1964: 86).

En esta cita puede leerse entre líneas la presencia de elementos discontinuos que convierten al Huayru en un elemento intermedio equilibrante.

En primer lugar, el personaje principal del relato es la Señora Huayru, quien se destaca por su belleza. Hasta aquí aparentemente no existe ningún elemento de discontinuidad que requiera ser articulado o equilibrado por el juego, sin embargo, si echamos mano de otra fuente colonial, “Los Comentarios Reales de los Incas” de Garcilaso de la Vega, encontramos una ruptura que requiere ser conciliada:

Un día de aquellos paso una india hermosa por la calle do el papagayo estaba; iba con tres o cuatro criadas, haciendo mucho de la Señora Palla, que son las de sangre real. En viéndola el papagayo, dio grandes gritos de risa, diciendo “¡Huayru, Huayru, Huayru!” que es una nación más vil y tenida en menos que otras... (1998: 126).

Esta cita de Garcilaso nos permite contraponer dos elementos, la belleza que aparece en Cobo y este último autor y la vileza de la nación Huayru, es decir la existencia de dos elementos opuestos y coexistentes en el personaje principal de los dos relatos. Al parecer son precisamente estos elementos extremos los que integran la estructura más profunda del juego y es justamente al centro de esta polaridad donde el juego del huayru se convierte en el elemento equilibrante y ordenador.

Dentro de la historia relatada por Cobo, el elemento que hace necesario el desarrollo del juego y le da “solución” es la lucha por la posesión de un bien, ¿será casual que quien toma la decisión sobre la solución del juego otorgando la ganancia sea la dama Huayru? Nótese la continua persistencia de elementos opuestos que buscan una resolución en las historias en que se nombra el juego. Así como hace un momento nombré como opuestos belleza y vileza, ahora asoman al menos dos nuevos elementos que forman una dualidad: decisión e indecisión, el primero personificado por la dama Huayru que con su decisión de continuar el juego, y el segundo que personifica el Inca en su indecisión (al interrogar a la dama Huayru sobre si continuarlo o dejarlo). La solución de estos opuestos se encuentra en el lanzamiento del dado, equilibrante entre -apuestas, ganancia y pérdida-. Por otra parte, al lanzar el Inca el dado, sus súbditos gritan “Huayru, Huayru” como si esta frase capturara la suerte a manera de sortilegio e indujera una

solución favorable, una solución acorde con la belleza de la dama. Estos mismos “gritos” en la cita de Garcilaso, emitidos por el papagayo adquieren la connotación contraria ante el paso de “una india hermosa” pero de una nación “vil y tenida en menos que otras”.

La relación belleza-suerte y belleza-vileza, capturada en el grito “Huayru, Huayru” del inca en el relato de Cobo y de Garcilaso, se repite en el auto sacramental “El hijo pródigo” de mediados del siglo XVII, escrito por Juan Espinoza Medrano, un cura cuzqueño mestizo conocido como “El Lunarejo”. En este auto sacramental se relata la historia de Kuyaj Yaja, Hurin Saya, inca convertido al cristianismo (el nombre del inca en el auto es Cristiano) y que inicia un viaje para experimentar los placeres mundanos. La tentación que enfrenta el inca-cristiano en esta obra es precisamente un juego con un dado, tablero y el cinco como punto de victoria, es decir, aunque no se menciona el término Huayru, argumento que la similitud de los aspectos simbólicos permite hablar de él como huayru⁷. Este juego, en donde el inca cristiano perderá todas sus posesiones es administrado por el personaje Mundo (alegoría de los placeres mundanos) y participa una dama llamada Aicha, la voluptuosidad. En las escenas en que Cristiano juega, se establece una clara relación entre su suerte y la presencia femenina de Aicha, la dama de la voluptuosidad:

Cristiano (a Aicha)

Si estas conmigo, entonces ciertamente ganaré;
nos sentaremos juntos (en Pérez; 1970).

Al igual que en el relato de Cobo sobre la Dama Huayru, quien brinda suerte al Inca Tupac Yupanqui y en su honor se nombra al juego como Huayru, esta escena crea un vínculo entre la suerte del inca (Cristiano) y la presencia femenina de Aicha, lo que se corrobora en el momento en que el inca Cristiano pierde:

Cristiano

Como mi corazón no está atento
porque mi señora Aicha falta, la suerte me huye,

⁷ Para una transcripción completa de las escenas del juego en el auto sacramental “El hijo pródigo” y su análisis ver páginas 43-51.

mi mano hierra. Vamos a jugar donde ella, todavía tengo dinero (Ibíd.)

En este caso, la relación entre la dama y la suerte se invierte; la ausencia de Aicha genera mala suerte para Cristiano y él, buscando atraerla, requiere estar cerca de Aicha nuevamente.

En algunas variantes del Huayru las mujeres no participan directamente del juego (Karsten: 1930), en este relato, Aicha pregunta: “¿Se permite jugar a una mujer?”, Cristiano responde: “¡Juega, corazón mío!” Aunque Aicha es autorizada para participar no pretende hacerlo bajo el contexto de los demás (apuestas de oro y plata), sino por prendas de Cristiano. Cuando ella elige la prenda por la que jugará (cadena de oro, faja, capa), Cristiano se la obsequia. En el último regalo, se desarrolla la siguiente conversación:

Aicha

Tu capa es muy bonita,
jugaré por tu capa.

Cristiano

¡Vaya! ¿Por qué quieres jugar?
Tuya es la capa, te la doy.

Aicha

Lo que me regalas, hermano
Acepto gustosamente;
pero ya no me invites a jugar,
pues así tendrás que dármelo
todo gratis.

Es interesante observar que Cristiano cede sus posesiones personales a Aicha sin la intermediación del juego, asumiéndose que todas sus pertenencias ya son de propiedad de ella, como deferencia a la suerte que propicia en el juego. Recordemos nuevamente el relato de Cobo, donde el inca regala a la dama Huayru la joya ganada gracias a la suerte que su presencia invoca: “... El Inca, con todos los demás quedaron muy contentos [al ganar], y mucho más la señora, a quien dio luego el inca la joya que ganó...” (Cobo 1964: 86).

Estos dos textos muestran la imagen femenina como un elemento que convoca la suerte en el juego. Si el auto sacramental al igual que el relato de Cobo se refieren al juego del huayru, se crea nuevamente el vínculo entre lo femenino, la belleza (connotación de la dama Huayru y de la dama Aicha), y la suerte, generando nuevas dualidades simétricas, por un lado belleza-suerte y por otro femenino-suerte, siendo la suerte otorgada a través del dado huayru. En este sentido, el huayru se convierte en el elemento intermedio y equilibrante así como articulador y desarticulador de la fortuna del inca.

Finalmente, los dos personajes femeninos, la dama Huayru y la dama Aicha, comparten las cualidades contrapuestas de la hermosura y la vileza, reflejadas en el caso de la mujer Huayru en su “nación” y en el caso de Aicha en su relación con el pecado (carne y voluptuosidad). Es decir, la belleza excepcional de estas mujeres se mezcla con dos elementos discontinuos entre sí: la fortuna o buena suerte y la vileza.

Otro aspecto que incorpora una nueva dualidad en relación al juego del huayru es la oposición espacial representada en la confrontación Hanan-Hurin y Chinchaysuyo-Collasuyo. Cobo en el Libro XII, Cap. XV “De los demás sucesos de topa Inga Yupanqui”, relata una nueva historia en la que si bien no se hace referencia al juego huayru o pishca, sino al juego de los Ayllos, son elementos centrales de la historia nuevamente la Señora Huayru y su hijo:

El amor grande que tenia el Inca a esta Señora Guayro, solicitaba su animo para que buscasse traza como dejar a su hijo bien remediado. Pues con este fin, siendo ya el mozo de edad para ser armado caballero, introdujo entre los Señores de la corte el juego de los ayllos, que antes era solo de las naciones del Collao, y así, llegaba la fiesta de Guarachico, en que su hijo había de armar caballero con otros hijos de grandes Señores, pidió el Inca a los de su consejo para más solemnizar la fiesta, quería jugar con su hijo algunos pueblos de su señorío. Ellos, por complacerle consintieron con lo que pedía y le respondieron que jugase su alteza en hora buena todo lo que fuese servido. Señalaronse jueces y padrinos para los juegos, y para autoridad de la fiesta, dio licencia el rey para que entrasen en ellos los señores que quisiesen; y era ley que se había de jugar joya o presea de mucho valor, o cierta cantidad de oro o plata. Llegando el día señalado, dieron principio

a los juegos los Señores de la corte, y últimamente entraron en ellos el rey y su hijo. El rey como valeroso y diestro en este juego, hacia maravillas con sus ayillos, [*¿dados huayro?*], y el mozo no se descuidaba, antes jugaba con tanta destreza que en muy breve tiempo ganó la apuesta a su padre y pidió a los jueces se la diesen. Ellos maravillados desto y sospechando no fuese cautela el haber perdido el rey, fueron del parecer que volviese el juego, pero el hijo lo rehusaba, si primero no le daban lo que había ganado. Viendo los jueces que tenía razón le prometieron dar lo que pedía con que prosiguiese el juego.

Volvieron a jugar padre e hijo, y fue tan venturoso el hijo, que tornó a ganar por segunda vez. No consintieron los del consejo que pasase adelante el juego, por que llevaba el mozo talle de ganar a su padre todo el reino. Preguntaronle los jueces qué quería por la ganancia, y el mozo pidió las provincias de Urcosuyo, y así le dieron los cinco pueblos della: Ñuñoa, Oruro, Asillo, Asangaro y Pucará; y estos son los pueblos que se llaman Aylluscas, en memoria desta historia. (Cobo, 1954).

Como se puede observar en esta segunda historia relatada por Cobo, los personajes centrales son la Señora Huayru, el Inca y un nuevo personaje que no había aparecido como elemento activo en el primer relato, el hijo de estos dos, quien mediante el juego de los “ayillos”, es decir el juego de las parcialidades, obtiene un elemento de gran valor: una parte del reino.

Si retornamos a la señora Huayru y a la nación con el mismo nombre, a la que ella pertenece -nación que aparentemente estuvo ubicada en las cercanías del Lago Titicaca (Zuidema, 1988: 263)-, es posible pensar que la denominación del juego como juego de los Ayillos o parcialidades tenga vinculación con la división espacial inca.

En esta división hay dos aspectos de vital importancia, una es la división dual hanan – urin, la misma capital del imperio, el Cuzco, funcionaba en torno a este eje de división espacial, estos dos segmentos además tenían vinculación con elementos que, a más de una relación espacial, estaban vinculados a la organización sociopolítica y en general a la ideología de la nación andina (Ibíd.) Así tenemos que la región Hanan estaba relacionada con la región llamada Chinchaysuyo con dirección hacia el actual Ecuador, y la región Urin guarda relación con el Collasuyo en dirección al Titicaca.

En la región Hanan del Cuzco residía la alta nobleza inca, las tribus incas de privilegio y los yanaconas⁸ quienes estaban al servicio especial de la alta nobleza inca como es el caso de los Cañaris. En la región Urin del Cuzco, residía la baja nobleza inca y tribus de incas de privilegio que guardaban relación con las esposas secundarias del inca en contraposición con la Coya o esposa principal de la zona Hanan.⁹

De este modo, el juego de los ayillos del relato que muy probablemente se refiere al juego de la pishca o huayru del primer relato, toma este nombre por cuanto en el juego se están enfrentando parcialidades Hanan (Chinchaysuyo) contra Urin (Collasuyo) representados por el Inca de la alta nobleza (Chinchaysuyo) y el hijo de la Señora Huayro (Collasuyo), hijo de una esposa secundaria.

Lo interesante de este relato, que nuevamente presenta elementos de oposición (Hanan – Urin, Chinchaysuyo – Collasuyo), deja vislumbrar la importancia del juego como un elemento que permite la redistribución de bienes que por algún motivo no pueden ser entregados directamente como un regalo, convirtiéndose el juego en legalizador de dichas transacciones. El Inca organiza los juegos para “...dejar a su hijo bien remediado...” con la entrega de parte de su reino, siendo el juego el único medio que permite tomar posesión de dicho bien. “Parecería que el juego ritual, marcaría ceremonialmente la entrada en posesión de una herencia. Estos cambios de mando sobre bienes materiales debían ser representados como la voluntad de los ancestros que se manifiestan a través del desarrollo del juego y no como decisiones de la élite.” (Hocquenghem, 1987: 155-156). Al respecto, Cristóbal de Albornoz indica que el inca jugaba las tierras de las huacas con los Camayos (sacerdotes) quienes mantenían el control de estas con la finalidad de entrar ritualmente en posesión de ellas. Los sacerdotes debían perder obligatoriamente, acto que indicaba que las huacas estaban de acuerdo con la reestructuración de sus posesiones (ibíd). De este modo, el juego ritual se convierte en una especie de pacto a través del cual se redefine la posesión de bienes como la tierra.

⁸ Las tribus Incas de privilegio y los yanaconas parecen compartir un espacio en el que sus elementos y funciones en ocasiones son indistintas, ver Zuidema, 1988.

⁹ Sobre el tema ver R.T. Zuidema, “El juego de los Ayillos y el Amaru”, en Reyes y guerreros (1988).

En este punto, vale la pena resaltar que el hijo secundario del inca (Túpac Inca Yupanqui que no se identifica en este fragmento de Cobo, pero que aparece en el anterior ya citado, en relación también a la dama Huayru y al juego), recibe por intermediación del Huayru las regiones de Ñuñoa, Oruro, Asillo, Asangaro y Pucará.

Uno de los informantes del virrey Toledo confirma que los pueblos de Ñuñoa, Oruro, Asillo, Azángaro y Pucará formaron una unidad política. En una “averiguación” hecha por mandato de Toledo en el valle de Yucay el 2 de junio de 1571, dice:

Antón Siguan natural de los dichos pueblos de Ayavilca y dixo ser de edad de setenta e cinco años e que su padre mandaua e governaua en el Collao, los pueblos de Asangaro, Oruro e Asillo por mandato de Topa Inga Yupanqui (Toledo en Zuidema, 1988: 263)



Gráfico 2. Mapa de las comunidades otorgadas al hijo de la dama Huayru.

A más de la constatación de que estas cinco comunidades nombradas en el relato de Cobo constituían una unidad política, he localizado los nombres de estas regiones en el actual departamento de Puno (Collasuyo), con una sola variante, en lugar de Oruro como aparece en la crónica he ubicado Orurillo; estas comunidades además se encuentran cerca al lago Titicaca, donde se supone se asentó la nación Huayru, pudiendo ser un referente de la existencia histórica de dicha nación. Por otra parte, la

peculiar distribución de estos cinco puntos en el mapa¹⁰ podría tener vinculación con la organización ritual del espacio (¿ceques?).

Al parecer a lo largo del tiempo esta característica fundamental del juego como elemento legalizador en el cambio de posesión o en la redistribución de bienes fue cambiando de forma pero no desapareció, siendo un aspecto aún visible dentro de las prácticas funerarias del huayru en el actual Ecuador, en relación por ejemplo a la distribución de los bienes del difunto (animales, tierras y ropa).

Si la redistribución y legalización de los cambios de posesión es uno de los elementos en los que se funda la estructura del juego, este está supeditado al parecer a eventos estacionales marcados por el calendario ritual. Según se extrae de algunos textos coloniales, la práctica del huayru estaba vinculada a determinadas festividades y momentos de especial valor ritual como es la fiesta del Inca Raymi Qyuilla, citada por Guaman Poma de Ayala para el mes de Abril, misma que guarda relación con el calendario agrícola y los cultos a los antepasados:

Abril, Inca Raymi Quilla, en este mes ofrecían unos carneros pintados a las dichas aucas ídolos dioses comunes que habían en todo el reino y con ellos tenían muchas ceremonias y el dicho inga tenía muy grandes fiestas, convidaba a los grandes señores y principales ... [y] todo el mes juegan los señores principales al juego de riuchoca (tejo) al Guayro de ynaca pichica, de hilancula y de chalcochima, juegan otros juegos y regocijos tiene todo el reino en este mes de abril y yncaraymi y, se horadan las orejas en este mes todos los hauayncas como Capac Inga, uaccha ingas, con ellos tienen gran fiesta entre ellos, y se convidan unos con otros así como rico como pobre (Guamán Poma de Ayala, 1613: 171).

¹⁰ He podido corroborar que las regiones citadas por Cobo que se dieron a su hijo secundario a través del juego del huayru corresponden a comunidades actuales de la provincia de Puno. Las latitudes de los cinco puntos van a continuación:

Poblado	Latitud	Longitud
Azángaro	14° 55' 60" S	70° 13' 0" W
Asillo	14° 46' 60" S	70° 20' 60" W
Ñuñoa	14° 28' 48" S	70° 38' 28" W
Orurillo (¿Oruro?)	14° 43' 48" S	70° 30' 47" W
Pucará	15° 3' 0" S	70° 22' 0" W

Como se puede apreciar, dentro de la organización calendárica, el mes de abril o Inca Raymi Quilla como lo llama Guaman Poma, era un mes destinado a la oración de las orejas en donde incas ricos (capac) y pobres (huaccha) celebraban con abundancia y jugaban juegos como el Huayru. Sin duda, las festividades incas estaban relacionadas con ritos agrarios, la festividad citada por Guaman Poma en el mes de Abril corresponde al período de espera de la nueva cosecha de la que depende la suerte de la comunidad. De este modo, jugar al final de la época húmeda (Abril), después del equinoccio de otoño, se convierte en un acto propiciatorio para obtener una cosecha abundante, además permite predecir la suerte que los ancestros deparan para el próximo año¹¹ (ver gráficos de ciclo agrícola, de las estaciones, de los astros y el calendario ceremonial en anexos).

En su estudio del juego en el Ecuador, Rafael Karsten dice: “El juego del huayru es parte de un culto para despedir a los ancestros y parientes. Los parientes honran al muerto acompañándolo en su último viaje, esperando que mediante esta práctica el espíritu los premie y no les haga daño mediante el poder sobrenatural del que se le considera poseedor”. Estos premios según la obra de Karsten obtenidos por quienes lo han honrado con el juego son:

...nunca tener necesidad de comida, que sus animales domésticos se multipliquen y prosperen, que los campos de maíz y cebada florezcan y den abundantes granos. Por el otro lado, si el muerto no es honrado de este modo, la economía doméstica de los indios no se desarrollaría como ellos esperan, sus cembrios no fructificarán y el hambre atacará a los parientes que olvidaron su obligación. (Karsten: 1930, mi traducción).

Continuando en este intento por comprender la estructura profunda de este juego, notemos que el mes de abril en el área andina es la época en que concluyen las lluvias y empieza la estación fría, el hecho de jugar Huayru en este momento de transición

¹¹ Rita Fink, explica el significado de los “ojos” (ñawi), haciendo alusión a múltiples asociaciones que el Quechua y el Aymara guarda con elementos como punto, punta o hueco, cara, etc. Según la autora, los ñawi estarían representados en el dado del huayru en las marcas circulares con punto intermedio de sus caras, indicando la relación del juego con la agricultura, las semillas, la suerte y el culto a los muertos. (2003, 25). Hacia 1930, E. Nordenskiöld, consideraba que “los círculos con puntos centrales [del dado del huayru] recuerdan, notablemente, los ‘ojos de Imaymana’ representados en la base del conocido dibujo de Santa Cruz Pachacuti” (citado en Cereceda, 1987: 157).

estacional nos lleva a pensar en un nuevo momento en el que dos opuestos, la vida y su cesación se hallan en oposición, siendo el Huayru el elemento intermedio que disuelve la tensión.

Recordemos por otra parte la vinculación de este juego en la actualidad con los muertos, jugando precisamente este papel de elemento intermedio, de transmisor entre el mundo de los vivos y el de los muertos, siendo un espacio donde los opuestos se entrecruzan y finalmente se resuelven como veremos al analizar la vinculación de este juego ritual respecto de la influencia del espíritu de un muerto cercano con el mundo de los vivos durante cinco días (pichca = 5) y su desvanecimiento del mundo físico, quizá y tan solo a modo especulativo, representado en la cara sin numeración del dado (lluchu) o llampo // llampu¹² que significa blando al tacto o liso, haciendo referencia al nuevo estado inmaterial y a todos los procesos de cambio que pasan por un estado de indefinición para alcanzar un nuevo estado de existencia, trátase del cambio de propietario de un objeto o el paso a una nueva realidad existencial.

Según Tom Zuidema, este juego podría ser interpretado como una lucha entre los elementos masculino y femenino, entre conquistador y conquistado, entre arriba y abajo, en el cual el primero termina por vencer. Al parecer más que una lucha, el huayru podría entenderse como un puente que permite el equilibrio de elementos opuestos, tal es el caso del segundo relato de Cobo en el que el Inca (Hanan) pierde ante su hijo (Urin), rompiéndose la dualidad inmutable del conquistador sobre el conquistado, pero a la vez el Inca con su pérdida cumple su cometido de "...dejar a su hijo bien remediado...", permitiendo esta pérdida legitimar su voluntad, que se traduce en una ganancia para el Inca.

El análisis del texto de Guaman Poma de Ayala y de los anteriormente citados de Bernabé Cobo, hacen que el eje del Huayru no sea la victoria de lo hegemónico (masculino, conquistador, Hanan), como plantea Zuidema, sino la conciliación de los

¹² En este trabajo de campo en el Sigsig, me informaron que obtener la cara llampu es un indicio de mala suerte; cuando sale este valor, el jugador puede volver a lanzar el dado tres veces, si no se logra la presencia de otra cara (un puntaje que no sea lluchu) en tres lanzamientos consecutivos, la jugada pasa al equipo contrario.

opuestos (conquistado – conquistador) que a la larga posibilita consolidar la legitimidad del Inca, pero no a través del enfrentamiento sino de la concesión¹³.

En el contexto de este análisis, considero que merece especial atención la relación fundamentada en los elementos masculinos y femeninos y dentro de esta sobre todo el aspecto femenino del juego y su vinculación con la belleza.

Belleza y excepcionalidad

Partiendo de los análisis realizados hasta este momento, los opuestos son el eje central del juego; pero el elemento femenino parece tener un especial interés para su comprensión. Nótese su importancia en los relatos en los que es una Señora (Dama Huayru) quien permite el desarrollo del juego, es esta misma señora, quien nos remite a una nación Huayru ubicada en el Collasuyo es decir opuesta al Chinchaysuyo, sede de la nobleza y todo lo referente a ella (parte masculina). En este sentido, es de suma importancia analizar los nombres que Guaman Poma da al juego: (Guayro de Ynaca Pichica, Guayro de Hilancula y Guayro de Chalcochima). Uno de estos tres nombres, el primero, posee clarísimos indicios del ámbito femenino y de la belleza en torno al juego.

González Holguín dice para el término *ñaca*, componente del nombre Guayro de Ynaca Pichica lo siguiente:

ñacalla ppachallikuni: “vestirse galanamente, la mujer muy pintada”.

ñaca acsu lliclla: “vestido de mujer galano, pintado de labores”.

ñaca ñusta: “Señora de sangre real”.

Como resalta, todas estas referencias, que en su composición cuentan con la palabra *ñaca*, remiten a elementos relacionados con la belleza femenina.

Bertonio sobre este mismo término dice:

¹³ Hocquenhem, apoya mi posición, al señalar que las polaridades se entienden “como el medio ritual utilizado para reconocer un intercambio de servicios, o de bienes, entre elementos opuestos y complementarios que constituyen la sociedad andina” (1987, 156).

Iñaca: “el palla, mujer que viene de cafta noble de los Ingas”.

Iñacachafitha: “vestirse al modo defhas mujeres y hazer muy de la Señora”.

Según un dato proporcionado por Zuidema, el termino *iñaca* de la expresión Guayro de *yñaca pichica*, se usaba en el Cuzco en un contexto específico para designar a la mujer secundaria del Inca y sus hijos. (1988: 277)

La única referencias al término *pichica*, componente del nombre Guayro de *Iñaca Pichica*, al menos en los diccionarios coloniales consultados, es la siguiente:

Pichi: “Colorado, fino. Pajaro pardo el pecho muy colorado o sea el huanchaco”
(Gonzáles Holguín)

Si este término “*pichi*” está relacionado a *pichica*, nuevamente nos encontramos ante un elemento relacionado con la belleza y la estética, y quizá relacionado también con las connotaciones de feminidad, como se desprende de las citas anteriores en relación a *Iñaca*, que mantienen un elemento común entre ella: la referencia al color “...la mujer muy pintada”, “vestido... pintado de labores”. Esta suposición cobra sentido al relacionar los colores del ave a la que Gonzáles Holguín llama “huanchaco” un pájaro pardo con pecho colorado (*pichi*) con una pequeña semilla de altísimo valor ritual en los Andes, llamada *Huayruru* (*Rynchosia Pyramidalis*), que por cierto está íntimamente conectada al juego que nos ocupa. El *huayruru* es una semilla que se caracteriza por su coloración roja y negra y que guarda una estrecha relación con la fortuna, al punto de que se las lleva en los bolsillos en pares (macho y hembra) a modo de amuleto¹⁴. Al parecer, precisamente los patrones de belleza y estética andina radican en la existencia

¹⁴ El *huayruru* aparece en un verso de la obra colonial *Ollantay*:

Pachakutiq	Pachacutec
Illipi churikunaq t'ikan	Estrella, corazón mío
Kay qhasquypa panti llikan	tela rosa de mi pecho,
Kay kunkaypaq kay wayruru	y flor de todos mis hijos

En el pie de página para *wayruru*, Julio Calvo señala: “*guairuro* (*Eritrina corallodendron*, para unos, en cuanto que es el bucare, ‘árbol frondoso de pepitas rojas y negras’, aunque *Cytharexylum Herrerae*, para otros, en cuanto que es la hierba luisa o peonía de Cuba), tiene unas semillas rojas o rojinegras con las que se hacen collares; de ahí nuestra traducción. En cualquier caso, es también ‘amuleto de buena suerte’, según la bibliografía que hemos consultado” (Calvo, 1998; 214-215). El *huayruru* sería entonces no sólo usado como amuleto de suerte sino también como ornamento femenino, en forma de gargantilla.

de polaridad que permitan el equilibrio, aspecto que se puede simbolizarse en la semilla huayruru empleada como talismán, y que en su coloración representa la dualidad (rojo y negro), capaz de atraer la suerte y de equilibrar las condiciones favorables y desfavorables. Es más, esta semilla al ser utilizada como amuleto se la usa pareada con otra similar considerándosele a la una macho y a la otra hembra incluso con la capacidad de reproducirse en pequeñas semillas huayruru¹⁵.

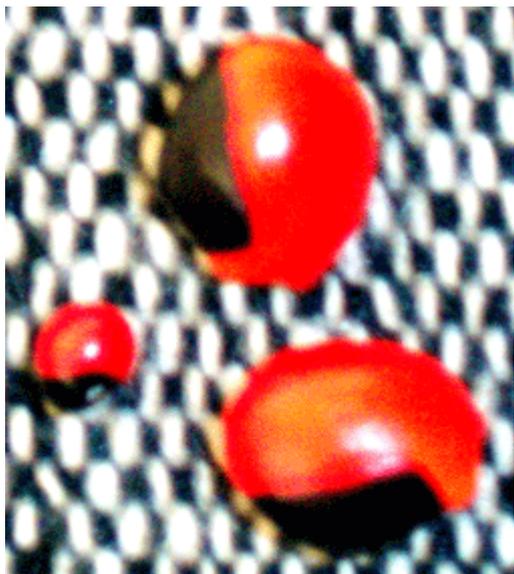


Gráfico 3. Semillas huayruru.

Retornando a la importancia del aspecto femenino en el juego, Guaman Poma de Ayala señala que el Huayru era el rango más alto de las mujeres escogidas o acllas. Según Zuidema huayrur significa también “excelente” y se refiere a todo lo que es femenino (1988: 276). La presencia femenina también fue importante en los juegos incaicos conocidos, “el apaitalla dicen que lo inventó una mujer, el as de la pichca debe su nombre, guairo, al de una de las mujeres de Tupa Inca y el juego de yñaca, como su nombre lo indica, tendría alguna vinculación con dicha presencia” (Gentile, 1998: 115); en este sentido:

... la tesis sobre la función de las acllas como conservadoras de la tradición de la escritura andina sobre soporte textil (Aibar Ozejo, 1968), es probable que

¹⁵ Información personal, Irupana, Bolivia.

abarcará también la invención, la conservación y la transmisión de las ceremonias y juegos (ibíd).

Todas estas referencias, nos remiten a analizar el juego desde al menos dos nuevas perspectivas que complejizan esta práctica mucho más allá del simple sentido lúdico, por una parte la directa vinculación que el huayru posee con lo femenino y por otro lado los nexos o patrones de belleza que se encuentran subyacentes en el juego (Cereceda: 1987).

Ahora, ¿cómo vincular estos conceptos abstractos de femenino y belleza a un juego que hasta este momento lo he analizado en relación a las dualidades opuestas que aparecen en los relatos citados y en momentos de transición sean de importancia individual o comunitaria? Una buena vía para lograr estas relaciones la da Verónica Cereceda quien en su trabajo, *“Aproximaciones a una estética andina, de la belleza al tinku”* (1987), precisamente busca relacionar al juego del Huayru con patrones estéticos, mostrando como “la belleza” está asociada con los cambios vitales como elemento tanto articulador como desarticulador del orden.

La historia de la Señora Huayru de Cobo anteriormente referida, cuenta que el Inca, quien debía lanzar el dado una vez más para ganar o perder la partida, pregunta a una de sus mujeres secundarias (de nación Huayru) que era sumamente bella y a la que favorecía más que a su mujer principal sobre qué hacer, ella le aconseja que dijera su nombre (Guayru) para ganar, él lo hace y gana; desde allí huayru significa As.

Según Cereceda, en este relato se crea un vínculo directo entre la belleza de la señora Huayru y la suerte en la ganancia del juego, es decir, la relación entre dicha Señora (elemento femenino) y el juego se reúnen en el nombre común de los dos. De este modo, propone cómo a más de estar unidos en un nivel lingüístico la Señora, su Nación, el juego y el nombre del dado, están vinculados a un nivel de estructural ya que intervienen en el instante mismo de articulación, de cambio, en el punto límite, en el caso de este relato entre la necesidad de vencer y el vencer en el juego.

Hasta este punto no es notoria la relación con patrones estéticos, esta relación surge, según Cereceda, al analizar lingüísticamente algunos términos que remiten a pensar en las características substanciales de la materia.

Bertonio, al referirse a este juego, dice que a la acción de jugar se le llama Chunkasiña o piskasiña (Jugar a la tagua que acá es de madera), Chunkasiña markasiña (perder a este juego). Cereceda plantea que piscasitha, chuncasitha o huayrusitha, en su terminación infinitiva (ña), según Bertonio tienen una significación aparentemente muy alejada del juego que conduce directamente a la vida doméstica, específicamente al ámbito culinario del siguiente modo:

Huayrusiña.- Harina de quinua, maíz bien molida.

Wayrusiña, piskasiña.- jugar con unas piedrecillas adelantándolas en sus hoyitos, según los puntos, de una manera de dado grande en uno de estos juegos van adelantando las piedras alrededor o en círculo, en otro dándole vuelta como río. (Bertonio).

Jesús Lara, en su diccionario Queshwa – Castellano, dice lo siguiente:

Wayru.- matrona, señora

Wuayru.- juego con una especie de dados.

Wayrurajlla.- virgen escogida que se consagra al culto del sol, la luna, el planeta Venus y el rayo.

Otro de los términos citados por Bertonio en relación al juego es Chuncasitha, cuyo infinitivo chuncasiña gira en torno a la idea de molido:

Chuncasiña llampo.- bien molido con piedra.

El término Chunca, al igual que pishca y huayru, se encuentra en clara relación con el dado: Chunca.- Tagua de madera para jugar (Bertonio). La Chuncara¹⁶ era como un juego con frijoles, un tablero, una piedra plana en la cual se labraban cinco huecos, y un

¹⁶ Además nótese nuevamente la relación con valores numéricos (Chunca = Diez).

dado. Según la manera de caer el dado los frijoles avanzaban en la casilla (Cobo en Hocqueghem, 1987:129).

Partiendo de estas citas lingüísticas tomadas en su mayoría de Bertonio, Cereceda plantea que se puede concluir que el hecho de lanzar el dado Huayru, está íntimamente ligado al hecho de moler en el batán; Wayrusiña y Chuncasiña no hacen referencia a cualquier sustancia finamente molida, sino específicamente a aquello que habiendo estado íntegro (granos de maíz) se transforma en sustancia molida rompiendo la individualidad de lo entero, es decir de aquello que es autosuficiente en sí mismo, para pasar a un estado en donde desaparecen los límites individuales. Metafóricamente, esta acción está vinculada a la acción de lanzar el dado para hacer pasar a un ser o situación de un estado a otro, como sucedió en el relato de Cobo en el que se pasa de un estado de división a uno posterior de unión, pudiendo aquí aplicarse la relación con el batán y el acto de moler, convirtiéndose las asperezas individuales en sustancia homogénea o bella quizá en relación con llampu, suave al tacto, liso.

Toda la terminología empleada por Cereceda en relación al batán y la harina en cierta forma cobra sentido al menos por su vinculación con la muerte (ser desarticulado de lo físico) y el uso de la harina (materia desarticulada de la individualidad) en la siguiente cita de Arriaga:

“En la muerte, y entierros de sus difuntos, tienen también grandes abusos y supersticiones, debaxo de la mortaja le suelen vestir vestidos nuevos, y otras vezes se los ponen doblados, sin vestírselos. Hazen el Pacarícuc, que es velar toda la noche, cantando endechas con voz muy lastimosa, vnas vezes a coros, y otras cantando vno, y respondiendo todos los demás cierran la puerta por donde sacaron al difunto, y no se sirven más de ella.

Esparcen en algunas partes harina de maíz o de Quinoa por la casa, para ver, como ellos dizen si buelve el difunto, por las pisadas que ha de dexar señaladas en la harina” (1920: 59-60).

De este modo, los patrones de belleza y el juego huayru están en constante contacto con momentos límite y asimétricos como vida y muerte, salud y enfermedad, humedad y

sequía, suerte e infortunio, etc., en los que se requiere un puente, un elemento mediador para su resolución: el huayru.

Si bien comparto las aseveraciones de Cereceda en lo que respecta a la importancia del huayru en los momentos de tránsito entre opuestos, como un elemento articulador o desarticulador de dichos procesos, convirtiéndose en un generador de orden; asimismo considero que las vinculaciones lingüísticas planteadas por Cereceda contienen una interpretación a mi parecer demasiado forzada, siendo quizá mucho más probable -y sin descartar la posibilidad de esta hipótesis de estructura lingüística en cuanto a la transmutación de la materia (maíz en harina) como símbolo de cambios de estado propiciados por el juego-, pensar que la semilla huayruru (*Rynchosia Pyramidalis*) en sí misma sintetiza los elementos mencionados anteriormente sin necesidad de ninguna acción externa de molido o cambio de estado para representar el equilibrio de la dualidad (los dos colores unidos en un punto medio en el que los elementos de identificación particular se mezclan perdiendo individualidad). De este modo, la relación que encuentra la autora con los términos wayrusiña y chuncasiña y el huayruru son una relación a posteriori o de consecuencia, es decir tomados de la semilla huayruru y aplicados a cualquier semilla (maíz) que al ser molida y cambiar de estado logra diluir sus límites materiales alcanzando solo así el punto medio en el que la forma individual desaparece, característica que el huayruru contiene en sí mismo (no tengo referencias de prácticas rituales de molido del huayruru, lo que daría a entender que wayrusiña y chuncasiña se derivan del estado del huayruru y no se aplican a dicha semilla).

Mi interpretación mas bien apunta a que la relación entre la belleza y lo femenino en el juego del huayru tiene que ver con las situaciones de excepción, es decir con aquellos elementos que por sus características escapan a lo común haciéndolos elementos buscados por sus peculiaridades que a la vez se convierten componentes de la estética y tal vez de lo sagrado. Pero, ¿cómo relacionar dualidad con excepción? Las dualidades a las que he hecho alusión (belleza-vileza, ganancia-pérdida, Hanan-Hurin, humedad-sequía, vida-muerte, masculino-femenino, rojo-negro, etc.) son dualidades que escapan a la cotidianidad y que caen en el campo de la excepcionalidad, en el momento que -por alguna circunstancia- dejan sus recorridos paralelos (no excepcionales) y se entrecruzan en un punto intermedio, siendo estos momentos excepcionales puntos que requieren un equilibrio que los articule o desarticule para volver a la cotidianidad.

En los casos en que la excepción no puede ser “resuelta” o equilibrada (retomando su estado original o transformándose), se convierten en una excepción permanente, “fuera de lo normal” y por tanto correspondiente a la esfera sagrada. Tenemos el ocaso del huayruru como semilla excepcional, el huayrur (“hoy en día, el mejor fruto de un campo de maíz o de papas suele ser llamado huayrur”¹⁷) o la papa huayru en el Perú actual, que hace alegoría a la “mujer más bella de la comarca” y la belleza femenina excepcional relacionada al término huayru.

En este punto es necesario considerar que la excepcionalidad está íntimamente ligada a la sacralidad andina. Las personas a las que les ha caído un rayo y sobreviven se convierten en sacerdotes, también aquellas personas que nacen con defectos físicos y que por tanto salen del rango de lo “común”, adquieren cualidades mágicas ligadas a su excepcionalidad. Así por ejemplo, los rezadores contratados en los cementerios para rezar a las almas en el día de los difuntos “son viejos, cojos, mancos y toda clase de lisiados; estos son los preferidos, los verdaderos rezadores” (Arguedas, 1989: 38),

José María Arguedas brinda información importante sobre la relación entre excepcionalidad y sacralidad en la imagen misteriosa, temida y buscada del layk’a (el brujo, pero también de semillas o animales “layk’a” que son venerados por su excepcionalidad):

El layk’a es el brujo. Los niños indios juegan con unos boliches negros que son el fruto de un árbol que crece en la montaña; pero, a veces, entre millares de esos boliches negros se encuentra alguno con *vetas rojas o amarillas*; ese es el layk’a, el invencible, y vale por centenares de los otros. El contraste entre el color negro y el rojo parece misterioso, sobre todo cuando ese contraste se da como fruto de la naturaleza: el boliche siempre es negro, y cuando se encuentran unas manchas rojas o amarillas en alguno de ellos, los niños creen que ese boliche tiene un poder extraño; *lo separan de los otros, de los comunes, lo guardan con mucho cuidado y con algún temor*, y lo sacan para jugarlo sólo en los casos extremos, cuando todo se ha perdido (1989:133, mi énfasis).

¹⁷ Comunicación personal de José María Arguedas a Tom Zuidema. (Zuidema, 1989: 276).

Estas semillas negras no tienen ninguna característica especial hasta que se convierten en layk'a (brujo o elemento mágico) cuando aparecen con vetas rojas o amarillas. La excepcionalidad de millares de boliches negros y unos pocos manchados les confiere un valor especial por lo que los niños las "separan de los otros, de los comunes, lo guardan con mucho cuidado y con algún temor". Layk'a, en el estudio de Arguedas, también se identifica con un insecto conocido como San Jorge, "díptero, de cuerpo azul oscuro y alas rojas, sus antenas son también rojizas... todo su cuerpo es de un azul brillante y oscuro; las alas rojas e inquietas, rojas como fuego, sobre el cuerpo misteriosamente azulado, de un azul de piedra dura, parecen la imagen de lo mágico... El San Jorge es temido y mirado como animal mágico" (132)

Pero la connotación mágica de layk'a en una semilla y un animal que contiene contraste en sus colores (negro y rojo y azul y rojo), también se aplica a las personas, así "el layk'a es el brujo, el que hace los maleficios. A veces también cura las enfermedades extrañas: la locura, la histeria, el insomnio, el susto" (134). De la misma forma que el brujo es buscado para curar enfermedades, "es temido porque puede causar la muerte lenta o rápida, con sólo 'amarrar' un maleficio. El layk'a es 'compadre' del diablo, según los indios, y tiene mando sobre la muerte (135). Como se observa, la concepción andina de lo excepcional está asociada con algo que sale de lo común, "cuando ese contraste se da como fruto de la naturaleza"; es el caso del huayruru, excepcional entre las demás semillas en su contraste rojo-negro, del boliche o semilla negra de Arguedas, cuando aparece con otros colores, el rojo o amarillo (excepción de la naturaleza) y del insecto San Pedro, también por el contraste de un cuerpo azul y una alas rojas "como llamas", que seguramente difiere de los insectos más comunes. Estos elementos (semillas, animales y personas) son venerados por su rareza, pero también temidos, es decir, incluidos dentro del espacio sagrado andino.

Todas estas connotaciones se encarnan en el layk'a o brujo de las comunidades que, a diferencia de los seres humanos comunes, pueden curar y matar, es buscado y temido.

La sacralidad de su excepción, además le permite ser un intermediario, un vínculo entre el mundo corporal y espiritual¹⁸. El layk'a:

...Cura a los niños asustados y nerviosos; para ello emplea un sistema dulce y adecuado: les cuenta historias de animales, leyendas de piedras y de lagos encantados; y cuando están casi dormidos, se acerca al oído de los niños enfermos y les llama con voz delgada y lejana (el k'aya: ¡alma, alma de este niño, dónde estás, dónde vagas, vuelve a tu cuerpo, alma buena, mira que te espera, que está llorando por ti, vuelve ya, está dormido!

K'ayay se llama a este sistema de evocar el alma de los asustados; porque se cree que cuando los hombres o los niños tuvieron algún espanto en su primera infancia, el alma huyó y vaya sin rumbo y sin poder volver a encontrar el cuerpo que abandonó... Sólo la voz del layk'a puede llegar hasta las almas errantes y es capaz de encontrarlas y servirles de guía (134).

Cuando describía al juego del huayru hice mención al término Kallay, nombre dado a los jefes de bando en el juego según algunos informantes del Sígsig y Santa Ana, (Provincia del Azuay). Al respecto, Diego Gonzáles Holguín dice de "Kallay: Cada jefe en el juego del Huayru" (164). ¿Es posible suponer alguna vinculación lingüística entre "k'ayay" y "kallay"?, de ser así, este personaje se convierte no solo en el conductor de la parte formal del juego (observando el cumplimiento de las reglas), sino que además, en relación a la anterior cita, este sujeto puede ser un conductor de las "almas errantes y es capaz de encontrarlas y servirles de guía" dentro del contexto de las ceremonias fúnebres en las que el dado huayru (al igual que el kallay) se convierte en el vínculo entre el alma descarnada y los vivos.

Como un elemento de vinculación entre la excepcionalidad y los elementos femeninos relacionados con el juego a nivel terminológico encontramos el apelativo de "huayruru ajlla" que significa las mujeres más hermosas dentro de toda una clasificación de grados de belleza (como Huayrur, es el mejor fruto del campo de maíz). Además, la clasificación de las mujeres escogidas o ajllas, estas mujeres según su grado de belleza

¹⁸ El layk'a, señala Arguedas, "es el sacerdote o servidor del demonio (supay) y de todas las fuerzas del mal: el pako es el mensajero de los aukis, su sacerdote; es también un protegido de la cruz; sabe rezar y llamar a los pukaras que son el alma de los aukis" (135).

se dividían en Paco ajlla, mujeres hermosas en positivo grado, las Hanko ajlla, hermosas en mayor grado y las Huayruru ajlla, las hermosas en sumo grado como manifiesta Cereceda (1987: 168-169). Esta belleza en sumo grado de las huayruru ajlla, al igual que las semilla del mismo nombre y el boliche con betas rojas o amarillas citado por Arguedas, dan sustento a plantear que la excepcionalidad es un elemento buscado por elementos como la belleza y rareza, pero sobre todo por su cualidad de actuar como un elemento dotado de poder también excepcional.

Un dato interesante es el que nos proporciona Isbell para el pueblo de Chuschi según la cual la semilla pertenece a las mujeres; solamente ellas pueden ponerla en la tierra, y la semilla para la primera siembra de una pareja joven es regalada por los parientes femeninos de ambos novios. (Isbell en Fink, 2003: 25), dando un nuevo argumento para pensar en la connotación femenina y de belleza que acompaña a este análisis del juego.

Entre 1520 y 1590 se tienen datos de que en la Villa de Oropesa (Cochabamba) vivió Beatriz Guairo (Medinacelli y Mendieta, 1997). Este personaje -miembro de la alta sociedad incásica aunque no de la élite inca propiamente dicha sino de élites locales como era el caso del la dama del relato de Cobo- era nativa de Macari, Distrito del Cuzco, se había casado con un comerciante portugués (convirtiéndose en Beatriz Días), con quien fue a residir a la Villa de Oropesa. Beatriz Guairo es importante para este trabajo por su apellido, ya que esta vez existe documentación histórica biográfica, y no legendario como en el caso de la dama Huayru del relato de Cobo, relacionándola con todos los elementos antes citados para esta última como el de belleza “cosa muy hermosa”. Beatriz Guairo está relacionada casi con seguridad con los grupos de ajllas o mujeres escogidas que cumplían entre otras funciones la de ser destinadas a rituales o la de ser entregadas como regalo por parte del Inca a los Kurakas en sus relaciones de alianza y reciprocidad junto con otros bienes apreciados como objetos de valor como oro plata, plumas y textiles.

Beatriz Guairo, no fue la única Guairo de su familia, su madre se llamaba Guairuru Ananoca y su hermana Guairiconca que como se puede ver son variantes del mismo nombre, esto lleva a pensar que la calidad de mujeres escogidas por su belleza quizá era un elemento posible de heredar como un linaje.

Si bien documentalmente este personaje pasa a residir en Cochabamba a partir de su matrimonio es posible que con anterioridad, antes de la conquista española, ya haya residido en esta región, ya que en esta zona al parecer existía un ajlla huasi en las tierras personales de Huayna Capac, en el actual barrio de Cala Cala en donde según información presentada por Gordillo del Río (citado en Medinacelli, 1997:35), se encontraban cuatro o cinco mamaconas.

Esta información nuevamente nos lleva a relacionar al juego con elementos femeninos y con belleza, belleza que escapa de la normalidad al ser los personajes que reciben el apelativo de huayruru las “hermosas en sumo grado”, y asimismo permite vincular lo femenino y la belleza con la semilla huayruru, la semilla rojo con negro, de colores brillantes y en equilibrio a la que se atribuían y aún hoy se atribuyen, como ya se mencionó, propiedades mágicas pues: “traídas en una sarta de ellas al cuello que caiga sobre el pecho aprovechan contra la tristeza del corazón y confortan la vista y el cerebro” (Cobo citado en Medinacelli: 31).

Esta semilla entra en el ámbito de la excepción por un lado por su dualidad colorida que se une en un punto intermedio sinónimo de insubstancialidad en los términos en que Cereceda lo analiza y por sus cualidades duales curar y matar: “También solían usarse para leer la suerte, realizar curaciones e incluso, ingiriéndolas, podrían causar la muerte” (Ibíd.).

La excepcional belleza del huayruru al parecer está vinculada de forma directa con el color del objeto, tal es el caso de algunas variedades de papas nativas de gran consumo en el Perú hasta la actualidad, que reciben nombres que asocian “huayro” a un color, así tenemos Muro Huayro (Huayro morado), Puca Huayro (Huayro rojo) y Yana Huayro (Huayro negro), nombres vinculados con estos tubérculos andinos en los sembríos, a los que aún se los relaciona con elementos de belleza; nuevamente vinculados al ámbito femenino: “a esta [papa] le decimos Huayru que quiere decir la mujer más bella de la comarca”(Zileri, 2001), dice un informante.

La relación belleza-huayru aparece en un sinnúmero de ocasiones, sea refiriéndose a objetos poseedores de elementos de belleza o a determinados personajes, en este último caso Guaman Poma de Ayala al referirse al “Quinto Ynga Capac Yupanqui Ynga”, dice:

Y murio de edad de ciento y quarenta años y tubo ynfantes hijos lexitimos y Auqui Topa Inga, Inga Yupanqui, Cuci Chimbo Mama Micay, Coya, Ynga Roca, Ynti Auqui Inga, Capac Yupanqui Ynga Illapa. Y tuvo otros hijos Auquiconas uastardos e hijos nustaconas uastardos. Y fue muy namorado este dicho Ynga de las mugeres capac ome y *de uayro* (mi énfasis).

Hasta aquí resulta interesante observar la relación del huayro con belleza tomando esta última cita, incluso el Inca se enamora de las mujeres “de capac ome y de uayro” de lo que podemos deducir que eran mujeres hermosas. No deja de llamar la atención cómo estos dos grupos pertenecientes al Collasuyo para Guaman Poma revisten elementos opuestos a la belleza cuando habla de esta región al referirse a la “Tercera Señora Capac Umita Llama” originaria del Collasuyo dice:

“...esta senora fue muy bizarra hermosa de puro gorda quedo fea... y aci todos los hombres o mujeres [collas son] grandotes gordos cebosos floxos bestias solo es para comer y dormir...” (180).

Es muy probable que la contradicción entre la belleza y su opuesto, la fealdad (“gordos cebosos floxos bestias”) tengan más que ver con la afinidad del autor a la región Chinchaysuyo¹⁹, sector antagónico a la región Collasuyo y contenga una valoración del cronista más personal que estética.

Hasta aquí he analizado el juego del huayru de Ñaca Pichica citado por Guaman Poma de Ayala en relación al mes de abril (Inca Raymi Quilla), pero ¿qué ocurre con las otras variantes del juego, el “Guayru de Hilancula” y el “Guayru de Chalcochima”? Al parecer el primero de estos nombres podría remitir a los grupos de jugadores. Según Bertonio, hilanco e hilancata son términos aymaras que significan “el principal del ayllu”, esto nos lleva a pensar en el huayru como un juego de los principales o de nobles en el que se enfrenta el Inca con sus principales, como es patente en las descripciones del juego hechas por Cobo.

¹⁹ La abuela de Guaman Poma, Capac Guarimi Poma Gualca de origen Chichaysuyo es representada en la Nueva Cronica y Buen Gobierno como la primera Señora.

En el segunda variante del juego “Uayru de Chalcochima”, las referencias son escasas, en los Diccionarios de González Holguín, Domingo de Santo Thomas Bertonio y en diccionarios modernos no he logrado identificar referencias al término chalcochima, el único vocablo que hace referencia a este es Chalcochima o Challcochima con el que se nombra a uno de los capitanes del ejercito de Atahuallpa (Calicuchima), personaje asociado con la traición por haber envenenado a “Topa Vallpa Inga” hijo de “Guayna Capac” que había venido con Atahuallpa de Quito, a quien “Francisco Pizarro” dio el mando y señorío “ya que no había Inga ni persona de respeto en la tierra y estaba toda en behetría...”²⁰. En todo caso, este Capitán Chalcochima está vinculado a la región Chinchaysuyo ya que estuvo junto a Huayna Capac en la conquista “...de las prouncias de chachapoya. canari. ciccho. puruuay. chupaycho guancabilca...”(Poma de Ayala, 164). En futuros análisis quizá se pueda esclarecer si este personaje guarda relación, a través de su vinculación Chinchaysuyo o de una característica como la traición, con el nombre de huayro de chalcochima nombrado por Guaman Poma.

A través del recorrido que he realizado por el juego hasta el momento se abre el panorama de comprensión del huayru más allá de una práctica lúdica, mostrando una estructura profunda que se interna en el mundo simbólico andino. En este sentido, el huayru hace referencia a prácticas tan amplias como la redistribución y legalización de bienes, el enfrentamiento y equilibrio espacial (Hanan-Hurin, Chinchaysuyo-Collasuyo), las ceremonias agrícolas, los elementos estéticos y la excepcionalidad relacionada con lo sagrado, etc., que muestran la importancia que el juego del huayru poseyó dentro de la organización y cosmovisión del mundo andino hasta llegar a nuestros días.

En este amplio espectro de significados del huayru saltan a la vista las características de dualidad que se entrecruzan en momento de transición y cuyo caos o tensión es equilibrado a través del huayru.

En la actualidad, los actos simbólicos con los que el juego se asocia han tomado un giro, siendo el eje principal los ritos funerarios y dentro de estos, dos momentos: la muerte del individuo y la o las noches de velorio (pacaricuc) por un lado y el quinto día después

²⁰ Collapiña, *Supno y otros Quipucamayos, Relación de la descendencia, gobierno y conquista de los incas*, 1974: 54-55.

del deceso en el que se desarrolla el “cinco” o el acto de purificación, por otro. La segunda parte de este estudio, entonces, contiene información sobre la relación actual entre huayru y muerte.

SEGUNDA PARTE

El huayru y la muerte

Actualmente, la práctica del juego del Huayru en la mayoría de ocasiones se ha desacralizado, por lo que en buena parte de los trabajos etnológicos lo califican como un “distractor del sueño” bajo la forma de juego de azar.²¹

Un dato interesante que se presenta, uno en Cobo y otro en Juan y Antonio de Ulloa, es el que se refiere a la costumbre poco difundida entre los “indios” de jugar y apostar. En 1748 a Jorge Juan y Antonio de Ulloa, les llamo la atención que los indios del actual Ecuador no tenían la costumbre de jugar (¿por apuesta?), y manifiestan que “...desde el tiempo de su gentilidad conservan solo un juego al que llaman *pasa* compuesto por un tablero con clavijas para llevar la cuenta y un dado para contarlos... [compuesto] por siete caras de las cuales a la una que tiene una señal para distinguirse, llaman Guayro...”. (Jorge Juan y Antonio de Ulloa en Gentile: 1998, 83).

Cobo, al respecto manifiesta: “...pero usábanlos [los juegos] más por entretenimiento que por codicia de la ganancia; si bien a veces iban en ellos algún precio, como eran mantas, ganados y otras cosas; más esto era en poca cantidad y sin picarse mucho al juego.” (Cobo, 1968: 269. en Gentile 82).

Estas dos citas podrían indicar efectivamente la costumbre poco difundida de la apuesta dentro de juegos con la finalidad de distraer a los participantes, si tomamos en cuenta los objetos apostados en el juego descritos por Cobo –mantas, ganados y otras cosas-

²¹ Juan y Antonio de Ulloa (1748) relatan que Guayro designa un tiro de dado en un juego de azar llamado Pasa. El dado en este juego está tallado en un hueso y tiene siete caras. Una que tiene marca especial, lleva el nombre de Guayro; las otras cinco han sido numeradas en orden y la última se encuentra en blanco. Hay que tirar el hueso al aire y se ganan tantos puntos cuantos indica la cara que está encima. Pero si el dado cae en lo que se llama Guayro, entonces se gana diez puntos y se lo pierde cuando cae la cara blanca (en Hocquenhem, 150).

estos guardan estrecha relación con los objetos jugados en las ceremonias del huayru en las que este cumple la función de redistribución de las posesiones del muerto en honor del cual se juega, lo que nuevamente separa a esta práctica de una finalidad puramente lúdica en la que se persigue la ganancia de un bien como es el caso de los juegos desritualizados.

A partir de este momento pretenderé analizar el juego desde esta nueva perspectiva que por cierto, si el análisis hasta aquí realizado ha sido una suerte de rompecabezas en el que algunas piezas inconexas me han permitido intentar un análisis coherente, para esta nueva faceta la tarea se hace nuevamente compleja ya que en la relación juego - muerte más que en la connotaciones anteriormente abordadas se suman los cambios de lógica en la que los grupos practicantes de este juego ritual se vieron inmersos a partir de la conquista, lográndose una compleja yuxtaposición de elementos religiosos que transfiguraron esta práctica con el paso de los siglos.

Arriaga (1621) describe los ritos de duelo tal como era a inicios del siglo XVII y anota que:

En algunos pueblos de los llanos, diez días después de la muerte del difunto se junta todo el Ayllu y parentela, y llevan al pariente más cercano a la fuente o corriente del río que tiene señalado, y le zabullen tres veces, y lavan toda la ropa que era del difunto y luego se hacen vna merienda, y el primer bocado que mascan lo echan fuera de la boca, acabada la borrachera se buelven a casa, y barran el aposento del difunto, y echan la vasura fuera cantando los Hechizeros, y esperan cantando y beviendo toda la noche siguiente, el ánima del difunto que dizen, que a de venir a comer y beber y quando están ya tomados del vino dizen que viene el ánima, y le ofrecen derramándole mucho vino, y en la mañana dizen, que ya está el ánima en Zamayhuaci, que quiere dezir casa del descanso, y que no volverá más. El Pacaricuc suele durar cinco días, en los quales ayunan, no comiendo sal ni agí, sino maíz blanco, y carne, y juegan el juego que llaman la Pisca, tomando el nombre de los cinco días, que es con vnos palillos con diversas rayas, no entiendo, que tiene más misterio, que para divertir el sueño y al cabo de estos cinco días van a lavar la ropa que dexó el difunto al río (1920, 60)

La cantidad de elementos rituales que aparecen en esta descripción de Arriaga y su aseveración en cuanto su única finalidad es la de mantener a los jugadores despiertos es contradictoria, notemos la cantidad de referencias a comidas rituales, abstinencias, el pacaricuc, baños rituales, etc. que componen el escenario en el que se desarrolla esta práctica, por lo que se hace difícil desvincular al huayru de este enorme componente ritual y dotarle tan solo de una función utilitaria, aunque en nuestros días, es cierto también, que estos elementos muchas veces se convierten en accesorios del juego siendo repetidos automáticamente sin que su práctica guarde vinculación consciente con los elementos rituales que lo componen, aunque esto no elimina su carácter ritual. Al respecto, y explicando los cambios sufridos por el juego Paul Rivet dice que las prácticas de Huayru por el observados se llevaron a cabo en grupos indígenas cristianizados, "...lo que implica que se vean alteradas por el contacto de cuatrocientos años con los blancos, lo que ha hecho que la sociedad primitiva de los indios quede en completa disgregación... Para hablar con propiedad, hay que decir que las nociones de clan, de tribu, no existen ya, o que, por lo menos, han dejado de ejercer acción en la vida social indígena". (Rivet en Saad : 2002, 173).

Con esta cita de Rivet se puede desprender que con el paso del tiempo esta práctica se ha ido transformando y perdiendo (al menos en su forma consciente) buena parte de sus elementos, debido a las profundas transformaciones que la conquista española, el período colonial y el republicano en los Andes han significado, trastocando la lógica de funcionamiento de las culturas que se asentaban en este territorio y especialmente en lo referente a su organización ritual. Los cambios que las prácticas funerarias de origen prehispánico han sufrido a lo largo del tiempo han hecho que dichos elementos lleguen a nuestros días transformados e inmersos muchas veces en el imaginario cristiano y por tanto ajenos al eje central del juego pero que les dieron un nuevo sentido dentro de una nueva estructura; debido a esto, en el caso del Huayru, nos encontremos con una inmensa variedad de prácticas locales, todas englobadas bajo el mismo nombre, lo que me lleva a pesar en la enorme importancia que esta práctica debió poseer al punto que se produjo su transformación antes que su desaparición.

Para contextualizar los cambios ocurridos en el huayru a continuación realizo una revisión del proceso de extirpación de idolatrías colonial en referencia al huayru.

La extirpación de idolatrías en relación al juego

La Iglesia Católica instaurada en América a partir de la conquista española trastocó por completo las costumbres rituales de los pueblos nativos. En los Andes, los procesos de Extirpación de Idolatrías persiguieron estas prácticas, siendo explícitas las disposiciones en torno a los cultos de los muertos, que nos conciernen aquí por su relación con el huayru. Perez Bocanegra cuenta cuales eran los oficios de difuntos según la iglesia:

“El oficio de defuntos fe dize en el coro, en el día de la depoficion; y en otros diaf conforme a la oportunidad del tiempo, y coftumbre de la iglesia; como efta dicho arriba. Mas en el dia tercero, feptimo, y trigeffimode la depoficion, y en el aniverfario...” (Perez Bocanegra: 1631, 578).

En el “Itinerario Para Párrocos de Indios” compuesto por el Dr, Don Alonso de la Peña Montenegro, Obispo de San Francisco de Quito y fechado en el año de 1771 respecto a las supersticiones y ritos “diabólicos” de los indios y cómo actuar frente a ellos presenta un fragmento del Concilio límense II en el que dice:

Los indios que hacen supersticiones y ceremonias y ritos diabólicos, mayormente para tomar agüero de los negocios que comienzan, y hacen ceremonias en los entierros de sus difuntos: si se hallaren permanecer en los ritos de su gentilidad, recibida información, se embien al Diocesano, o se denuncien para que los castigue. (Concilio Límense II, part. 2, Cap.96 en De la Peña Montenegro, Alonso: 1771,181).

Como es obvio, dentro de los ceremoniales para difuntos de la iglesia católica no entraba ninguna de las formas andinas de culto a los muertos, así que esto despertó la intención de perseguir y eliminar a estas prácticas mediante la evangelización, aunque las formas de religiosidad andina muchas veces pudieron asimilarse y encubrirse en ritos cristianos.

Al respecto Pablo Joseph de Arriaga manifiesta, refiriéndose a porque las idolatrías no cesan en el Perú, lo siguiente:

... La causa es que la justicia no se ocupa más que en buscar sus provechos, y los curas su pie de altar, y no osan reprender ni obviar los males de que tienen noticia, y más la semana de Todos Santos la mezcla que hacen [los indios] con nuestras ceremonias santas de las suyas, en razón de los difuntos (1999: 90)

Las referencias de la persistencia de la idolatría en relación a los ritos funerarios andinos a lo largo de la etapa colonial, con Arriaga y de la Peña Montegro muestra la continuidad de las formas de culto asociadas con la muerte a través de su yuxtaposición con las prácticas cristianas, lo que permite pensar que el huayru –por la cantidad de elementos cristianos que presenta en la actualidad- fue una de ellas.

Finalmente, en una fecha tardía (1914), el informe de “Proyectos de Esquema para el Sínodo de Cuenca” en la que los sacerdotes de “La Vicaría Foránea de Azogues” presentan sus sugerencias para que sean tomadas en cuenta en el Sínodo, entre proposiciones de variada índole, en el “Titulo VII De las Exequias, Responsos y Sufragios de los Difuntos”, sugieren lo siguiente:

Se hace necesario eliminar tantos abusos que existen como costumbre inmemorial, en la muerte, arreglo de los cadáveres, su traslado a los templos, enterramiento y duelo. Prohíbese el lavatorio del difunto [cinco], los *juegos indecentes*, y por la embriaguez cerca del cadáver; que este sea conducido dignamente y sin licor a la iglesia, que los deudos se abstengan de lo que llaman echar tierra sobre el muerto; y que después se haga el duelo decente y cristianamente; que se evite la embriaguez de lo que dicen el cinco; y que se ofrezcan sufragios dignos por los difuntos”. (Proyecto de Esquema para el Cuarto Sínodo Diocesano de Cuenca, Azogues, 1914; ACA/c 16915).

Como se observa, para 1914 los sacerdotes de “la Vicaría Foránea de Azogues” identifican claramente las prácticas mortuorias andinas: el lavatorio, los juegos indecentes (¿el huayru y cuáles otros?), echar tierra sobre el muerto y el cinco.

Por otra parte, la cita del Sínodo de Cuenca también indica cómo la iglesia continuaba persiguiendo estos ritos hasta bien entrado el siglo XX, aspecto que definitivamente tuvo que haber influido en los cambios sufridos por la práctica del huayru a lo largo de siglos.

Ante esta persecución de idolatrías por parte de la iglesia se fueron incorporando elementos cristianos a los ritos andinos como una forma de sobrevivencia y asimilación; el caso del huayru no debió ser ajeno a estos procesos, por lo que se incorporó elementos tomados de la iconografía cristiana a su práctica, como es el caso del cuadro de almas²² o la presencia de cruces en algunas de las caras del dado, precautelando de este modo su persistencia dentro del mundo católico y sin que esto haya significado el total aniquilamiento de su función prehispánica, sino más bien una articulación con las nuevas estructuras occidentales.

Una de las formas que la iglesia empleó para luchar contra las idolatrías fueron los autos sacramentales, que son formas dramáticas empleadas por la iglesia católica como medio de evangelización de los gentiles, que tuvieron amplia difusión en los Andes debido a que se dirigían mediante la dramatización oral a un público indígena que en su mayoría era analfabeto. Estas obras, también desarrolladas ocasionalmente en quechua se convirtieron en formas privilegiadas de evangelización masiva, siguiendo una ya antigua tradición europea²³. En estos autos sacramentales americanos, muchas veces se representaban episodios bíblicos en los que se introducían elementos indígenas; es a partir de este elemento que estas piezas teatrales toman interés para el análisis de Huayru, en la medida en que en uno de ellos “El hijo prodigo” de autoría de Juan Espinoza Medrano conocido como “El Lunarejo” y escrita a mediados del siglo XVII, relata las aventuras mundanas de Kuyaj Yaja, Hurin Saya convertido al cristianismo (cristiano) quien inicia un viaje para experimentar los placeres de la vida disipada entre los que se encuentra el juego. En su viaje lo acompañan entre otros Diospa Simin (Palabra de Dios) quien indica a Cristiano las virtudes y peligros de los caminos que elige y Uku (el cuerpo) quien es representado como un bufón. A lo largo del viaje se encuentra con Huayna Kiri (la juventud) y con Mundo (sinónimo de placer) y su

²² Para mayores referencias al cuadro de almas ver páginas 73-83 del presente trabajo.

²³ El llamado Siglo de oro español con autores como Lope de Vega, Calderón de la Barca, Tirso de Molina, etc.

hermana Aicha (la voluptuosidad). Finalmente aparece Nina Quiru (el diablo) quien una vez que le ha quitado toda su fortuna lo convierte en su sirviente. Cristiano es rescatado por Diospa Simin retornando nuevamente al padre quien lo recibe jubiloso.

Dentro de este texto nos interesa la experiencia de Cristiano con el juego, un juego como se verá con clarísimas vinculaciones formales en relación al huayru, lo que me lleva a pensar que fue precisamente empleado para explicar los peligros de este pecado venial a los indígenas que estaban ampliamente familiarizados con esta práctica “lúdica”; a la vez esta descripción, si como pienso se trata del huayru, nos dará elementos para reconstruir su funcionamiento en el siglo XVII en el que con seguridad aun era una tradición difundida, por lo que es empleado en una obra dramática de estas características. Además su forma guarda una cercana similitud con el relato de Cobo en el que gracias a la Dama Huayru el Inca gana, así mismo la belleza o al menos el elemento femenino de Aicha en esta escena se considera un factor que atrae la suerte como ocurre con la Señora Huayro de Cobo.

La escena que hace alusión al juego se desarrolla luego de haber bebido, comido cantado y bailado, actividades que se relacionan con la práctica del huayru. En el fragmento de la obra que desarrolla el juego y que transcribo completa por cuanto no he encontrado referencias de este auto sacramental en textos que analicen el juego. En las siguientes escenas, Cristiano, acompañado de Uku (el cuerpo) es tentado por el Mundo y sus sirvientes a través de un juego en el que apuesta y pierde su fortuna. A continuación transcribo las escenas II y III del auto sacramental en su integridad para que se comprenda su posterior análisis pero sobre todo porque en los estudios del huayru analizados en este trabajo no existe ninguna referencia a ningún auto sacramental como fuente de información para su análisis:

En la escena II Pillunkoy (torbellino), y Posoko (espuma) sirvientes del Mundo vienen con sillones, K'uichi (doncella del arco iris, sirvienta del placer) viene con una alfombra.

Pillonkoi

¿Dice que quiere jugar?

Posonko

Parece que jugarán.

Extiende una alfombra fina,
Para la Dama falta un sillón,
Trae uno de adentro.
¡Tú allí, solamente en holgazanear eres fuerte! (Pillonkoi se va)

Escena III Cristiano (el hijo Pródigo) y Aicha (la voluptuosidad) se enfrentan a Mundo, Huaina Kari (la juventud) y Uku (El cuerpo) este último portador de una tabla de juego.

Mundo

Estamos saciados, basta de comer y beber,
venga ahora un descanso.
Los Incas quieren jugar,
¡ven, sentémonos hermano!

Cristiano (a Aicha)

Si estas conmigo, entonces ciertamente ganaré;
nos sentaremos juntos.

Aicha

¡Está bien! Me siento a tu lado.

Uku

¿Tendré suerte?
Aquí está la tabla, ¿dónde está el dinero?

Huaina Kari

Dinero hay a montones
Una fanega está llena de él.

Mundo

Jugaré a los dados.

Uku

¡échalos! (Mundo juega)
¡cuatro! ¡hola!, tu eres zurdo.

Cristiano

A ver, ahora yo.

Aicha

En mi nombre (Cristiano juega)

Uku

¡La vieja! Dos ¡ay!

Aicha

Mira, has echado la vieja.

Uku

Ha hecho bien, las mujeres viejas deben echarse afuera.

Solo tal vez el diablo quiere a las viejas.

Huaina kari

Quiero jugar también

Uku

¡Escupe la vieja!

(Huaina Kari juega).

¡Cinco!

Huayna Kari

Yo he ganado

Cristiano

Tienes el oro y la plata en las manos,

Toma tu ganancia y repártelo entre los demás.

Aicha

¿Se permite jugar a una mujer?

Cristiano

¡Juega corazón mío!

Aicha

Quiero ganarme tu cadena de oro.

Cristiano

¿Porqué quieres jugar por algo que te pertenece? ¡tómala!

Aicha

¡Bueno! Entonces jugaremos por tu faja.

Cristiano

¡La faja es tuya!

Aicha

Si me lo has dado todo,

¿Porqué entonces jugaré?

Mundo

Déjale jugar, todavía no pongas nada de tus cosas hermanita.

Tal vez le ganes algo.

Aicha

Tu capa es muy bonita, jugaré por tu capa.

Cristiano

¡Vaya! ¿Porqué quieres jugar?

Tuya es la capa, te la doy.

Aicha

Lo que me regalas, hermano acepto gustosamente;

Pero ya no me invites a jugar, pues así tendrás que dármelo todo gratis.

¡Ea! ¡jugad solos hombres! (vase).

Uku

¡Dádmelo! Pondré a ese allí cabeza abajo.

Mundo

Afuera, tú, panza, dámelo a mi.

Posoko

A mi me toca jugar ahora

¡cinco!

Cristiano

¿No debería yo ganarle al vil zoquete?

Uku

¡La vieja! (dos)

Mundo

¡La vieja!

Uku

¡Fuera!

Posoko

He ganado

Pillonkoi

A ver, yo también

Uku

Lo que echará el Pillonkoi si quisiera ver

Cristiano

Cállate tonto

Pillonkoi

Cuatro

Uku

Debes ganarla. Echa la vieja. Cuidado de escupirla.

Cristiano

Escúpela tú.

Pillonkoi

La vieja (igual que antes) dos

Uku

¡La vieja! Que diablo te ha meado en la mano

¿Te ha hecho perder tu dinero un desdeñado por una vieja arrugada?

Cristiano

Como mi corazón no está atento,

Porque mi señora Aicha falta, la suerte me huye,

mi mano yerra. Vamos a jugar donde ella, todavía tengo dinero.

Mundo

Vamos pues

Cristiano

Vamos

Uku

¿Y yo saldré con las manos vacías?

¡Ta! Vieja que no te alcance a ver.

Posoko

¡Trae la tabla!

Uku

Ten, en tu cabeza llegue a descansar la tabla.

Pillonkoi

¡Trae la tabla! (uku tira la tabla de juego en la cabeza de Posoko y huye)

(extractado de Cid Pérez, *Teatro Indoamericano colonial*, 1970: 456-463)

Una de las características de los autos sacramentales es la representación de virtudes y pecados o en todo caso de conceptos abstractos como personajes de las obras; el sentido de esta costumbre europea tenía que ver con la evangelización, al hacer hablar y dar cuerpo a los conceptos, la iglesia hacía más próxima la doctrina cristiana. En este caso, es interesante notar que pese al modelo teológico cristiano (mundano vs. Divino), el

autor escoge conceptos religiosos del panteón andino y otros conceptos puramente europeos, pero que se “andinizan” por los nombres que se les da. Para el caso de personajes-conceptos andinos tenemos: Pillonkoi (torbellino), Posoko (espuma), K’uichi (doncella Arco Iris, sirvienta del placer) que asoman en el auto como personajes secundarios, todos empleados del Mundo, personaje que tienta al inca (Cristiano) a través del juego. En cambio, los personajes centrales corresponden mas bien a la imaginaria cristiana, así tenemos a Mundo, a Cristiano (que no reciben traducción en quechua en la obra), Uku (el cuerpo), Aicha (la carne, la voluptuosidad), Huayna Kari (la juventud), etc. La imbricación entre elementos cristianos y andinos, a través de los personajes y la trama, hace pensar en la posibilidad de que otro tipo de elementos de origen andino hayan sido empleados dentro de las escenas del auto, este es el caso del juego del Huayru. El juego relatado en las escenas al no ser identificado en ningún momento con una práctica andina específica, podría hacer pensar que se trata de una práctica lúdica de origen europeo como los dados²⁴ nombrados en un diálogo, sin embargo la estructura del juego relatado y algunos de los elementos simbólicos que lo rodean mas bien harían pensar que se trata del Huayru o Pishca o bien –así como en el caso de los nombres de los personajes- de una mezcla entre un juego europeo y una práctica andina con elementos formales similares.

Los elementos que a mi juicio sugieren la presencia del Huayru en este relato son los valores numéricos del dado que en el caso de un dado europeo van del uno al seis, mientras que en el del dado huayru el número máximo y ganador es el cinco. Nótese que las dos veces que los jugadores ganan, lo hacen obteniendo el cinco (Huayna Kari y Posoko). Por otra parte, la suerte está relacionada a una presencia femenina de Aicha, la dama de la voluptuosidad que al igual que la dama Huayru del relato de Cobo brinda suerte al inca y éste, en deferencia a la señora, le obsequia la joya obtenida en el triunfo, tal como hace Cristiano en el auto sacramental.

Como se desprende de los textos coloniales analizados hasta el momento, el juego del huayru era una práctica de los principales o nobles incas, en el caso de este auto

²⁴ La referencia a “los dados” en varios pasajes del auto que transcribo podría hacer suponer que se trata de un juego de apuestas europeo, porque el Huyru generalmente se desarrolla con un solo dado. Sin embargo, Brownrigg, en su estudio para Monjas de Quingeo (Ecuador), señala que el quinto día de la muerte se juega al Huayru con dos dados.

sacramental Mundo cuando convoca al juego señala: “los incas quieren jugar”. A este respecto, Mundo llama “hermana” a Aicha, y Aicha hace lo mismo con Cristiano, del mismo modo que Tupac Yupanqui llama hermana a la dama Huayru. Las referencias a la nobleza inca son evidentes, aunque en este caso el juego no es exclusivo de principales (juegan también los “sirvientes” de Mundo), es posible suponer que los jugadores secundarios pertenecen al panteón andino (arco iris, torbellino, espuma) y por tanto se hacen legítimos para el juego, manteniendo roles secundarios (traer sillas, alfombra y tablero).

Una de las funciones centrales del juego andino del Huayru es la legitimación de la repartición de bienes. En el juego relatado en el auto, este aspecto también está presente cuando Cristiano pierde ante Huayna Kari y señala:

Cristiano

Tienes el oro y la plata en las manos
toma tu ganancia
y repártelo entre los demás.

Si se tratara de un juego occidental, es posible pensar que la ganancia de la apuesta iría a manos del ganador directamente, sin embargo, acá Huaya Kari obtiene el valor de la apuesta no para quedárselo sino para repartirlo entre los de su grupo, como ocurre en el juego del Huayru en el contexto funerario, en el que la ropa del muerto y sus bienes son repartidos mediante el juego (Karsten: 1930).

Los aspectos descritos hasta el momento para este auto sacramental hablan de sus reminiscencias prehispánicas; sin embargo, la trama central contiene elementos coloniales que tienen una connotación desacralizada y por tanto occidental del juego. En *El hijo pródigo*, el juego es empleado como figura del pecado mundano de la apuesta, ejemplificando la “perdición” de aquellos indígenas que ceden a los placeres del mundo y se alejan de las virtudes cristianas. Pese a esta pérdida de sentido ritual andino (el juego como apuesta y pecado), su presencia en un auto sacramental del siglo XVII nos habla de era una práctica común y tal vez de dominio público, tanto que Juan Espinoza Medrano, cura mestizo del Cuzco, la emplea como alegoría central en un instrumento de evangelización masiva. Aunque el juego de *El hijo pródigo* no se identifica como

Huayru y puede tratarse de un juego de dados usado por los conquistadores, las referencias al número cinco, el tablero, la dama Aicha, los incas, etc., permiten que el público indígena, familiarizado con estos elementos, incorpore el contenido doctrinario de un modo más cercano a su cultura.

Finalmente, el hecho de que el juego de este auto sacramental esté vinculado aún a la nobleza inca, la belleza y la repartición de bienes me permite proponer que para el siglo XVII, el Huayru se mantenía con la mayoría de las funciones rituales prehispánicas, es decir, no asociadas exclusivamente al contexto de la muerte y que su énfasis y restricción a los ritos mortuorios es posterior y se mantiene en la actualidad²⁵.

Variantes y adaptaciones del huayru en el contexto mortuario

Buena parte de la literatura sobre el tema de la práctica del huayru está relacionada con la muerte y sus ceremonias, y precisamente el aspecto funerario permite observar la extensa variedad de modalidades que han sido reportadas y en algunos casos se practican en la actualidad. Como ya he desarrollado, los procesos de extirpación de idolatrías definitivamente incluyeron al huayru por una parte relacionado con las apuestas, es decir como alegoría del pecado mundano (auto sacramental) y por otra como parte de los ritos fúnebres de los “gentiles” (Arriaga, de la Peña Montenegro y especialmente el Sínodo de Cuenca). La persecución de esta práctica en el período colonial y aún republicano seguramente generó el mayor cambio de forma y significado y variación local. Sin embargo, pienso que del mismo modo en tiempos prehispánicos el juego debió ya presentar variantes formales y de contenido ritual conforme se fue acoplando a los diversos grupos étnicos que poblaron el territorio de expansión inca y su área de influencia.²⁶

Karsten menciona que el huayru es practicado por algunas tribus de la amazonía ecuatoriana de diversas formas:

²⁵ En este punto es necesario aclarar que, pese a que el huayru se practica en la actualidad sólo en contextos de muerte, involucra en ciertas variantes regionales los otros sentidos prehispánicos pero siempre subordinados a la muerte.

²⁶ Ver los estudios de Rafael Karsten, en los que se hace explícita la adaptación del juego a los elementos naturales y cosmovisiones de los pueblos de las estribaciones amazónicas. (Karsten: 1930 y 1931).

Los quichua hablantes del río Bobonaza y los Sarayacu, del mismo río que conocen este juego con el nombre diminutivo de huayrito, el origen del juego entre estas tribus selváticas se debe a la influencia cultural de los indios de las montañas mediante la mezcla con los Canelos emparentados con los quichuas de la sierra. No se puede hablar de un préstamo directo de ideas, los indios de la sierra simplemente trajeron consigo sus costumbres cuando penetraron en las selvas vírgenes del Este y estas costumbres fueron retenidas una vez que fueron absorbidas por otras tribus (Karsten, 1930: 19, mi traducción).

Esta diversidad de adaptaciones del juego a lo largo de los Andes como es lógico indica también una serie de diferencias en su práctica y los ritos asociados a él; el no analizar el huayru desde la perspectiva de las variantes conlleva generalizaciones muy comunes en la etnografía referente a él, como se puede apreciar en los estudios –sin duda valiosos- de Rafael Karsten y Paul Rivet, como se desarrolla a continuación.

En la provincia de Pichincha el cuerpo del muerto es llevado por cuatro indígenas al cementerio, ellos son precedidos por una comitiva que a lo largo de todo el camino van jugando huayru. Esta comitiva se divide en dos grupos que arrojan el dado en turnos, el equipo que primero alcanza 100 puntos es el ganador; de este salen cuatro hombres que relevan a quienes llevan al muerto y el juego inicia nuevamente en medio de una increíble confusión y ruido (Rivet en Karsten, 1931: 4, mi traducción).

Karsten, con una visión que generaliza las características de la variante del huayru por él estudiado, considerándola la única forma “pura”, duda de la cita anterior de Rivet por cuanto no encuentra relación entre el huayru y el entierro del muerto, lo mismo sucede con la siguiente cita:

En Deleg Azuay, dice Rivet, durante dos o tres noches los familiares y amigos del muerto guardan vigilia del cuerpo, ellos juegan huayru y el dinero ganado sirve para comprar alcohol para el funeral de modo que no sea un gasto para la familia de los dolientes. (Rivet en Karsten, *Ibíd.*, mi traducción).

Karsten manifiesta que no es creíble esta cita por cuanto en las tradiciones funerarias de los indios del Ecuador no existe la práctica de velar el cuerpo por dos o tres noches como expresa Rivet, sino se lo entierra luego de una noche de haber fallecido. Además considera que si dicha información es confiable los casos de Pichincha y Azuay se tratan de formas degeneradas del juego que en su forma pura y original solo existen entre los indios de Riobamba y Ambato en donde él estudió el juego (Ibíd.).

Estas posturas de análisis de información etnográfica frente a la enorme dispersión del juego a lo largo del territorio que constituyó el Tahuantinsuyo permiten proponer que el juego del huayru es un elemento cultural absolutamente variado, en el que existen aspectos compartidos de un sitio a otro, así como componentes únicos lo que impide hablar de elementos “puros” o “degenerados” sino de adaptaciones locales de un juego que con seguridad llegó al actual Ecuador con la expansión Inca y muy probablemente los incas lo tomaron de otros grupos conquistados, como se desprende del trabajo de Hocquenghem sobre la iconografía mochica.

En este punto de la discusión es válido preguntarse porqué este juego ritual mantiene tal grado de relación con la muerte en la actualidad, una vez que se ha visto la riqueza ritual del mismo sobre todo en los aspectos vinculados con la belleza, la dualidad y los cambios de posesión de bienes, que al menos aparentemente no guardan ninguna relación con rituales fúnebres. Un buen punto de partida para este análisis está en el texto de Guaman Poma de Ayala (citado en parte anteriormente) referente a las festividades del mes de Abril (Inca Raymi Quilla):

Abril, Inca Raymi Quilla, en este mes ofrecían unos carneros pintados a las dichas aucas ídolos dioses comunes que habían en todo el reino y con ellos tenían muchas ceremonias y el dicho inga tenía muy grandes fiestas, convidaba a los grandes señores y principales, y a los demás mandones y a los indios pobres y comían y cantaban y danzaban en la plaza pública en esta fiesta cantaba el cantar de los carneros puca-llama y cantar de los ríos aquel sonido que hacen estos son natural, propio cantar del Inga, como el carnero canta y dice -yn- muy grande rato con compás y con ello mucho convite y banquete y mucho vino yamur aca.

Este mes está la comida madura y así comen y beben y se hartan la gente del reino a costa del Inga. Y este mes las aves del cielo y los ratones tienen que comer, todo el mes juegan los señores principales al juego de riuchoca (tejo) al Guayro de ynaca pichica, de hilancula y de chalcochima, juegan otros juegos y regocijos tiene todo el reino en este mes de abril y yncaraymi y, se horadan las orejas en este mes todos los hauayncas como Capac Inga, uaccha ingas, con ellos tienen gran fiesta entre ellos, y se convidan unos con otros así como rico como pobre (Guaman Poma de Ayala, 171).

Como ya manifesté, dentro de la organización del calendario ritual inca, el mes de abril o Inca Raymi Quilla como lo llama Guaman Poma, era un mes destinado a la oración de las orejas y se jugaban juegos como el huayru. También se dijo ya que las festividades Incas estaban relacionadas con los ritos agrarios. La festividad citada por Guaman Poma en el mes de Abril guarda relación con el período de espera de la nueva cosecha de la que depende la futura buena fortuna de la comunidad²⁷, de este modo, jugar al final de la época húmeda (Abril), después del equinoccio de otoño, se convierte en un acto propiciatorio para obtener una cosecha abundante. En este contexto, el juego es un elemento fundamental que permite predecir la suerte que los ancestros deparan para el próximo año, lo que genera un nuevo vínculo de esta fecha ritual con el juego, que a más de su relación con los ritos agrícolas se extiende a los “ritos de duelo”, ya que “jugar” cuando las reservas de alimentos se acaban cumple la función de:

...que los jugadores afortunados pudieran compartir su suerte con toda la comunidad, lo cual era signo de que los ancestros a cambio del rito efectuado, iban a conceder cosecha abundante. Pero es también porque después del equinoccio de otoño los canales de irrigación están cerrados, ya no corre agua, se calla el trueno y las pléyades van a desaparecer [en el Cuzco, la desaparición de las pléyades coincide con el comienzo de las lluvias], así como los muertos atraviesan del otro mundo (Hocquenghem, 1987: 155).

²⁷ En la región del Cuzco, el período de las lluvias fuertes comienza en noviembre y dura hasta mediados de marzo, esto permite pensar en una división simétrica del año en una etapa seca y otra húmeda. Una división según los movimientos solares podría comenzar desde el equinoccio de septiembre hasta el equinoccio de marzo, o desde el solsticio de diciembre hasta el solsticio de junio. (ver Fink, 2003: 9).

De este modo, el rito agrario y el rito de duelo hacen que el juego cumpla con la función de permitir los intercambios entre los hombres, los ancestros y los difuntos a más de cumplir una importante función en la redistribución de los bienes de la comunidad pudiendo quizá encontrarse aquí una de las vinculaciones iniciales del juego con la muerte, que posteriormente va tomando nuevas formas que desvinculadas -al menos sin intención- de los ritos de propiciación agrícola, se convierten en el eje rector del juego, forma con la que llega hasta nuestros días.

La mayoría de vinculaciones del juego a otros elementos se refiere a la muerte. Esto es evidente aún en la información de crónicas y documentos coloniales, pero sobre todo en los estudios etnológicos sobre el tema. Es así como, con el paso del tiempo, el énfasis en los ritos mortuorios sin duda importante dejó vacíos interpretativos en otras funciones de tipo ritual. Con seguridad, debido a la relación visual del observador frente al juego, se creó una asociación directa del huayru con los velorios y ritos realizados antes y después del entierro del cuerpo, únicos elementos visibles frente a las otras vinculaciones que no son captadas sensitivamente y que, con el paso del tiempo, fueron perdiendo importancia y finalmente fueron olvidados.

Buena parte de las descripciones del juego del huayru tanto de origen colonial – especialmente crónicas y diccionarios- así como los relatos de tipo etnográfico posteriores a este período, desarrollados principalmente a lo largo del siglo XX muestran al juego con dos interpretaciones: o como un juego de azar²⁸ que cumple una funciones asociadas a los rituales fúnebres pero que en sí mismo no presenta las características rituales, la otra interpretación lo considera más bien como un ritual con estructura profunda. A continuación analizo la primera variante. La interpretación del huayru como juego de azar también incluye el análisis de la función lúdica, asociada a una necesidad ritual (el no dormir)²⁹ por la peligrosidad que el hacerlo conlleva para los

²⁸ Esta connotación puramente lúdica del juego aparece entre otros en Fray Domingo de Santo Thomas, “Guayroni significa jugar un juego de azar, jugar con dados, Guayraccapa es el jugador”, (Santo Thomas: 1560, ¿?), pero es muy frecuente que estas descripciones en otros pasajes se contradigan al vincularlos a elementos de tipo ritual.

²⁹ Hudelson, por ejemplo, pese a que reconoce que “Karsten atribuía un gran significado a esos juegos, sugiriendo que eran un medio de honrar a los muertos”, señala, contradiciendo la aproximación de Karsten, que “un informante me confió que se los practicaba especialmente para mantener despiertos a los dolientes así como para divertir el alma del difunto”. (Hudelson, 121).

participantes en estos momentos de contacto del mundo de los vivos con el de los muertos:

Se considera un serio peligro el dormir durante la noche de juego, quien lo hace corre el riesgo de morir en un tiempo muy corto por cuanto el muerto fue ofendido, debido a esto, alguno de los hombres camina durante la noche por la casa mirando que nadie duerma, si alguien es sorprendido dormido el vigilante pone cebo, tabaco o cualquier sustancia desagradable en la su boca mientras lo despierta, en otras ocasiones con fibras de cabuya se aprieta el cuello de quien se quedo dormido haciendo que despierte rápidamente. Luego de esta noche el muerto es conducido fuera de la casa y enterrado”. (Karsten, 1930: 12, mi traducción).

Según Karsten, el juego inicia luego de que el muerto haya sido lavado y se hayan celebrado algunas libaciones rituales. Todos los presentes tienen que permanecer despiertos durante la noche incluyendo hombres, mujeres y los niños más grandes, tan solo a los niños muy pequeños se les permite dormir. El permanecer despierto durante la noche es una señal de respeto frente al muerto. “...los parientes y amigos tienen que acompañar al alma del muerto en su viaje al otro mundo...”.(9).

Hartmann y Oberem también manifiestan que un gran número de estos juegos funerarios se efectúan como mera distracción, puesto que implica pasar las largas noches del velorio despierto. A lo largo de estas tres noches el dueño de la casa de velación sirve el Auquin que es la comida de la velación.

Así el juego toma la forma de distractor de sueño, a más de convertirse en un elemento que permite recaudar fondos (sean económicos o en especias) para los deudos, (Morua 1590, Jiménez de la Espada 1881, Rivet 1910, Karsten 1930):

Durante los tres días y sobre todo por las noches los hombres juegan bajo el techo de la casa mortuoria a la baraja o a cierto juego especial de dado, que se llama huayru, el dinero que se gana en estos juegos sirve para pagar los gastos que causa la ceremonia al viudo o la viuda”. (Rivet:1910, 173).

Como se puede apreciar hasta aquí, al parecer el huayru como juego dentro de un funeral tendría una función práctica que es la de crear distensión entre los participantes que mediante el juego soportan despiertos las tres noches del velorio, es decir se trataría de un juego desritualizado, frente a esta posibilidad se contraponen el hecho de que el uso actual del huayru es solamente funerario. Si se tratara de un juego puramente lúdico (naipes), ¿a qué se debe que su práctica no se desarrolla en ocasiones no asociadas a momentos tan llenos de ritualidad como el velorio o “el cinco”? El hecho de que no existan reporte de jugar huayru fuera del contexto funerario me lleva a pensar que el huayru parece tener mucho más significado que el simple acto de distraer, aunque no se puede negar que dentro de la función ritual existan momentos en que el rito podría cumplir una función lúdica con una probable intención de distencionar el ambiente funeral como en el caso de las representaciones de animales dentro del cinco o lavado de la ropa del difunto (Brownrigg: 1987, Cachiguango: 2001) que analizaré más adelante.

La otra interpretación que los documentos hacen respecto del juego es la vinculación de esta práctica a las ceremonias fúnebres como parte activa del ritual. Al parecer debido a la enorme carga de elementos rituales asociados al huayru, no se trata o al menos no se trató en el pasado de una práctica que cumplía una función únicamente lúdica empleada “para pasar las largas noches del velorio”, más bien este juego presenta toda una estructura ritual (incluso en la actualidad) que haría más bien pensar que esta vinculación lúdica, sería un nuevo agregado a una práctica que, con el paso del tiempo, se fue desritualizando y adquiriendo una connotación de un juego de azar. Incluso ante esta posibilidad se hace difícil pensar en lo lúdico sea el único uso del juego por cuanto es practicado en momentos de una increíble riqueza ritual como los velorios y existen tan solo pocas referencias que explícitamente hablen del juego como un elemento con fines de diversión. Hartmann y Oberem (1984), manifiestan que si bien hay juegos que poseen la función de distencionar y divertir a los asistentes, existen otros que poseen un sentido más profundo, buscando por ejemplo protección ante los posibles efectos perniciosos que el muerto podría originar en sus supervivientes. Así, los asistentes al velorio, mediante el juego, pretenden aliviar el alma del muerto ayudándole a hallar “su camino de ultratumba” o mediante este acto se busca adivinar la voluntad de quien ha fallecido.

Al parecer todas las informaciones relativamente cercanas convierten al huayru en un juego netamente funerario, pero que aún mantiene los aspectos rituales analizados en la primera parte de esta investigación. Así por ejemplo, en huayru en algunas regiones aún cumple la función de la repartición de bienes, al menos en el caso particular de las pertenencias del muerto³⁰. Por otra parte, pareciera que el huayru es un intermediario entre los vivos y los muertos o los antepasados que sirve de oráculo y convocador de fortuna:

... Desde el punto de vista de los indios, el juego de huayru no es un juego de azar. El padre muerto (aya), se cree que toma parte del juego personalmente permitiendo que el dado caiga de uno u otro modo, dependiendo de si este posee una disposición favorable o contraria al jugador” (Karsten, 1930:8, mi traducción).

Este fragmento citado de Karsten muestra claramente como en la concepción indígena del juego, este no cumple solamente una necesidad lúdica con la intención de evitar el sueño en las noches de velorio, sino está dentro de un contexto mucho más profundo de simbolismo y ritualidad.

Continuando con este análisis sobre los aspectos rituales del huayru que permiten argumentar porqué no es un mero entretenimiento, desarrollo las reglas de participación del juego y los rituales que lo complementan (comidas, libaciones), la base de este análisis sigue siendo el trabajo pionero de Karsten en la sierra norte ecuatoriana.

Al parecer, el huayru es un rito funerario que solo lo llevan a cabo quienes son cabezas de una familia, poseen una casa y tienen animales domésticos, si quien muere es un “indio pobre”, que no posee animales domésticos ni dinero para comprar alcohol para los invitados, la ceremonia del huayru no se realiza, esto mostraría que se trata de un

³⁰ En el diario de Marcos Jiménez de la Espada, con fecha del 3 de febrero de 1865, está mencionado el juego del Guairo, en relación con las costumbres de duelo en los Andes del norte, la región de Papallacta en Ecuador. Los bienes del difunto son jugados al dado con cinco caras y dos bases. La apuesta ganada es consumida por todos los participantes del rito (en Hocquenhem, p. 151)

juego jerarquizado con una posible relación con lo relatado en los textos coloniales (Cobo, Guaman Poma), en los que era jugado por parte de los nobles.

Si la familia del difunto posee los bienes necesarios para jugar, el huayru se practica cuando fallece el padre o la madre, pero nunca después de la muerte de uno de los niños. Cuando un niño muere en vez de jugar huayru “se baila una danza cuando se lleva el cuerpo del niño al cementerio, un grupo de hombres tocan violín y tambores, actividad que tiene... [la función de] hacer más fácil al alma encontrar su camino al cielo. (Karsten: 1930, 12).

En el desarrollo interno del juego, solamente pueden participar los invitados no los parientes cercanos. Siempre se prefiere que los jugadores sean indios extraños e inclusive gente blanca que es invitada a tomar parte de dicho juego. Los jugadores siempre han de ser hombres incluyendo a los jóvenes con más de 10 años y nunca juegan las mujeres; si es que ellas llegaran a jugar, muy pronto el familiar más cercano del muerto lo seguiría al otro mundo. Esta creencia es común tanto en los indios amazónicos como a los de las montañas (Ibíd.)³¹

Otro elemento que nos puede llevar a pensar en el valor ritual de esta práctica con sentido funerario es el informe que nos aporta Karsten cuando manifiesta que “los Canelos del río Bobonaza no le permitieron ver determinado ritual funerario, limitándose a explicárselo, por miedo a las consecuencias que dicho hecho podía acarrearlos” (en Hartmann y Oberem, 1984: 69). En mi propio trabajo de investigación, los entrevistados de la región del Sigsig y Santa Ana mostraban asombro y sorpresa en el momento en que les enseñaba el dado que tenía en mi poder, frente a lo que inmediatamente preguntaban: “¿y cómo tiene el huayru, de dónde lo ha sacado? Es difícil nomás tener, lindo el huayro”, lo que indica que la posesión de este objeto no es común y que la gente que lo posee goza de cierto prestigio sobre los demás. Es decir, si al interior del juego existe toda una serie de reglas de participación (que seguramente varía con las regiones y se flexibilizan hasta desaparecer en lugares donde la práctica se está perdiendo), también encontramos límites a la observación de un extraño en el ritual y extrañeza con respecto a foráneos que poseen el huayru.

³¹ En el trabajo de campo no encontré ninguna alusión a que los jugadores debían tener algún rango de edad o de género, en todo caso esta característica actual de la región estudiada podría tener relación con la paulatina desacralización de la práctica.

La asociación de libaciones y comidas en el período de la muerte también hace suponer su función ritual. Las comunidades andinas de la sierra norte del Ecuador sacrifican un cordero en cuanto el muerto dio su último aliento. A lo largo de la noche, los animales ganados como apuesta en el juego son consumidos por los presentes tanto invitados como por los familiares residentes en el lugar. En esta versión presentada por Karsten, el juego comienza a las 7 de la noche, el cuerpo es colocado en su cama en la mitad del salón donde se desarrollará el juego, a su alrededor son colocados platos de todos los tipos todos aquellos que eran los preferidos del muerto durante su vida. A los dos lados del muerto se colocan los jugadores en fila de modo tal que cada uno de ellos tenga un oponente. El juego inicia una vez que el primer hombre de una de las columnas arroja el dado huayru sobre el cuerpo del muerto³² hacia el primer hombre de la columna opuesta quien del mismo modo lo arroja al segundo jugador de la fila opuesta y así sucesivamente cuando los jugadores hacen 4, 5 o 10, en algunos sitios el oponente tiene que pagar la misma cantidad de la marca del dado en dinero (4, 5 o 10 centavos) en otros sitios no se juega por dinero pero se recuerda la cantidad de veces que se arrojó 4, 5 o 10, hasta que alcanzan 20 con lo que se le considera ganador, el mismo efecto tiene lograr que el dado caiga parado. Si alguien arroja *lluchu* o *yátan* (0), su oponente debe castigarlo, este castigo generalmente es golpear las manos con fibras de cabuya fuertemente ya que este no es un castigo simbólico.

Como ya se indicó, la tirada más buscada es que el dado caiga de pie sobre su base, la apuesta generalmente consiste en algún animal doméstico que fue propiedad del muerto, y la distribución de dichos animales son repartidos mediante el juego de huayru en el que el mismo muerto está presente. Dicho animales son jugados uno a la vez (corderos, cerdos y gallinas) pero los cuyes son repartidos dos a la vez. Si el dado cae de pie, el animal en cuestión es sacrificado y preparado de modo que la noche pasa entre el juego y la comida. Aparentemente la comida dentro de este tipo de ceremonias es esencial y muy significativa como augurio de no sufrir hambre en el futuro (Karsten, 10).

³² Hocquenghem citando a Carmen Muñoz Bernard y el dado huayru de propiedad de esta, proveniente de Pindilig (Cañar), manifiesta que su antigua poseedora “dijo haber jugado al Huayru encima del vientre de los muertos y explicó cómo se contaba con los granos de maíz” (1987: 153-154).

La comida y bebida ritual dentro de las ceremonias fúnebres tienen vital importancia, ya que después del velorio, en el entierro, se come una sopa hecha de la cabeza y los huesos del cordero sacrificado la víspera y a partir de ese momento se bebe chicha por parte de todos los participantes especialmente la viuda quien debe emborracharse, estas libaciones continúan por ocho días. Ocasionalmente los invitados llevan algo de alcohol para ser ingerido antes del juego, luego de esto ellos pueden comenzar a insultar al indio muerto diciéndole “tu vago, compañero sinvergüenza, a quien no le importaba trabajar, y no dejó dinero tras de sí.” (Karsten: 13).

Uno de dichos estudios etnográficos que tocan el juego del huayru en la región del Azuay es el presentado por Leslie Ann Brownrigg (1971). En él manifiesta que en Monjas de Quingeo se vela al muerto durante tres noches “sin dormir” en la que los participantes se dedican a jugar barrupo aja, otros a rezar salmos traducidos al quichua y otros juegan “un juego de azar con el huayru: un pedazo de hueso cuadrado con laminas de cinco y cero” mientras se sentimentalizan sobre el fallecido. Una vez pasadas estas tres malas noches el ataúd es cargado por cuatro dolientes a los que se da de comer una comida especial llamada aya aparic, una comida compuesta por cuy, papas y un litro de trago para cada uno de estos personajes que nunca pueden ser parientes cercanos al difunto. Una vez que se han trasladado al cementerio el féretro es depositado en la fosa y los presentes arrojan sobre este un puñado de tierra gritando ¡Adios! Este acto se llama Alzhpata Ñaupi Churana, poner la tierra en los ojos.

Todos estos actos (participar huayru, permanecer despiertos y comer), son realizados en honor y muestra de respeto al muerto. Si a lo largo del juego, se repiten continuamente *yuchu*, esto es tomado como un mal presagio y usan la expresión *chiki* (mala suerte), o dicen *aya mana ayudanchi* (el muerto no puede ayudarnos), esto es traducido como que ninguno de los jugadores posee la simpatía del muerto, o que entre los presentes se encuentra una persona que le es particularmente antipático, por cuya culpa el no quiere ayudar a nadie. Cuando esto sucede, el alcalde (quien dirige el juego) envuelve su poncho de modo muy ceñido sobre su cabeza y reza una oración cristiana repetida por el resto de asistentes, al mismo tiempo insta al muerto a no estar enojado, que no se ponga en contra de los jugadores y que les permita ganar.

Si ocurre al contrario, si una persona hecha el dado y este cae de pie con mucha facilidad en repetidas ocasiones, se considera que este fue un amigo del deceso aunque no se hubiesen conocido en vida.

Como se ha observado, el juego cuenta con varios “requisitos” o reglas locales para su práctica, teniendo que ver, los más significativos, con la delimitación de sus participantes en un momento restringido, la muerte, y a través de prácticas ritualizadas como la comida, la distribución espacial del lugar destinado al juego y los significados asociados con la jugada. Estos elementos de la práctica del huayru presentan variaciones de una región a otra, pero aún así permiten argumentar que de ninguna manera se trata de un juego con funciones exclusivamente lúdicas, para mantener la vigilia o de azar.

Además de las prácticas descritas asociadas con el juego, queda por analizar en la siguiente sección los elementos materiales que componen al huayru. Estos componentes son el dado, el tablero, granos de maíz o piedrecillas para el conteo de puntos y un elemento aparentemente asimilado al juego en su relación con el mundo cristiano, pero que sirve de intermediación entre el mundo de los vivos y el de los muertos, se trata del Cuadro de Almas.

El dado huayru

El dado huayru es el único elemento imprescindible de todas las variedades del juego. Presenta variantes formales y de material de una región a otra aunque parte de un patrón básico formado por un cuerpo con caras marcadas por figuras circulares que indican el valor de cada una de ellas a los que en ocasiones se aumentan elementos como cruces, soles y lunas. Asimismo, en cuanto al material en el que se fabrican, existe una gran variedad, siendo el más difundido el hueso pero existiendo dados de madera, piedra y mandioca.

Precisamente, el tema del material de fabricación del huayru despertó, en las primeras décadas del siglo XX, una apasionada y poco fructífera discusión entre los pioneros del tema, Paul Rivet y Rafael Karsten.

Karsten entre 1916 y 1919 realiza sus investigaciones, publicadas bajo el título de *Ceremonial Game of the South American Indians* (1930). En este trabajo narra la ceremonia del huayru entre los indios Canelos del río Bobonaza y en algunos sectores de la región interandina como son Pelileo, Ambato y los alrededores de Riobamba. En ellos asevera que el dado en su “forma pura” está fabricado de canilla de llama, y defiende su teoría basándose en la religiosidad andina. Arguye que en el pensamiento de los antiguos hombres de la cordillera andina, la llama fue un animal sagrado y esta sacralidad se basaba en las creencias de que el alma del muerto partía hacia el interior de este animal. Por esta razón, algunas partes del cuerpo de una llama fueron dotadas de virtudes mágicas, es el caso de la canilla utilizada para fabricar el huayru, que se cree poseía el poder de atraer el alma de un pariente muerto.

Por su parte Rivet (con el apoyo de Norderskiold), plantea que el hecho de que “su dado de huayru” este elaborado del hueso de una vaca prueba que los indios no tienen predilección por el material, como plantea Karsten al hablar del hueso de llama. A esta aseveración de Rivet, Karsten responde diciendo que “... el Dr. P. Rivet vivió por cinco años en la región montañosa del Ecuador y limitó sus estudios exclusivamente a dicha área, pero él obtuvo solamente un dado – huayru de hueso de vaca (un dado que representa una forma degenerada del juego), y a cerca del juego él no sabe prácticamente nada. El verdadero dado – huayru, como se podrá ver, esta hecho de hueso de llama...”. (Karsten, 1931: 6).

Estas dos posiciones contrapuestas muestran nuevamente la variedad del juego a lo largo de los Andes y permite cuestionar sobre el valor ritual del material. El hecho de que Rivet haya tenido en sus manos un dado fabricado de hueso de “vaca” me hace pensar que se trata de un dado de poca antigüedad, pues –como argumentó Karsten-, el ganado vacuno llegó a América con la conquista española del continente. El hecho de que el ganado vacuno sea una introducción española fortalece los argumentos de Karsten sobre el valor ritual de la llama y, por lo tanto, de la canilla de este animal como material original de los dados huayru³³. Por otra parte, para el caso del Ecuador en el que ambos investigadores trabajaron, es necesario que la llama desapareció en la

³³ Es interesante además la vinculación de este camélido andino con el inframundo y los muertos.

colonia (posiblemente alrededor del siglo XVII) y que en el Ecuador actual sería muy difícil para una comunidad indígena proveerse de huesos de este camélido. Esto explicaría el cambio de un material por otro similar, huesos de ganado vacuno.

Si bien el material de fabricación pudo tener una importancia ritual³⁴, parece ser que su relevancia fue desapareciendo y el huayru se hizo de los materiales de los que se disponía para su fabricación. El mismo Karsten habla de una variedad del juego en la amazonía, en la que el dado es fabricado de mandioca lo que claramente indica la adaptación del juego al medio:

El dado del *huayritu* de la amazonía, varía del dado – huayru de las montañas. Este consiste en un pedazo de mandioca de 10 a 12 cm. de longitud, con cuatro caras y dos extremos planos en los que puede sustentarse. Si el dado es para el juego en honor a un hombre muerto es algo más grande que si se tratara de una mujer. De las cuatro caras una posee tres pequeños agujeros, a esta cara del dado se le llama *singu*, el lado contrapuesto a este no posee marcas y es llamado *llambui* equivalente a cero. De los dos lados restantes, generalmente uno posee cuatro agujeros y es llamado *chuscu* y el otro diez *chunca*. El dado de los Sarayacu tiene forma de una canoa con sus dos extremos planos, por cuanto el alma luego de quedar en los alrededores del cuerpo por una noche, sube al cielo en una canoa.

El mismo autor, en su estadía en la zona del Cuzco no encontró ningún juego llamado huayru, pero existe uno llamado *taba*, también practicado en los funerales con la intención de ayudar al alma a separarse del cuerpo y alcanzar el cielo y que cumple funciones de distribución de los animales del difunto entre sus parientes. Este dado está hecho de la rodilla de una llama porque como le informaron “un hueso de este animal tiene poderes especiales y es bueno para propósitos adivinatorios”, a diferencia de los de otros animales. Para realizar adivinaciones no relacionadas con funciones funerarias se usa un dado de la rodilla de un zorro “porque el zorro es un animal muy sagaz” (Karsten, 1931: 6)

³⁴ E en el trabajo de campo en el cantón Sígsis, uno de los informantes dijo que “antes los dados eran de hueso de cristiano”, el pensar que un elemento ritual haya sido fabricado de hueso humano ciertamente le conferiría una directa función ritual.

En Argentina aparentemente -dice Karsten (Ibíd.)- el jugo de la taba perdió su sentido original por lo que se lo usa fabricado del hueso de una vaca.



Gráfico 4. Taba proveniente del Cuzco.

Los antecedentes en cuanto a la variedad del material del dado manifiestan que si bien el material pudo haber sido importante, quizá la mayor importancia de tipo ritual residía en los motivos en él representados. Las referencias al dado dentro del juego del huayru o pishca no son pocas en los documentos coloniales y en los posteriores estudios etnográficos del juego. Esta serie de referencias si bien prueban su persistencia temporal desde hace varios siglos también muestra las variantes existentes de uno a otro relato sobre el tema, mostrando que si bien la práctica del huayru comparte un eje común, el juego fue adaptado a los diferentes lugares donde se lo practicó o aún se lo practica. Pese a las variaciones, la información sobre el huayru hace referencia constante al número cinco en relación a las caras del dado, la puntuación y la victoria.

Morúa (1590) dice que los indígenas juegan con un solo dado que llaman pichca. Este dado, tiene cinco puntos en un lado, uno en otro, dos en otro, tres en un cuarto lado y en el opuesto cuatro. La punta con una cruz que vale por seis puntos y la base que vale veinte. Tanto los hombres como las mujeres participan de este juego y las apuestas no son “cosas de dinero” sino cuyes. (en Hocquenghem: 1987, 148)

Cobo (1653) anota que la Pichca era como un juego con un dado de cinco puntos. (Cobo en Hocquenghem: 1987, 129).

Bertonio también señala que Phisca es un dado de madera con el cual los indígenas juegan a lo que parece ser un juego de damas. Phisca es un dado de madera con el cual

los indígenas juegan a la Taua. Phisca –Sina es un dado o tagua, Phisca – Sitha, quiere decir jugar a la Tagua y Huayru – Sitha jugar con pequeñas piedrecitas, haciéndolas pasar sucesivamente por huecos según los puntos obtenidos con un gran dado de madera. La acción de jugar a este último juego se expresa también por los verbos Huncu – Sithe, Halancola – Sitha, Halancola – Tha. Se trata de un juego de azar que comprende una tabla dividida en diferentes casillas o Halancola, por las cuales se hacía pasar, según ciertas reglas, pequeñas piedras según los puntos obtenidos con el dado de madera (en Hocquenghem: 1987, 149).

Los dado estudiados al igual que en las citas que anteceden, presentan cinco caras marcadas y una vacía, aunque este número puede tener variantes ligeras en relación a informes etnológicos. Los diseños circulares de las caras, generalmente con un punto intermedio indican valores numéricos de acuerdo a la cantidad de marcas presentes. En la zona de trabajo de campo tan solo dos de estas caras aún mantienen nombres quechuas, una de ellas es la cara sin marcas a la que se le designa lluchu o llampu y la cara con cinco marcas a la que si bien no se le designa con el nombre de este numeral en quechua –pishca- según informantes en el momento en que esta suerte es echada en el juego, los asistentes gritan ¡Huayru! indicando la ganancia. Debido a esto me pregunto si huayru con acepción de as, como lo describe Cobo en el relato de la dama Huayru, hace referencia al numeral uno o más bien al número que gana, a la mejor de las suertes, que en este caso sería el cinco. Si tengo razón en este punto, se crearía una relación lógica entre los nombres del juego en el Ecuador (huayru) con la connotación de cinco y en el Perú pishca, es decir en quechua cinco. Además este número guarda relación con otros elementos asociados al juego como es el lavado de las pertenencias del muerto y sus familiares cercanos que recibe el nombre de “cinco”.

Según Karsten, el dado empleado para el juego del huayru en la región de la Sierra del Ecuador es de forma piramidal, de un tamaño que oscila entre los seis y ocho centímetros, esta compuesto por cuatro caras talladas de modo desigual de tal modo que al ser arrojado algunas caras caen más fácilmente que otras. La base es plana, de modo que permite que este caiga ocasionalmente de pie. Si el jugador es afortunado, esta posición hace que el jugador que lo lanzó gane la partida, esta posición es llamada *dirichi* equivalente a de pie o *guananchi* = ganó. De las cuatro caras del dado, tres poseen una cantidad desigual de agujeros o pequeñas marcas circulares, por ejemplo

cuatro, cinco y diez o alguna otra combinación de números. La cuarta cara no posee marca alguna lo que significa cero, a este lado del dado se le llama *lluchu* o *yátan*. Karsten dice que *dirichi* y *lluchu*, son las posiciones más difíciles de lograr, por lo que indican que el ganador mismo mantiene una relación favorable con el muerto en honor del cual el juego es jugado. En el trabajo de campo en la Provincia del Azuay, aunque con la misma interpretación de Karsten sobre la relación del muerto con quien arroja el dado, las caras más buscadas son: que el dado caiga de pie (*dirichi*) y en lugar de *lluchu* (que en esta región es la peor de las suerte indicando la repetición de la tirada hasta por tres veces), el número buscado es el cinco.

Peñaherrera y Costales hablan de los nombres de las seis caras del dado de los Salasacas (Ecuador) compuesto por “La Mama Pichka” (mama cinco) con 16 círculos, Chusco con 4 círculos viene de cuatro; Quimsa con 3 círculos viene de tres; Ishcay con 2 círculos viene de dos; Llatan con 1 círculo viene de desnudo. La cara Huayllo tiene un círculo grande con dos pequeños círculos concéntricos y además un círculo mediano con dos círculos concéntricos” (en Hocquenghem: 1987, 153).

El dado descrito por Peñaherrera y Costales difiere en algunos aspectos de aquellos del sur del Ecuador. Los dados estudiados en museos, colecciones particulares y localizados en el trabajo de campo se encuentran fabricados casi en su totalidad de hueso a excepción de uno de ellos ubicado en Dagte, Sigsig fabricado en madera, al parecer de poca antigüedad y siguiendo las mismas características de los otros dados.

Los dados observados en mi trabajo de campo provenientes de las Provincias del Azuay y Cañar y consisten en un hueso de canilla tallado de modo tal que presente seis caras. Las caras, según sus marcas, van del uno al cinco más una cara vacía conocida como *lluchu* es decir desnudo y en Santa Ana nombrada como *LLampu* -liso al tacto-.



Gráfico 5.
Dado huayru visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación hacia la izquierda), Provincia del Azuay.

Demetrio Roca Wallparrimachi (1955), publicó en los archivos peruanos de folklore información sobre los velorios en el departamento de Cuzco, donde describe la ceremonia del Pisqay o juego ceremonial: “La Pisca es un dado de piedra alargada, con un extremo más ancho que el otro. Las dos bases son cuadradas y las cuatro caras son trapezoidales. La base más ancha vale diez y la otra cinco, Pisca. Las cuatro caras valen uno, dos, tres y cuatro, pero el cuatro vale ocho. Se nombra a un contador, el cual se sienta al lado del muerto. Pide maíz de diferentes colores para marcar los puntos. Los jugadores se reparten en dos campos, doce hombres y doce mujeres. Un “servicio”, un asistente, para el dado de un jugador a otro. Se cuenta los puntos de los hombres, luego los de las mujeres y su suma constituye el “trabajo”. Todos los asistentes deben jugar. Si exceden en número de los veinticuatro, hay que jugar más de un partido. Los ganadores oran, los perdedores son censurados por “no querer rezar”. Los parientes próximos del difunto no juegan. Entre otros casos se recita oraciones cada vez que sale el diez. A veces los participantes gritan Waylo cuando sale el as y rascan la cabeza del jugador. Otras veces los participantes gritan T’oqo y el contador toca al jugador con su cinturón diciendo “falta, falta”. El juego de Piscay se practica también cinco días después de la muerte, el momento de lavar las prendas del difunto. Esta ceremonia tiene lugar cuando la familia puede ofrecer aguardiente y cubrir los gastos de la recepción. (en Hocquenghem: 1987, 152).

En base a estas citas se puede ver que los puntos del dado son figuras circulares marcadas en las caras del dado, mismas que generalmente encierran otro círculo de

menor tamaño en el interior. Estos círculos, que según el trabajo de campo y los textos analizados son los que dan la puntuación en el juego, van acompañados en algunos dados por pequeños puntos que no guardan una relación lógica de un dado a otro y en los dados fabricados en la actualidad no existen. Al interrogar a algún informante sobre estos puntos dijo que “eran de adorno” es decir puntos cuya función era puramente ornamental. Si bien no creo que la función de estos punteados irregulares haya sido puramente ornamental, hasta ahora no he podido resolver su relación con una función práctica o simbólica asociada al juego.

Otro aspecto morfológico del dado que no ha recibido atención de parte de sus investigadores es el agujero de la cara con cinco marcas. En la base de esta cara, en todos los dados estudiados, se encuentra el agujero arterial de la pata del animal de cuyo hueso se fabricó el dado. No parece ser casual dicha ubicación, aunque la gente entrevistada no conoce la razón; uno de ellos el único que argumentó algo al respecto dijo que este orificio servía para pasar por él una cuerda y llevarlo al cuello. Si bien este pudo haber sido un uso práctico, ¿por que la cara cinco, la de mayor valor en el juego, se encuentra en todos los dados precisamente ubicada en el sitio donde se halla el agujero arterial del animal? Este es otro aspecto que si bien no he podido interpretar, podría presentar una interesante relación con los elementos rituales en torno a los que se articula el juego.



Gráfico 6. Cara cinco del dado donde se observa el agujero arterial.

Una sorpresa para mí en la etapa de trabajo de campo fue localizar en Sígsig que la gente (sobre todo de edad avanzada) conservaba el recuerdo del juego o al menos de partes de él y gente que aún lo practica, recordando que en el velorio de un miembro de su comunidad hace solo unos pocos meses había jugado. Mayor fue mi sorpresa al encontrar en el centro poblado del Sígsig un fabricante de dados, tableros de juego y cuadros de almas, cuando todos los dados que había observado eran dados que por su patina de uso mostraban ser antiguos.

Estos dados modernos que por cierto han perdido buena parte de los elementos presentes en los dados antiguos, son fabricados de hueso vacuno y su forma y acabado muestra poco cuidado, pudiendo ser también esto un síntoma de la desacralización del juego. Las marcas van igualmente del uno al cinco y una cara vacía o lluchu, al parecer estos dados modernos son fabricados de cualquier hueso cuya forma se preste para su elaboración.



Gráfico 7. Dados huayru modernos procedente de Sígsig, Azuay.

Los dados, tableros y cuadros de almas elaborados actualmente son comercializados en la comunidad y según su fabricante son sobre todo vendidos a gente que viene a comprarlos desde la amazonía. Hay que tomar en cuenta que el Cantón Sígsig se encuentra en la cordillera, justamente hacia las estribaciones amazónicas, lo que hace muy fácil el contacto con esta región. Seguramente, la costumbre del juego del huayru con todos los elementos propios del Sígsig, fue introducida por los colonos recientes originarios de esta zona de cordillera, que son quienes buscan el dado, tablero y cuadro de almas para llevarlos a la amazonía, donde es muy probable –juzgando por su circulación comercial- que el juego se encuentre mucho más vigente que en su sitio de origen donde está desapareciendo.

Por otra parte, la posesión del dado y los otros elementos que conforman el juego es un símbolo de prestigio dentro de las comunidades; no todos los miembros de la comunidad poseen el huayru así que deben buscar a aquellos miembros que sí lo tienen cuando alguno de sus familiares fallece. Al respecto, Demetrio Roca Wallparrimachi, quien analiza el juego de la Pisca en el Departamento del Cuzco, dice:

“...El dado es conservado por una familia, la cual lo presta o alquila, o en un lugar guardado por el alcalde o en la iglesia, y puede ser retallado” (en Hocquenhem: 1987, 152).

Lo mismo ocurre en la provincia del Azuay – Ecuador, el dado y los otros objetos (cuadro de almas), son de propiedad de determinadas familias y son prestados o alquilados a los deudos para las ceremonias fúnebres; según expresó una de las informantes poseedora de un dado, para tener acceso a estos elementos sea en préstamo o en alquiler, había que tener buenas relaciones con los dueños, lo que indica se convierten en bienes de prestigio comunitario. Además estos objetos son bienes hereditarios, pasando de padres a hijos por generaciones.

Una de las finalidades del juego consiste en captar la buena voluntad del muerto hacia los vivos para evitar que este cause daños, así los sobrevivientes por una parte desean honrar al muerto acompañándolo en su viaje al más allá, además es precisamente mediante el juego que el muerto puede expresar su voluntad disponiendo de sus más preciadas pertenencias, Karsten al respecto manifiesta:

...en algunos casos el resultado de un lanzamiento es determinado por la propia alma del muerto, es su mano invisible que de acuerdo con la idea de los indios coloca el dado parado si desea que el jugador gane o lo hace caer en cero si tiene una disposición desfavorable hacia el (Karsten, 1930: 13., mi traducción).

De este modo, el dado huayru posee la facultad de que el espíritu del muerto se exprese, en cierta forma posesionándose de él. Karsten, afirma que la palabra *huayru* es etimológicamente parecida a *huayra* (viento), en todo caso el significado de las dos palabras es el mismo. Huayru significa viento, respiro, de modo figurativo alma.

...los indios me dijeron que el alma del muerto se esconde en el dado – huayru. Ellos dicen que el alma en forma de viento frío o respiro, revolotea en el cuarto alrededor del cuerpo y del hombre que se encuentra jugando tomando parte activa en el juego. Antes de que un indio arroje el dado en el suelo, el hace con sus brazos un movimiento ondulatorio en el aire como si el quisiera atrapar el alma flotante con el dado (Ibíd.)

Esta idea de posesión del alma en el dado muestra la importancia ritual del objeto. La forma ritual con el paso del tiempo fue transformándose con influencias cristianas que cumplen una función similar de contacto con el alma, pero ya no para ganar su favor sino para rogar por ella a través del cuadro de almas, aunque la idea de la presencia del alma del muerto en el lugar del juego sigue existiendo y es patente en el momento del lavado de la ropa, en el “cinco”, así como la idea de que el juego es necesario para su descanso.

En tiempos prehispánicos además de todo lo dicho en relación al dado como un vínculo entre los vivos y el alma del muerto, el dado huayru parece haber tenido importancia para comunicarse con las huacas. Como manifiesta Ávila (1598), los ministros de la idolatría entre las varias formas que tenían de comunicarse con las huacas, [usaban] una especie de dado y según como cayera, se daba la respuesta.

Refiriéndose a Huarochirí, Ávila manifiesta que “la piedrita [dado] llamada cunchur es como abogado y intercessor para con los dioses mayores, y chanca es una pedrezuela que sirve de echar con ella suerte para ver si el cunchur está enojado o no, si quiere este o aquel sacrificio...” (en Gentile, 1998: 79).

“Estos ídolos que en sus lenguas llaman huacas, son muy antiguos, y los heredaban de padres á hijos, y también los ministros de idolatría introducían nuevos ídolos, preguntando á la piedra con otra que tienen a modo de dados, si quería hablar con ellos, y si era huaca, y para qué ministerio y tomaban por respuesta la que daba el dado que llaman chanca, sentándose desta u de la otra manera.” (Avendaño en Duviols en Gentile: 1998, 79).

“Otras veces, con una pedrezuela larguilla y esquinada, que sirve como de dado para echar suertes, la echa y, saliendo buena, le dice que es conopa [la piedra que halló en el campo], y con esta canonización tiene ya el indio su dios penate.” (Arriaga en Gentile: 1998, 79).

Es así como podemos ver nuevamente que los objetos que guardan determinadas características excepcionales que los alejan del común (conopas) poseen características agregadas a ellas convirtiéndose por sus características físicas en objetos sagrados capaces de mediar con el mundo divino, especialmente con los ancestros cuya voluntad se debe ganar para que reine el equilibrio, como sucede con la intervención del juego del huayru como vínculo entre un espíritu dotado de poderes sobrenaturales capaces de beneficiar o perjudicar a los vivos, por lo que se debe ganar su favor.

De este modo, Gentile manifiesta que “en la época prehispánica [el huayru] se utilizó para dialogar con las huacas, llegó al siglo XX como juego de velorio y como juego de fortuna” (Ibíd.).

El cuadro de almas

Al parecer, la función del dado huayru en la mediación entre el mundo de los vivos y el de los muertos fue transferida, o mejor dicho complementada, con un nuevo elemento cristiano: el cuadro de almas.



Gráfico 8. Cuadro de almas (1), Dagte, Sigsig.

El cuadro de almas consiste en un lienzo de grandes dimensiones en el que se representan temas relacionados con la muerte y la suerte de las almas después de ella, basado en antiguos catecismos de los que se sacan los diseños. Tuve la oportunidad de observar uno de estos catecismos empleados por un pintor de cuadros de almas actual, quizá el último de ellos, este catecismo impreso en el año 1951 “Adveniat Regnum Tuum, Catecismo en Estampas” permite al pintor copiar las imágenes en unos casos y en otros reelaborarlas dentro del cuadro de almas.



Gráfico 9. Ilustración de un catecismo (1951).

Es interesante que los cuadros de almas tan solo se encuentren en el Cantón Sigsig y no en otras regiones de la Provincia del Azuay ni del resto del país, aunque en uno de los cuadros analizados, al parecer el más antiguo existe una inscripción en una de las calaveras en la que dice “José Ma. (?) Loja 1931”, de lo que se puede argumentar que estos cuadros eran llevados a regiones alejadas como la Provincia de Loja (Provincia serrana que limita con el Perú) para el velorio de algún familiar del dueño del cuadro, y además hoy son adquiridos y llevados “al oriente” refiriéndose a la región amazónica, y a la costa. Si bien esta información no se ha comprobado, es muy probable vincular esta práctica con la región sur amazónica del Ecuador, ya que el Sigsig está ubicado en un sitio que permite el acceso a las estribaciones de la Cordillera Oriental, sin olvidar que buena parte de los habitantes de los poblados amazónicos como Limón, Gualaquiza y Macas son colonos nativos de esta región por lo que su uso puede haberse propagado; en todo caso el Sigsig es el centro de elaboración y uso del cuadro de almas.

En esta investigación, los lienzos toman importancia por estar asociados al juego del huayru en los funerales, para lo que son alquilados a sus dueños o mandados a pintar. Sin duda estos cuadros muestran la yuxtaposición entre una práctica prehispánica (Huayru) y elementos de la religión católica representados en el cuadro, otorgándole al primero sentido dentro de grupos asimilados al catolicismo a lo largo de siglos.

Este cuadro de almas, elaborado sobre lienzo pintado o con estampas de papel pegadas, se emplea en dos ocasiones, una fija anual que es en la víspera y en el día de difuntos (2 y 3 de Noviembre) en los que se vela el cuadro, muchas veces asociado a alguna otra imagen de culto como Cristo, la Virgen y San Isidro Labrador y en la velación de un difunto, en este caso asociado al juego del huayru en el que tiene una función primordial: rezar por el alma del muerto como pago de las penitencias que el perder en el juego impone.

La elaboración del cuadro de almas, mencionada por Hartman y Oberem (1984, 79) y confirmada con mi trabajo de campo, está encargada a pintores locales que hacen el trabajo bajo pedido, lo que incluye colocar determinados detalles en los cuadros. Al parecer este oficio se hereda de padre a hijos y cada generación también incluye elementos de acuerdo a su gusto, sobre todo en cuanto a la distribución de elementos. Asimismo, los poseedores de dichos cuadros los heredan a sus descendientes, por la característica de prestigio que su posesión implica y debido a que, no en pocas ocasiones, reporta ingresos económicos por su alquiler.

Es difícil hablar del origen del cuadro de almas, si bien los motivos religiosos en ellos representados (juicio final, muerte de los justos y los pecadores, imágenes infernales o del purgatorio, etc.)³⁵ remiten en el mejor de los casos a la época colonial. No sé si se podría tratar de una práctica anterior que se vio transformada por la conquista, aunque me parece mucho más probable que sea un elemento que legitima al juego frente a las connotaciones “paganas” que se mantuvieron pese a los procesos de extirpación de

³⁵ Los sermones fúnebres del barroco europeo y americano (s. XVI y XVII) en una de sus modalidades de carácter ejemplificador recomienda que para estos casos trate los temas cristianos tradicionales, “La muerte, la miseria y fragilidad humana, la vanidad del mundo, el juicio final, las penas del infierno, la gloria del cielo, etc.” (Sagües en Estella en Rodríguez: 1994, 105). La similitud de estas temáticas de los sermones de muertos cristianos con las categorías visuales representadas en los cuadros de almas muestran su directa vinculación con el mundo católico, siendo lo más probable que se trate de un elemento incorporado al juego quizá con la intención de dotar al mismo de un recubrimiento cristiano.

idolatrías. En todo caso, sin negar la posibilidad de la existencia de estos cuadros a lo largo de la colonia al menos para la zona de Sigsig, o aún antes con otros matices y formas, he encontrado cuadros de almas a partir de las primeras décadas del siglo XX y un continuo comercio de nuevos cuadros pintados por descendientes del autor del primero, comercializados con zonas aledañas.



Gráfico 10. Cuadro de almas de elaboración reciente (3), Sigsig centro.

Estos cuadros están pintados generalmente sobre paños negros de tamaño grande (tres metros por un metro y medio aproximadamente.). En ellos no existe ninguna alusión gráfica al huayru y su vinculante estaría en el uso funerario de los dos, por lo que quizá siendo elementos independientes se los asoció.

Los cuadros que he analizado si bien comparten temáticas similares, presentan pequeñas variaciones, quizá debido a la diferencia del autor de una a otra obra, así como a la técnica empleada, (óleo o laminas de papel pegado sobre lienzo) siempre intercaladas en un cuadro, aunque con cambios en su disposición dentro de la obra.

Con la finalidad de poder realizar el análisis de la iconografía presente en los cuadros de almas, presento en este trabajo tres obras de diferente época, numeradas según su antigüedad (desde la más antigua hasta la más moderna) como 1, 2 y 3. Con el mismo objetivo, los cuadros han sido segmentados en tres espacios verticales, -dos laterales y uno central-, siendo analizados de izquierda a derecha, igualmente se han dividido en

tres espacios horizontales –inferior, medio y superior-, siendo analizados desde la sección inferior hacia la superior, aunque dentro del análisis no exista una secuencia estricta al comparar una obra con otra debido a los cambios de la distribución de los motivos en los tres cuadros.

El primer nivel, en el que se representa la muerte mediante un esqueleto con guadaña y ocasionalmente con una campanilla, el cuadro uno presenta la inscripción “buena muerte” mientras el esqueleto símbolo de esta, descansa arrodillado sobre una esfera con la inscripción “mundo”. Mediante calaveras se representa a personajes de alto rango de la vida eclesiástica, militar y civil (Rey, Presidente, Soldado, Obispo, Ministro, S. Pontífice, Cardenal, Cura, Padre y Monigote), pero también se presentan calaveras sin ningún distintivo, destinadas a los muertos a los que se dedicarán los rezos.



Gráfico 11. Detalle de las jerarquías de un cuadro de almas.

Estos dos tipos de calaveras (con rango y sin identificación) se encuentran ubicadas en dos hileras en los extremos izquierdo y derecho de los cuadros 2 y 3, siendo la primera hilera para las calaveras con rango social y la segunda para aquellas sin señas particulares, en las que se inscribe el nombre del o los muertos a los cuales se dirigirán las oraciones en su velorio. Si bien este aspecto podría tener relación con mantener la memoria de quienes murieron (los antepasados), la conservación de los nombres de los difuntos es temporal ya que con el paso del tiempo y el uso del cuadro en varios funerales son borrados para que su lugar sea ocupado por los muertos nuevos, o como aparecen en el cuadro más antiguo (1) entremezcladas las calaveras de dignidades con aquellas sin nombre, ocupando junto con la representación de la muerte y la imagen de un féretro o un túmulo con la inscripción “tumba” en el segmento izquierdo del cuadro.

La escena de las calaveras simboliza teológicamente la igualdad de los hombres ante la muerte, en la que no importan los cargos ni posiciones mundanos, ya que para ella “todos somos iguales”, elemento iconográfico empleado por el catolicismo como se puede observar en uno de los murales de la iglesia de Huaro en el Departamento del Cuzco. Pese a esta igualdad ante la muerte, parece existir una intención de jerarquizar a lo humano incluso en el más allá, de allí la necesidad de incluir calaveras con distintivos de funciones relacionadas con autoridad³⁶ que en la mayoría de cuadros asoman en un nivel superior a aquellas sin nombres.



Gráfico 12. Detalle de “la muerte”. Mural de la iglesia de Huaro, Cuzco de autoría de Tadeo Escalante (1804).

En el nivel vertical intermedio se representan tres escenas, también jerarquizadas: las almas en el purgatorio ascendiendo con la ayuda de los ángeles hacia la Virgen que sostiene al niño en sus brazos (cuadros 1 y 3 en los que esta escena aparece en la parte inferior³⁷); La segunda escena con altares en forma de iglesia en la que se halla

³⁶ En relación a esta jerarquización, incluso en el más allá se debe pensar en la posibilidad de que se trate de una continuidad de la tradición religiosa europea, según la cual los papas y los reyes –siempre representados en los cuadros de almas que estudio- cumplían la función de intercesores entre sus súbditos y cualquier tipo de relación, incluyendo aquellas posteriores a la muerte.

³⁷ La escena del purgatorio en el cuadro restante (No.2) se halla en el primer segmento y en este espacio se halla un ataúd, seguido de una tumba y un camino por el que transitan las almas que va hacia la segunda escena una iglesia por cuya puerta ingresan las almas.

arrodillado un sacerdote elevando un cáliz. En el lienzo (3) junto a esta escena flanqueada por ángeles existe la inscripción “Santa Misa”. Y la escena superior representa a la divinidad mediante un triángulo luminoso con un ojo y la inscripción “Dios te ve”. En el cuadro (2) en vez del ojo se representa a la divinidad mediante el mundo sostenido por tres ángeles y sobre estas imágenes antropomorfas de Dios Padre, a su diestra Jesucristo y sobre ambos una paloma representando el Espíritu Santo. De este modo, el nivel intermedio del cuadro ejemplifica el camino que las almas tienen para llegar a la divinidad desde la expiación de penas en el purgatorio.

El tercer nivel (lado derecho del observador) presenta escenas de los pecados causantes de la condena en el infierno. Esta sección tiene variantes en la disposición de los elementos entre los tres cuadros, aunque la esencia temática no varía. En la primera escena inferior en los tres cuadros se representa el infierno con demonios, imágenes de fuego y almas condenadas y atormentadas por un animal infernal (Leviatán) que en varios cuadros asoma como un animal interpretado popularmente como un perro; en uno de los cuadros (1) existe una inscripción “Infierno este es el lugar de tormentos”. En esta misma escena en el cuadro (3) se encuentran las almas con el nombre de sus pecados bajo los pies del diablo, a su lado se encuentra una mano con una balanza, como símbolo del juicio a las almas. En el cuadro (1), en un pequeño recuadro se escenifica a un beodo con la inscripción “taberna”, la segunda escena del cuadro (2), está copada por calaveras, tres en una hilera con cargos y tres en la segunda sin distinción alguna. Este es el único de los cuadros que presenta tan solo dos escenas en esta sección; en los otros cuadros la segunda escena de la tercera sección está compuesta por un usurero con la inscripción “Yo presto el 10 por 100” (cuadro 1), mientras en el cuadro (3) se hace referencia al alcoholismo con la inscripción “borrachos”, a su derecha se encuentra una escena del purgatorio que asoma por segunda ocasión en este cuadro representada mediante arcángeles con espadas sobre el fuego infernal. La tercera escena del cuadro (1) representa a un agonizante en su lecho de muerte con la inscripción “muerte del justo”, mientras el cuadro (3) presenta las calaveras dispuestas en dos hileras la superior de personajes identificados con cargos religiosos, civiles y militares y la segunda sin detalles de cargo alguno. Este último cuadro posee a lo largo de su margen inferior una inscripción “La Santa Misa es el mejor sufragio para las almas”, lo que nos remite directamente a la función fúnebre de estos lienzos.

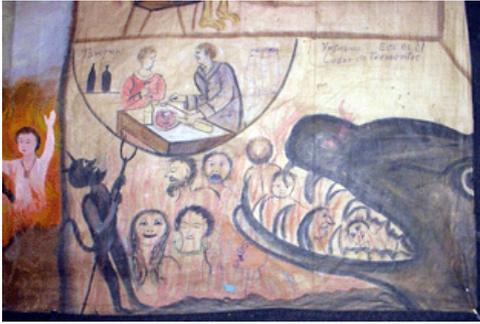


Gráfico 13.
Detalle del Leviatán (cuadro de almas 1)



Gráfico 14.
Recreación popular del Leviatán (cuadro de almas 3)

Este uso iconográfico de personajes con rango aparecen en cuadros alusivos a la muerte de origen colonial con el ya mencionado mensaje de igualdad de los humanos ante la muerte, un caso como el referido es un lienzo analizado por Gisbert en el Cuzco el cual muestra entre otras escenas a la muerte, y acercándose a ella conducidos por el tiempo “...un rey, un Papa, un Obispo, un clérigo y un caballero, más el Inca vestido con todas sus insignias reales”. (Gisbert, 2001: 207-208).



Gráfico 15. Detalle de un cuadro anónimo del siglo XVII en el que se muestra a un papa, un obispo, un clérigo, un caballero y el inca conducidos por el tiempo hacia la muerte (tomado de Gisbert, 2001: figura 89).

Como se puede observar las escenas del cuadro indican claramente múltiples vinculaciones a la iconografía cristiana, Gisbert plantea a cerca de las imágenes de los pecados en relación a la muerte lo siguiente:

El cristianismo convierte el miedo a la muerte y al más allá en un instrumento para autocontrolar y controlar las pasiones y el apetito desordenado hacia los

bienes terrenales, dando, a su vez, la esperanza de una igualdad entre los hombres, igualdad que solo se consigue en la otra vida (Gisbert, 2001: 205).

De este modo el cuadro además de estar vinculado a la práctica del huayru convirtiéndose en un canal para las oraciones rezadas por el muerto, esta muerte (cercana a los asistentes a la ceremonia fúnebre) asociada a toda la iconografía cristiana representada en el cuadro se convierte en un “instrumento de control” para los asistentes, dando una lección sobre las repercusiones de nuestros actos luego de la muerte e indicando la igualdad del premio y el castigo (cielo o infierno) para todos los humanos.

Una característica de todos estos cuadros que los diferencia de los cuadros de temáticas religiosas occidentales es que no posee un marco. Los cuadros de almas utilizados en el huayru vienen enrollados debido a que se guardan durante todo el año y sólo son exhibidos en relación a la muerte (velorios, día de los difuntos) y que se alquilan o prestan a otros miembros de la comunidad, situación que requiere hacerlo transportables, es decir, enrollables y por lo tanto sin marco. En este punto es importante resaltar que los cuadros de almas no tienen la función de exhibición, ni de adoración continua, los cuadros de almas se muestran únicamente en contextos mortuorios.

Juan Martínez (1992) relaciona el cuadro de almas con la tumba aymara, en el sentido de que ambos “posibilitan la llegada del difunto y la realización de ceremonias vinculadas con la presencia del muerto...” (189). Si bien el cuadro está relacionado con la ceremonia fúnebre y la presencia del muerto, el hecho de que sea un elemento local y único de esta región, casi con seguridad de nueva data, me hace pensar que no asume la función del dado huayru al permitir que el muerto se haga presente, sino más bien el cuadro de almas sirve de guía al espíritu, previamente convocado por el huayru, indicando el camino que ha de seguir para llegar a la divinidad. Esta función de guía explica la representación iconográfica del cuadro de almas, que contiene los niveles del infierno, purgatorio y cielo.



Gráfico 16. Cuadro de almas (2), Mal Padre, Sigsig.

La cualidad de invocar al espíritu del muerto es notoria en las prácticas del juego donde no existe el cuadro y sin embargo el dado cumple la función ritual de mediar en la expresión del espíritu. Rafael Karsten al respecto señala que el juego del huayru es parte de un culto para despedir a los ancestros y parientes. Los parientes honran al muerto acompañándolo en su último viaje, esperando que mediante esta práctica el espíritu los premie y no les haga daño mediante el poder sobrenatural que se cree tiene.

Tishno, el tablero del huayru

Al iniciar esta investigación, consideraba que el cuadro de almas y el tablero de juego que había encontrado en Sigsig y en documentos coloniales (sólo para el tablero) eran elementos incorporados al huayru en la época colonial o Republicana, pero que en ningún caso se trataba de elementos prehispánicos. Por lo que he mencionado sobre el cuadro de almas, su introducción al juego es tardía; no puedo decir lo mismo del tablero o tishno.

Una de las partes formales del juego implica el conteo de los puntos logrados en los sucesivos lanzamientos del dado y representados por granos de diferente color o piedritas. Este conteo se realiza en un tablero que tiene un sistema de casilleros

circulares, con cinco círculos grandes llamados “casas”³⁸ que son los puntos de partida y llegada así como las marcas intermedias que corresponden al avance de cinco casillas. Entre estas “casas” se intercalan cuatro círculos de menor tamaño (que con la “casa” sumas cinco de nuevo) que representan el camino por el que circulan las semillas entre casa y casa. Para ciertas variantes, no se utiliza el tablero sino que las semillas –de un color diferente para cada equipo- simplemente sirven para recordar la cantidad de “cincos” que ha hecho con el dado cada bando.



Gráfico 17. Tablero (tishno) moderno de madera, Sigsig centro.

Las fichas empleadas en este tablero son granos de maíz de dos colores diferentes para diferenciar los equipos, estas semillas van avanzando por el tablero según el número que indique la tirada del dado teniendo que transitar cada bando por veinte y cuatro casillas y cinco casas. Si el dado cae en “luchu” la cara no marcada del dado, la jugada se ha de repetir hasta un máximo de tres veces luego de lo que el dado pasará al siguiente equipo. Existe una jugada que obvia el paso por todas las casillas y hace que el equipo gane en un solo lanzamiento, esta es que el dado caiga parado, es decir la jugada más difícil y la más afortunada que en el contexto funerario del juego implica que quien lanzo el dado cuenta con el aprecio del muerto.

Si en el juego una semilla tiene que avanzar hasta la casilla en la que se encuentra la del oponente, esta última tendrá que retroceder e iniciar nuevamente el camino desde el punto de partida.

El tablero consta de dos segmentos antagónicos, uno para cada equipo. Estos dos segmentos confluyen en la parte alta del tablero en la cuarta casa y avanzan juntos por

³⁸ Informe de Manuel Sagvay, Dagte, Sigsig.

un único camino hasta llegar a la quinta casa para luego retornar y cada uno tomar su recorrido hasta volver al punto de partida lo que indicará el ganador³⁹.

Parece ser que el tablero se fabrica para un juego específico y luego es desechado, debido a esto ninguno de los poseedores de dados o cuadros de almas guarda en su poder estos tableros. Cuando yo preguntaba en Dagte (Sigsig) sobre el tablero, Manuel Sagvay dijo que no tenía uno, pero ante mi insistencia accedió a fabricar uno en una hoja fresca de penco (agave). La finitud del material de construcción de este tablero de penco concuerda con información sobre el uso del suelo de tierra donde se realiza el huayru como tablero improvisado. He encontrado una variante moderna del material del tablero en el centro poblado de Sigsig, donde el mismo pintor de los cuadros de almas fabrica los tableros en madera, conservando el mismo diseño del tablero de penco localizado en mi trabajo de campo, que difiere en la posición de la distribución de las casillas circulares con el tablero presentado por Hartmann y Oberem (1984) también en el Sigsig, lo que sugiere que, al igual que en las variantes del juego, existen variaciones en el tablero.



Gráfico 18. Elaboración del tishno tradicional en hoja de penco.

Un aspecto interesante en cuanto al uso del tablero que podría remitirnos a su uso en pueblos prehispánicos es un grabado colonial del siglo XVII proveniente de la

³⁹ Esta descripción es válida para los tableros que hallé en mi trabajo de campo (de penco y madera) que se diferencian del tablero de Hartmann y Oberem en el recorrido, al parecer más corto.

Gobernación de Chile, en el que aparecen dos personajes jugando con un tablero muy similar al que nos ocupa en estas líneas. Este grabado presenta una inscripción que dice “ludus quechucague” al respecto en 1646 el Padre Ovalle dice que los indios de Chile tienen un juego que llaman quechucague “...le juegan dejando caer al suelo como se hace al juego de la taba un palillo en forma de pirámide, el cual cuando cae en pie se gana cinco puntos, y estos se van anotando en un semicírculo, que tienen en el suelo con cierto número de casitas donde van poniendo una piedrecita, las cuales también van divididas de cinco en cinco, que en lengua de indios quiere decir queuchu, y por ello llaman este juego el quechucage⁴⁰.” (Ovalle en Gentile: 1998, 82).



Gráfico 19. Ludus Quechucague, Chile según Ovalle 1646 (tomado de Gentile 1998: figura 1).

Lo mismo ocurre en el caso del Ecuador, en 1748 a Jorge Juan y Antonio de Ulloa, les llamo la atención que los indios del actual Ecuador no tenían la costumbre de jugar, y manifiestan que desde el tiempo de su gentilidad conservan solo un juego al que llaman *pasa* compuesto por un tablero con clavijas para llevar la cuenta y un dado para conseguirlos.

“[A este juego]...al que dan el nombre de Pasa, que significa ciento; por ganar en él el que primero llega á completar este numero. Para jugarlo, tienen dos instrumentos: el uno viene a ser un aguila de dos cabezas de madera con diez

⁴⁰ “Hasta comienzos de siglo se mantiene el juego del kechukawe o kechucan, con reglas similares a las descritas por Ovalle en 1646. El padre Augusta decía que en araucano “...Kechu, num.,cinco. // -kan*, n., jugar el kechukage. // -kawew*, s., especie de dados: Consiste en un triángulo de palitos que se deja caer desde poca altura, ganando aquel de los jugadores a quien se le queda parado en el suelo.” (Augusta en Gentile: 1998, 101-102).

agujeros por cada parte; donde metiendo unas clavijas, sirven estas de apuntar por diezes los tantos, que cada uno hace; y el otro es un Hueso á manera de Dado dividido en siete caras; de las cuales á la una, que tiene puesta cierta señal para distinguirse, llaman Guayro: las otras cinco numeran por su orden, y la última queda en blanco; su invención no es otra, que tirar el Hueso por alto, y tantas quantas señala la cara, que queda superior se ganan; pero si cae la que se llama Guayro, entonces se gana diez, y se pierden otras tantas, quando queda ácia arriba la blanca. Aun siendo este juego propio de ellos, lo acostumbran muy poco, y por lo regular solo quando empiezan á beber.” (Jorge Juan y Antonio de Ulloa en Gentile:1998, 83).

El tablero que he analizado en mi trabajo de campo ha sido designado por un informante anciano de Santa Ana con el nombre de tishno, término que no aparece en otros trabajos sobre el huayru y que fue el punto de partida que me permitió plantear un origen prehispánico del tablero. Si bien este término tishno no consta en todos los diccionarios antiguos, en el Diccionario de González Holguín y en el de Domingo de Santo Thomas aparece un término que por su grafía y por la asociación al juego que tiene su definición podría ser una transformación léxica al quichua ecuatoriano, *tishno* frente a *ticnu*.

En González Holguín (1608), *ticnu* con dos acepciones: “adj. el que tiene buena suerte, cuando gana en el juego llamado pichca”, y asociado a la terminación –Intim-ykumun con significado de “nom. El zénit del meridiano. **Intim – ykumun:** El sol pasa por el zénit, que es el medio día” (360). De este modo, el tablero y los movimientos de las semillas por sus casillas (las pequeñas y las de mayor tamaño denominadas “casas”) podrían guardar relación simbólica con el movimiento del sol en la bóveda celeste.

Santo Thomas (1560) dice: “Ticno o fayua: mojon de termino” (363). El diccionario de la Real Academia de la Lengua designa mojón como “señal permanente que se pone para fijar los linderos de heredades, términos y fronteras” (1023). En este sentido, mojón hace referencia a una señal que marca un espacio determinado. Esta definición me permite plantear la hipótesis de que las marcas a las que hace referencia Santo Thomas bajo el nombre de ticno o fayua, asociadas a la definición de González Holguín sobre ticno, con acepción del que gana a la pichca (huayru) y con terminación –Intim-ykumun como “el zénit del meridiano” o cuando “el sol pasa por el zénit, que es el

medio día”, se refieren a las marcas que durante el incario se empleaban para marcar los acontecimientos astronómicos (solsticios, equinoccios), en base a los cuales elaboraban su calendario ritual. Con esto estoy haciendo referencia a las “sukankas o gnomon” (Zuidema, 1981: 319-342) que eran pilares que servían como puntos de referencia para las observaciones astronómicas solares:

Para verificar el equinoccio tenían columnas de piedra riquísimamente labrada, puestas en los patios o plazas que había ante los templos del sol...(Guaman Poma de Ayala, en Zuidema, 1988: 408)

La función de las sukankas o gnomones puede relacionarse aquí con las casas del tablero tishno, por lo que planteo que el movimiento de las semillas en el tishno están emulando el movimiento del sol en la bóveda celeste, en tal sentido, no sería casual la vinculación lingüística entre las acepciones de tishno como el que tiene suerte en el juego del huayru y el momento en que el sol pasa por el cenit, además con seguridad este momento de paso del sol por el cenit era un momento esperado en el incario por su función ritual en alusión al calendario agrícola y a la suerte que este hecho suponía para las cosechas y el bienestar de la sociedad.

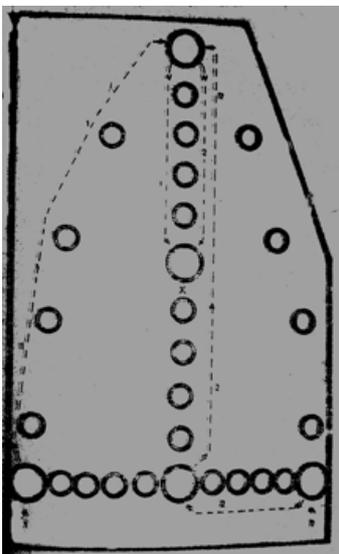


Gráfico 20.
Diagrama del tablero según Hartmann y Oberem (1984: 75)

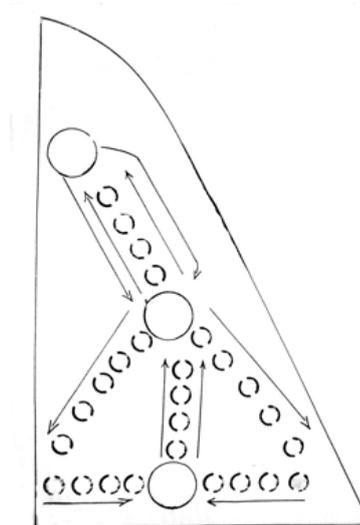


Gráfico 21.
Diagrama del tablero de hoja de penco, Sigsig.

Existe otro elemento que me permite vincular el tablero del huayru y el juego en sí con momentos de importancia astronómica. Algunos dados huayru provenientes de la

provincia del Cañar, como indica Martínez (1992), presentan asociados a las marcas que indican valores numéricos pequeños dibujos de soles y lunas. Estos elementos podrían estar indicando la vinculación del juego con elementos astronómicos cuyo conocimiento y quizá su emulación mediante el juego era de vital importancia dentro de los ritos agrícolas y el culto a los antepasados. Como ya se mencionó, Guaman Poma dice que el juego del huayru y otros se practicaban en el mes de Abril cuando se celebraban las cosechas, Zuidema parafraseando a Segovia (1535) dice: "...en el mes de Abril de 1535, al mismo tiempo que todos los habitantes del Cuzco celebraban las cosechas, el inca mismo, junto con la nobleza alta, repitió por ocho días un gran rito estatal, más bien de carácter cosmológico. En seguida el rey iba a arar, iniciando el nuevo año agrícola. En cada uno de aquellos ocho días se formaba al este del Cuzco un corredor ancho por medio de toldos donde se instalaba la nobleza junto con sus momias ancestrales [en dirección de Rimacpamba]. Doscientas acllas pasaban por el corredor en procesión desde la salida hasta la puesta del sol y el mismo Inca participaba de vez en cuando. El propósito fue de imitar el camino del sol por el cielo..." (Zuidema: 1997, 257), dando así gracias al sol por la cosecha pasada y rogando que las sementeras tengan frutos al año entrante.

De este modo, se puede apreciar cómo los movimientos astronómicos eran reproducidos en los ceremoniales incas precisamente en el mes de Abril en el que según Poma de Ayala se juega al huayru. Vinculando esta información al tema que nos ocupa, toma sustento la posibilidad de que el dado con marcas de soles y lunas y sobre todo el tablero tishno indican una nueva representación de estos movimientos solares ("casas" del tishno) y quizá también lunares (¿círculos pequeños del tablero?) mediante el movimiento de los granos de maíz por sus casillas vinculando a esta práctica por un lado con los movimientos astrales y por otro con la agricultura dependiente de los primeros y en torno a los cuales se realizaban las festividades incas de abril.

El Cinco

Finalizo el análisis de este complejo juego concentrándome en los rituales asociados al quinto día de la muerte, llamado “cinco”, donde se realizan los actos de purificación y se juega al huayru.

Dentro de las ceremonias fúnebres se observan dos momentos importantes: la muerte y el quinto día o cinco que marcan el espacio ritual en que se desarrollan las honras fúnebres, ambos momentos son acompañados del juego del huayru.

El “cinco” (o quinto día de la muerte) es una práctica ritual que se desarrolla a lo largo de los Andes y que se encuentra estrechamente asociada al juego del huayru dentro de los funerales. Al respecto de esta práctica José María Arguedas refiriéndose a las costumbres funerarias de Ayacucho – Perú dice:

“El “pichcay” es el último rito del funeral. Pichcay, literalmente quiere decir “cinquear”. A los cinco días del entierro los deudos van a lavar a algún río la ropa del muerto. Los ríos o arroyos donde la gente lava la ropa tienen siempre un lugar destinado para el “pichcay”. Este sitio, una roca o un trozo de la orilla, es mirado con temor. El “pichcay”, según los indios, purifica y lava las culpas”. (1989, 143).

El uso del agua en las ceremonias fúnebres no se reduce tan solo al quinto día, sino empieza al cabo de la muerte, momento en que se lava el cuerpo del deceso como el primer acto ritual que da inicio a los funerales; en Otavalo “...nunca se debe utilizar agua estancada o del grifo, por que esta agua está muerta. Es necesario utilizar una agua viva... el agua utilizada debe botarse en lugares apartados, pero nunca en los ríos o las vertientes”. (Cachiguango: 2001, 3). Al quinto día después de la muerte, la purificación continúa; así la viuda(o) y los familiares más cercanos toman un baño ceremonial en una fuente de agua corriente (río, riachuelo); en esta agua corriente, se lava cuidadosamente la ropa del muerto con la intención de purificarla. En relación del baño del muerto, un informante en Ingahuasi, Perú dice: “el lavado del cuerpo de nuestro difunto lo hacemos con agua tibia y jabón, el cuerpo debe quedar limpio. Porque si enterraríamos a nuestro difunto con su cuerpo sucio, entonces, en la otra vida sufriría;

por eso, tenemos que lavar bien para que así quede limpio y no sufra” (Julio Rojas Flores, s.f). Sobre esta información, Rojas considera que la purificación va más allá del lavado físico del cuerpo para trascender a la limpieza espiritual del muerto, lavando sus pecados “para que así no sea castigado en la otra vida” (Ibíd.).

La finalidad purificadora del agua entre los “gentiles” se puede apreciar ya en textos de la temprana colonia, así Cabello Valboa dice: “Al mes que corresponde a nuestro Enero llamó Topa Ynga Pura opiayquiz, o Camay hacinase en el grandes cerimonias, y sacrificios y las cenizas remanintes de ellos las echauan por los arroyos creyendo que con ellas se yban los pecados, y males de las república” (Cabello Valboa: 1951, 350).

Al respecto, Paul Rivet⁴¹ manifiesta, para los sectores Azuayos de Gushu y Paute en *Practique funéraires des Indies de l'Equateur*, que:

...cuidadosamente se lava al muerto con jabón, se le seca, se le reviste con los mejores vestidos, y se le coloca sobre una estera, en la mitad del cuarto. El cuerpo está, además, cubierto con un paño. Alrededor se ponen velas, o simplemente lámparas rústicas, que consisten en simples cazuelas de barro llenas de grasa, en las que se ceba una mecha de trapo retorcido a manera de cordón.

El cadáver permanece así expuesto por tres días y tres noches. Para ahuyentar a los espíritus malignos (mala visión) y para luchar contra el mal olor del cadáver, queman de tiempo en tiempo hojas de palma y ramas de romero benditas el Domingo de Ramos. La viuda lleva, en señal de luto, rebozo negro, y el viudo poncho negro, dos cintas negras sobrepuestas alrededor del gran sombrero de fieltro, y pañuelo blanco atado alrededor del cuello. La una o el otro se lamentan sin cesar día y noche: en estas lamentaciones, el superviviente llama al muerto, y hace recuento de sus méritos.

Los amigos y parientes vienen a consolar en vos baja al doliente, los varones traen cada uno una botella de aguardiente y las mujeres una gallina, un cochinillo de indias (cuy), o un poco de maíz, etc. (Rivet, 1910: 173-174).

⁴¹ Paul Rivet en las primeras décadas del siglo XX recoge algunas costumbres funerarias indígenas, aunque buena parte de ellas como el mismo manifiesta “...las ocasiones en que yo pudiera observarlas personalmente fueron raras.” Y dice que la mayor parte de lo que él relata es información suministrada por sus compañeros de Misión (Segunda Misión Geodésica Francesa) y por los Redentoristas Franceses.

El primero aspecto que llama la atención en la cita de Rivet en cuanto a los rituales de purificación, es la posición del cuerpo del muerto y las velas a su alrededor. Los ritos funerarios en la zona Uru – Chipaya en Bolivia contemplan como un elemento importante la posición del muerto y de los dolientes. Los pies del muerto deben estar en el lado oeste de la vivienda y su cabeza en el lado este hacia la puerta, los parientes hombres se ubican al lado norte y las mujeres al lado sur alrededor del féretro (Acosta Veizaga: 2001,7). La delimitación del espacio que ocupa el muerto (centro del cuarto) y la disposición de sus pies, cabeza y de los dolientes en relación a los puntos cardinales también es importante en el desarrollo del juego. El huayru no se juega en cualquier lugar en el velorio. Los reportes indican que en algunos casos se juega sobre el estómago del muerto; cuanto se hace el juego en el “cinco” en los casos por mí estudiados, se coloca un poncho en el piso, donde se lanza el dado. Si el dado cae fuera del poncho, sin importar su puntuación, la jugada debe repetirse, como si su acción de intermediación con el espíritu del muerto estuviera circunscrita a este “territorio” (el poncho).

Por otra parte, tal como se desprende de la descripción de Rivet, la purificación del muerto y del ambiente que lo circunda es un aspecto importante de las prácticas funerarias. Además de los baños del muerto, su ropa y sus familiares al quinto día, se hace referencia a la limpieza del ambiente a través de la quema de romero⁴² y hojas de palma bendecidas el Domingo de Ramos, pudiéndose constatar aquí una nueva influencia de un elemento católico dentro de los rituales asociados con la muerte, por cuanto estas hojas de palma bendecidas recuerdan la aclamación a Jesucristo como mecías por parte de los habitantes de Jerusalén, y por tanto dentro de este rito se dotan de cierto poder mágico capaz de purificar los elementos nocivos que la muerte atrae.

⁴² Para la región de Otavalo se describe que el agua con que se lava al difunto debe tener hojas de romero y hojas de claveles rojos y blancos. (ver Cachiguango: 2001:3).

La necesidad de limpiar el ambiente es una práctica común aún en la actualidad. En varios sectores de la serranía ecuatoriana, como última etapa de estas ceremonias, los familiares barren⁴³ y limpian todas las superficies y rincones de la casa del muerto y cambian de lugar los muebles y objetos de la casa con la finalidad de que la interferencia del muerto en la vida de sus deudos continúe luego del período en que se supone el alma debe estar presente, es decir los cinco días contados desde el momento del deceso. Si estas prácticas como el barrido no se realizan se piensa que el alma pena, relacionado con la creencia de la “recogida de pasos” en los que la casa “suená”, algo similar ocurre con el lavado de ropa o cinco “El cinco se realiza porque “si no se lava la ropa del difunto suena” (Martínez, inédito: 1).

Un aspecto interesante dentro de la práctica del lavado de la ropa del muerto o “cinco” nos lo presenta Brownrigg en su estudio hecho en la década de los 70 en Monjas de Quingeo (Azuay). En esta zona, en la cuarta noche posterior a la muerte se junta toda la ropa del muerto para continuar la velación, se forma “el cuerpo presente” previo a la práctica de la “pischca o cinco” que se lleva a cabo al quinto día de la muerte y en el que el principal acto es el lavado de la ropa del muerto, todos sus animales y sus sobrevivientes cercanos (la viuda o viudo o el enamorado o enamorada si era soltero, los hijos y los nietos) a los que se limpia arrojándoseles agua en el río. Una vez llevada a cabo esta ceremonia, se procede a la división de los bienes del muerto mediante el juego del huayru. Nótese aquí la función de este juego como elemento válido para la repartición de bienes, acto similar a lo que ocurría en la historia de la Dama Huayru y su hijo relatada por Cobo, en la que juega el hijo de una mujer secundaria con el Inca, cumpliendo el juego la función de elemento validador de dichos cambios de posesión.

Esta nueva versión del juego durante el Pischca o lavado de ropa relatada por Brownrigg “es una fiesta alegre” en la cual dos filas de hombres se sientan a jugar “cada fila tira el huayru en pares, prediciendo si caerá cero o cinco”, la hilera de perdedores tiene que actuar una serie de papeles en los que se teatraliza el actuar de determinados

⁴³ Arriaga (1621) describe los ritos de duelo tal como era a inicios del siglo XVII y anota que diez días después de la muerte de alguien, su Ayllu y sus parientes se reunían para ir a lavar al pariente más próximo del muerto y las vestimentas de éste. Luego se hacía una comida donde se escupía el primer bocado; cuando pasan los efectos de la chicha, vuelven a la casa y la barren. La noche siguiente esperan, bebiendo y cantando, el alma del difunto que, como dicen, debe venir a comer y beber. (Arriaga en Hocquenhem: 1987, 150-151).

personajes y animales, pretendiendo transmitir los actos esenciales de estos según el imaginario de la comunidad del siguiente modo:

El Mayoral.- ¿quién dirige el juego? Este personaje tiene que ir a las lomas visibles y gritar chismes e insultos bromeando a las solteras y a las viudas.

El Cuscungo.- quien tiene que subir a un monte y gritar.

El gallu.- quien representa este personaje sube a una loma elevada e imita el canto de este animal.

El rezador.- reza para el muerto.

El burro.- tiene que llevar en cinco quipis (bolsas) la ropa del lavado hasta la casa del velorio gritando como un burro y persiguiendo a las solteras.

La gata.- quien tiene que realizar todas las actividades que se requieran y además tiene que robar y traer alimentos como carne, huevos, mote y cuyes, alimentos que serán servidos a los dolientes. Estos robos los realiza de las casas de los parientes del difunto que no asistieron a la pischca.

Llama la atención en estas representaciones por un lado el imaginario de la comunidad sobre los personajes, por ejemplo “la gata” como un ladrón o del “mayoral” como un personaje chismoso y abusador, que seguramente se refiere a como la comunidad capta las actitudes de este personaje quien cuenta todo al dueño de la hacienda, que en este caso toma forma si tomamos en cuenta que la comunidad de Monjas donde trabaja Brownrigg fue una hacienda de las religiosas Carmelitas desde el siglo XVII.

Por otra parte, es interesante la existencia de representaciones de este tipo, especialmente la de animales, dentro de una ceremonia de valor ritual vinculado a la muerte. Cachiguango (2001) informa que en Otavalo luego del juego de la Chunkana - juego similar al Huayru en el que los granos de maíz cumplen la función del dado dentro de las ceremonias fúnebres-, el grupo ganador pide a quien dirige el juego (Tayta maestro) que indique un juego para que el grupo perdedor lo realice, entre estos juegos

(siempre intercalados por otro juego de Chunkana) se practican representaciones similares a la relatada por Brownrigg para Monjas.

El gallo.- un perdedor imita al gallo en su cacareo o dos personas representan una pelea, otra de las opciones es hacer a un tercero figurar como gallina, para que los gallos peleen por ella.

El kurikinki (gavilán).- las manos de los perdedores son amarradas a la espalda y sin doblar las rodillas beban una taza de chicha depositada en el suelo.

El oso.- el perdedor es envuelto en una sábana de color y sobre él se monta a un niño que representa al mono; el oso debe buscar a las mujeres para secuestrarlas y pedir recompensa en forma de comida y bebida.

El conejo.- en este juego los participantes forman un círculo, el conejo se representa con una prenda de vestir envuelta, con dos esquinas salidas que representan las orejas y que circula por el grupo, se escoge un cazador entre los perdedores (de la chunkana), quien debe atrapar al conejo. Mientras el conejo circula, un participante puede agarrar al conejo de las orejas y golpear al cazador.

En los Andes existen determinados animales que tienen vinculación con la muerte, sea presagiándola o tomando parte activa de las ceremonias fúnebres, algo similar a lo presentado por Brownrigg aparece en Rivet cuando habla del velorio en el sector de Gushu y Paute (Azuay):

Durante el curso de estas tres noches de vela, cuatro o seis indios, amigos íntimos de la familia del muerto, se disfrazan pintándose la cara con paja quemada o sebo, y acomodándose una enorme nariz, hecha de un trapo embutido de lana, o cubriéndose la cara con una máscara de tela. Disfrazados así dicen que lo están de lechuzas. Bien envueltos en ponchos, se van así vestidos, desde media noche, hasta las cinco de la mañana, a rodear las casas vecinas. En todo el camino, imitan el grito de la lechuza (cuzcungu); unos gritan “¡cuscungu -u-u-u, huevos para el entierro, cuyes para el entierro!” y otros responden “!can! ¡can!” (¡tú! ¡tú!). Delante de cada casa gritan “!cuscungu-u-u-u, huevos para el entierro,

cuyes para el entierro!”. Los habitantes dan enseguida lo que tienen, pero, si espantados huyen, los visitantes se apoderan de lo que en la casa encuentran, gallinas, animales, etc. Todos estos víveres se entregan al viudo o a la viuda, y los invitados los consumen en la ceremonia fúnebre. (Rivet,1910: 174).

Como se puede apreciar, la vinculación de animales con la muerte no es un tema aislado o poco frecuente, por lo tanto este tema se constituye en un importante corpus de información ha ser analizado y especialmente en vinculación a este se debe analizar las representaciones zoomórficas como elementos que permiten la mimetización de sujetos que asimilando las características dotadas a un animal específico por parte de un grupo, pueden actuar sin ser sancionados por la comunidad convirtiéndose en actos de trasgresión aceptada dentro de un ritual determinado como es el caso de el cinco o el período de cinco días que duran los funerales.

Vinculados a la muerte además asoman una serie de animales considerados de mal agüero, tradición ampliamente difundida a lo largo de los Andes. En la zona Uru Chipaya los animales que presagian la muerte de un miembro de la comunidad al aparecerse son la lechuza, la mariposa nocturna, el zorro, el aullido del perro el lagarto, etc. (Acosta Veizaga: 2001) Relatos similares aparecen también en varios documentos coloniales, así por ejemplo Alonso de la Peña Motenegro dice:

“Quando oyen cantar lechuzas, buhos, buitres, gallinas, u otras aves extrañas, y el canto de la tortola, ò aullar perros, lo tienen por agüero malo, y pronostico de muerte para sí, ò para sus vecinos, y particularmente para aquel en cuya casa ò lugar cantan, ò aúllan: y suelen ofrecerles coca, y otras cosas, pidiéndoles que maten, y dañen à sus enemigos, y no à ellos...” (de la Peña Montenegro, 1771: 187).

Pablo Joseph de Arriaga manifiesta, en relación al tema, que en la creencia de los gentiles luego de la muerte y las ceremonias fúnebres acompañadas de grandes borracheras todos se bañan en las fuentes destinadas a este fin y queman las ropas del muerto “Y si a caso en aquellos días, poco después de muerto, chispea el fuego, o algún Buho, o Lechuza canta sobre la casa del defunto, dicen que tiene hambre, y frío, y le

quemar maíz, y papas, y poco a poco van quemando todas las alhajas que dexo, hasta que no quede nada”. (Arriaga: 1920,84).

La práctica del lavado de ropa y familiares del muerto o cinco en el que generalmente se juega al huayru con la finalidad de redistribuir las posesiones del muerto (Brownrigg), al parecer no tenía tan solo la función de purificar, además de esta función cumplía como un elemento para conocer la fortuna por medio del agua como aparece en Guaman Poma de Ayala, como una característica de los “Yungas, indios de los llanos hasta Quito... asimismo del ualle de Xauxa, Uanca, Alco Mico, Quito Alco Mico del Nobo Reyno”:

Después de auer enterrado sus defuntos las biudas y parientas y ermanos en los 5 días se uan a lavar al tincoc yaco (confluencia de aguas). Se laua ellas y todo su rropa y después proeua para sauer ci an de morir presto adonde se lavan (Guaman Poma de Ayala en Brownrigg, 1989: 16).

De este modo, es patente como la práctica del huayru es un elemento que acompaña al espíritu del muerto y a los deudos desde el momento del deceso hasta el quinto día que coincide con los días en que este aun guarda contacto con el mundo de los vivos, así mismo a lo largo de este período de cinco días, la práctica del huayru cumple varias funciones según los distintos autores, siendo las más importantes el tener acceso a la voluntad del muerto, ganar su favor ante la peligrosidad que sus poderes sobrenaturales representan, acompañar ceremonialmente al espíritu en su paso al otro mundo, permitir la redistribución de sus bienes, e incluso funciones como el no dormir aunque no con la connotación de diversión sino como una vía de escape ante la peligrosidad que el sueño representa ante la presencia del espíritu que se ha convertido en un elemento peligroso y temido para los deudos y acompañantes.

Conclusión

Cuando me propuse iniciar esta investigación por el enigma que representaban para mí unos huesos con signos en su superficie, expuestos en un museo de mi ciudad era poco lo que sabía del huayru. Este interés, mucho antes de proponerme realizar una investigación de esta magnitud, me había llevado a buscar algún tipo de referencia bibliográfica al respecto y tan solo había tenido acceso a un pequeño artículo que se refería a este objeto dándole una función lúdica dentro de contextos funerarios de algunas regiones del Ecuador. Luego de algún tiempo me vi en la necesidad de estructurar un proyecto de investigación y sin la menor noción certera del tema al que me enfrentaba propuse el estudio que hoy me ocupa, pensando que sus límites eran mucho más restringidos de los que finalmente resultó tener.

Las pocas referencias a las que había tenido acceso no me permitían tener una visión clara de la complejidad de esta práctica ritual, es más todo me hacía pensar que se trataba de un tema totalmente desarticulado de la actualidad, y que estas nociones mágicas en torno a la muerte habían desaparecido por completo. Mi sorpresa fue enorme al comprender que se trataba de una práctica aún viva y mucho más rica que las referencias que sobre el juego había adquirido. Así inicié a partir del año 2002 mi trabajo de campo que me dio un acercamiento bastante cercano, si no a la práctica como observador directo por las escasas ocasiones en que se realiza (funerales), sí a algunas personas que a lo largo de su vida habían participado en el juego del huayru, que en medio de las variantes lógicas de un fenómeno cultural de este tipo me dieron pistas para avanzar en mis intentos por entenderlo.

Si antes de iniciar el trabajo pensaba que este era un tema muerto generaciones atrás y no fue así, hoy pienso que me enfrenté a la última generación de practicantes del huayru al menos en la provincia del Azuay ya que todos los informantes a los que tuve acceso son personas de la tercera edad y sus descendientes se sienten ajenos a la complejidad de este rito. Resultaron interesantes las pláticas con los jóvenes sobre el tema en cuanto más de uno al oír sobre él decían haber escuchado de su práctica pero en las comunidades aisladas (pese a que desde mi perspectiva la comunidad en que me encontraba ya lo era bastante y algunos de sus miembros mayores continuaban el juego en contextos funerarios). Igualmente en el centro poblado del Sigsig, con una población

mucho más mestiza, interrogué en un velorio a una joven familiar del difunto sobre si jugarían huayru, su respuesta entre el espanto y la risa fue “no, eso solo se hace en el campo”, todo esto nos muestra cómo esta práctica está condenada a la desaparición.

Luego de haber revisado la bibliografía por cierto escasa sobre el tema, la idea de la que había partido mi interés -una práctica funeraria- tomó un drástico giro al ver que me encontraba ante una práctica de origen prehispánico que expandía sus finalidades mucho más allá de la muerte y se introducía en los más profundos conceptos de la ritualidad andina. Es así como, luego de un proceso que cuestionó mis planteamientos iniciales, recién fui capaz de enfrentar el tema con nuevas propuestas que me permitieron sustentar el presente trabajo y que siempre sobrepasaron mis mayores expectativas.

Con la finalidad de hacer un sumario de los resultados de la investigación, recapitulo brevemente los puntos claves para la comprensión del juego que fueron desarrollados en esta tesis. El tema del huayru o pichca ha sido tratado por buena parte de los autores desde tiempos coloniales como un juego de azar, sin embargo el propósito de mi trabajo ha sido precisamente argumentar (basado en referencias de apreciaciones de cronistas, diccionarios coloniales de quechua, quichua y aymara, descripciones de viajeros, estudios etnológicos y mi propio trabajo de campo) que el juego del huayru no es un juego de azar con una simple función distractiva. En la tesis he planteado las connotaciones que esta práctica tiene y tuvo a lo largo de los Andes y cómo se fue transformando y reacomodando (sin desaparecer, hecho que prueba su importancia ritual) a las condiciones coloniales y republicanas, pasando desde funciones relacionadas con la marcha de la organización social y su legitimación, su vinculación con sistemas simbólicos de poder basados en la dualidad, vinculación a ritos de propiciación agrícola y de recreación de movimientos astronómicos, culto a los antepasados y los muertos, oráculo, etc. lo que con sobra de pruebas hace imposible proponer a esta práctica como un juego lúdico, siendo más lógico reconocerlo como un juego ritual.

Los aspectos formales del huayru (dados, tablero, jugadores, etc.) lo convierten en un juego demarcado por reglas que lo vinculan a una práctica lúdica; sin embargo, el “premio” que persigue, a diferencia de la ganancia de una apuesta en un juego profano,

es lograr la restitución del equilibrio social y/o ritual y por tanto, el restablecimiento del orden.

Asimismo, la comparación de las variantes del juego del huayru y de otros juegos con estructuras y usos similares en los Andes desde tiempos prehispánicos, me ha permitido argumentar que el juego, pese a tener casi con seguridad un origen preinca, se dispersó por el espacio andino con los procesos de expansión inca. En tal sentido, las variantes del huayru se deben en tiempos prehispánicos a la introducción inca de una práctica foránea que se adaptó con ciertos cambios a las concepciones rituales locales. Pero el mayor desfase de las funciones prehispánicas del juego y su variación local se debe a la fuerza con que la conquista española y sobre todo la iglesia pretendió borrarlas, mediante una persecución continua a las idolatrías. La violencia colonial hizo que las prácticas rituales en general y el juego que me ocupa en particular se haya readaptado a estas condiciones, cambiando buena parte de sus usos y dando primacía a unos sobre otros, en tanto iba incorporando al juego nuevos elementos de la visión sacra europea, como es el caso del cuadro de almas, los rezos católicos por el alma del muerto, cruces en los dados etc., lo que permitió al juego sobrevivir hasta nuestros días. Pero este proceso de asimilación al parecer también se produjo a la inversa, es decir, si el juego incorpora el imaginario católico, el cristianismo adopta elementos del huayru (y de otros ritos andinos) en sus intentos por llegar a los indios con la evangelización; con esto me refiero a la similitud formal entre el juego huayru y elementos asociados a él en las tradiciones coloniales (Cobo) como la mujer hermosa y generadora de fortuna que aparece en el auto sacramental de Espinosa Medrano “El hijo pródigo”, dato que por ser inédito al tema del huayru y por su vinculación a los procesos evangelizadores del período colonial, abre nuevas pistas para su comprensión.

Las referencias coloniales sobre términos asociados al juego del huayru o a sus elementos formales además me han permitido crear nuevas relaciones sobre esta práctica ritual. En este punto considero digno de resaltarse las vinculaciones existentes entre el juego del huayru y movimientos astronómicos por cierto asociados al calendario ritual inca, que relacionan esta práctica a los ciclos agrícolas y los cultos a los antepasados. El vínculo que me permite urdir esta propuesta se encuentra por una parte en el campo lingüístico del nombre del tablero de juego (Tishno) y la asociación de este al movimiento del sol por la bóveda celeste, a lo que se suma la información de dados

con soles y lunas, elementos que sustentan esta teoría, misma que habrá que profundizar con nuevas investigaciones.

Si la función agrícola y astronómica del huayru es prehispánica, existen otras que han mantenido su sentido original en la actualidad, es el caso de la función de redistribución ritual. Las referencias coloniales informan de situaciones en las que el juego del huayru servía para legitimar el cambio de posesión ritual de la tierra, en mi trabajo de campo aparecen referencias al uso del juego en la repartición de las posesiones del muerto entre sus familiares, lo que crea una conexión entre la práctica prehispánica y su uso actual.

Este trabajo además resalta una serie de elementos conceptuales asociados al huayru, no dentro de su práctica si no como conceptos que generan campos significativos independientes (aunque relacionados) al juego. Estos conceptos vinculados básicamente a la dualidad, la belleza, la estética, lo femenino, la jerarquía y la suerte remiten a un estado de excepcionalidad que en el trabajo he analizado como la condición que convierte a un elemento en sagrado.

Quiero finalizar esta conclusión esbozando perspectivas para nuevos estudios. Estoy seguro que el complemento de este análisis conceptual se encuentra en descifrar la importancia de los valores numéricos asociados al juego, especialmente del número cinco, número que aparece en repetidas ocasiones asociado a la práctica del huayru a lo largo de los Andes. Pese a mis intentos por lograr descifrar esta función ritual de los números en el contexto del juego del huayru, la casi inexistente bibliografía sobre la aritmética prehispánica y sus connotaciones rituales y la falta de argumentos válidos en mi trabajo de campo impidieron que realice alguna propuesta sobre el tema, sin embargo futuras investigaciones podrán continuar este análisis, permitiendo profundizar la magnitud ritual de esta práctica andina.

Bibliografía

ADVENIAT REGNUM TUUM, *Catecismo en Estampas*,

1951 Buenos Aires: Difusión.

ACOSTA VEIZAGA, Orlando

2001 “*La muerte en el contexto Uru: El caso Chipaya*”, Revista Chungará, Arica: vol. 33, No. 2.

AGUILÓ, Federico

1987 *El hombre del Chimborazo*, Quito: Abya-Yala.

ARGUEDAS, José María

1989 *Indios mestizos y señore*. Lima: Editorial Horizonte.

ARRIAGA, Pablo Joseph de

1621 *La extirpación de la idolatría en el Perú*. Lima: Colección de libros y documentos referentes a la Historia del Perú, 1920.

1999 *La extirpación de la idolatría en el Perú*. Cuzco: Centro de Estudios Regionales Andinos “Bartolomé de las Casa”, Monumenta Idolatría Andina 3.

BALTA C., Aída

2000 *Historia general del teatro en el Perú*. Lima: Universidad de San Martín de Porres.

BERTONIO, Ludovico

1612 *Vocabulario dela lengua aymara*, Cochabamba: Ceres, 1984.

1612 *Transcripción del vocabulario de la lengua aymara*, La Paz: Biblioteca del Pueblo Aymara, 1993.

- BETANZOS, Juan de
1557 *Narrative of the Incas*. University of Texas Press, 1996.
- BROWNRIGG, Leslie A.
1989 “Un juego de pishca al huairu en Quingeo, Azuay”, *Revista de Antropología*, Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 10:9-38.
1971 “El papel de los ritos de pasaje en la integración social de los cañaris quichuas del austro ecuatoriano”, *Revista de Antropología*, Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 3:203-214.
- CABELLO BALBOA, Miguel
1586 *Miscelánea antártica. Una historia del Perú antiguo (III Parte)*, Lima: Universidad Nacional de San Marcos, 1951.
- CACHIGUANGO C., Luis Enrique
2001 “¡Wantiay...! El ritual funerario andino de adultos en Otavalo, Ecuador”, *Revista Chungará*, Arica: V. 33, N. 2.
- CALVO PÉREZ, Julio
1998 *Ollantay. Edición crítica de la obra anónima quechua*. Cuzco: Centro Bartolomé de las Casas.
- CERECEDA, Verónica
1987 “Aproximaciones a una estética andina: de la belleza al tinku”, Thérèse Bouysse-Cassagnel, Olivia Harris, Tristan Platt y Verónica Cereceda, *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino*, La Paz: Hisbol.
- CIEZA DE LEON, Pedro
1962 *La Crónica del Perú*, España: Espasa Calpe.
- COBO, Bernabé
1653 *Historia del Nuevo Mundo*, Madrid: BAE, 1954.

COLLAPIÑA, Supino y otros Quipucamayos

1974 *Relación de la descendencia, gobierno y conquista de los incas*. Juan José Vega (prolog.), Lima: Biblioteca Universitaria.

CORDERO, Luis

1999 *Diccionario quichua-castellano y castellano-quichua*, Quito: Corporación Editora Nacional.

FINK, Rita

2003 *La cosmología en el dibujo del altar del Quri Kancha según don Joan de Santa Cruz Pachacuti Yamqui Salca Maygua*.
(<http://www.terra.es/personal5/stevefroemming/vinculosandinos1.htm>)

GARCILAZO DE LA VEGA

1609 *Comentarios reales*, México: Porrúa, 1998.

1609 *Comentarios reales de los incas*, Lima: Universo, T. III., s.f.

GENTILE, Margarita

1998 “La pichca: Oráculo y juego de fortuna (su persistencia en el espacio y tiempo andinos)”. *Bulletin Institut Français Études Andines*, 27 (1): 75-131.

GISBERT, Teresa

2001 *El paraíso de los pájaros parlantes. La imagen del otro en la cultura andina*, La Paz: Plural.

GONZÁLEZ DE HOLGUÍN, Diego

1608 *Arte y diccionario quechua-español*. Lima: Imprenta del Estado, 1901.

GUAMÁN POMA DE AYALA, Felipe

1613 *El primera nueva coronica y buen gobierno*. Edición facsímile, Biblioteca Real de Copenhague.

HARTMANN, R. y OBEREM, U.

1984 "Aportes al 'Juego del Huairu'", *Revista de Antropología*, Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 8:67-101.

HERMIDA PIEDRA, César

(1995) *Medicina y literatura (Ensayos histórico-médicos)*, Cuenca: Casa de la Cultura.

HOCQUENGHEM, Anne Marie

1987 *Iconografía mochica*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

HUDELSON, John Edwin

1987 *La cultura quichua de transición. Su expansión y desarrollo en el Alto Amazonas*, Guayaquil: Museo Antropológico del Banco Central del Ecuador y Abya-Yala.

KARSTEN, Rafael

1930 *Ceremonial Games of the South American Indians*, Helsingfors: Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum, Tomo III, No. 2.

1931 *My Huayru Game once more*, Helsingfors: Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum, Tomo III, No. 7.

LARA, Jesús

1997 *Diccionario qheshwa-castellano, castellano-qheshwa*, La Paz-Cochabamba: Los Amigos del Libro.

LARRAIN BARROS, Horacio

1980 *Cronistas de raigambre indígena*, Colección Pendoneros, Otavalo: Instituto Otavaleño de Antropología.

MARTINEZ BORRERO, Juan

1992 *Detrás de la imagen. Un estudio sobre iconografía popular en el Azuay*,
(s.l): Banco Central del Ecuador.

(s.f) *La persistencia de los símbolos; el caso del “cinco” o pichca* (inédito).

MacCORMACK, Sabine

1991 *Religion in the Andes. Vision and Imagination in Early Colonial Peru*,
Princeton University Press.

MEDINACELI, Ximena y MENDIETA, Pilar

1997 *De indias a doñas. Mujeres de la élite indígena en Cochabamba, siglos
XVI-XVII*, La Paz: Ministerio de Desarrollo Humano.

PEÑA MONTENEGRO, Alonso de la

1771 *Itinerario para parrocos de indios, en que se tratan las materias mas
particulares tocantes a ellos para su buena Administración*, Madrid:
Oficina de Pedro Marin, a costa de la Real Compañía de Impresos, y
Libreros del Reyno.

PEREZ BOCANEGRA, Ivan

1631 *Ritval formvlario e institvcion de cvras para administrar a los natvrales
de este reyno, los Santos Sacramentos del Baptifmo, Confirmación, y
Viatico, Penitencia, Extremavncion, y Matrimonio, con aduertencias muy
neceffarias*, Lima.

PÉREZ, Cid

1970 *Teatro indoamericano colonial*, Madrid: Aguilar.

RAMOS, Gabriel y Enrique Urbano (comp.)

1993 *Catolicismo y extirpación de idolatrías, siglos XVI-XVIII*, Cuzco: Centro
de estudios regionales Bartolomé de las Casas.

RIVET, Paul

1910 “Costumbres funerarias de los indios del Ecuador (Provincia del Azuay)”, Pedro Saad Herrería (comp.), *Ecuador en los ojos de afuera*, Ecuador: Campaña Nacional Eugenio Espejo por el libro y la lectura, 12: 173-178, 2002.

ROJAS FLORES, Julio

(s.f) Los manantiales sagrados de los Andes.
(<http://www.monografías.com/trabajos5/inga2.shtml#muerte>)

RODRÍGUEZ, José Antonio

1994 *La exaltación religiosa del monarca en el Cuzco colonial: Espinosa Medrano y la tradición del sermón fúnebre*; en *La venida del Reino: Religión, evangelización y cultura en América Siglos XVI – XX.*, Cusco: Centro de estudios regionales andinos “Bartolomé de las Casas”.

ROSTWOROWSKI, María

1988 *Estructuras Andinas del Poder*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

RUEDA, Marco Vinicio

1981 *La fiesta religiosa campesina (Andes ecuatorianos)*, Quito: Universidad Católica.

SANTO TOMÁS, Domingo

1560 *Lexicón o vocabulario de la lengua general del Perú*, Lima: Universidad Nacional de San Marcos, 1951.

TORO MONTALVO, César (ed.)

1990 *Mitos y leyendas del Perú*, Lima: AFA. Tomo II, Sierra.

ZILERI, Marco

2001 “El manjar de los Incas”, en *Revista Caretas*: Junio 21 de 2001.

ZIÓŁOWSKI, Mariusz y SADOWSKI, Robert

1991 *La arqueoastronomía e las investigaciones de las culturas andinas*,
Pendonerros, Quito: Banco Central del Ecuador e Instituto Otavaleño de
Antropología.

ZUIDEMA, R. Tom

1981 “Inca Observations of the Solar and Lunar Passages Throught Zenith and
Anti-Zenith at Cuzco”, en Ray Williamson (ed.), *Archeoastronomy in
the Americas*, University of Marylan.

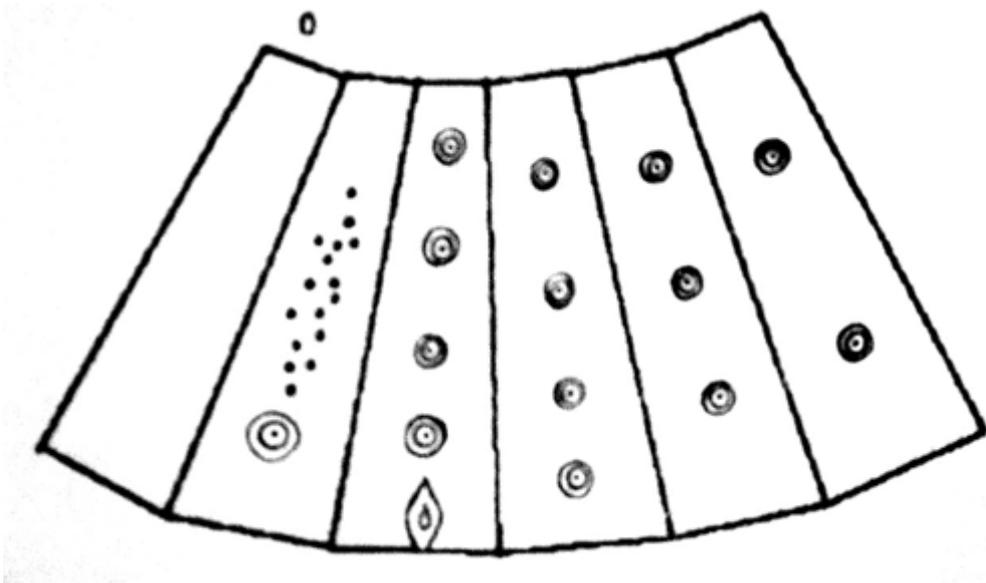
1988 *Reyes y guerreros*. Lima: Fomciencias.

1997 *Cosmovisión Inca y Astronomía en el Cuzco: Nuevo año agrícola y
sucesión real. En Pensar América, Cosmovisión Mesoamericana y
Andina*. Córdoba

Anexos



Dado huayru 1, visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación izquierda), Provincia del Azuay.

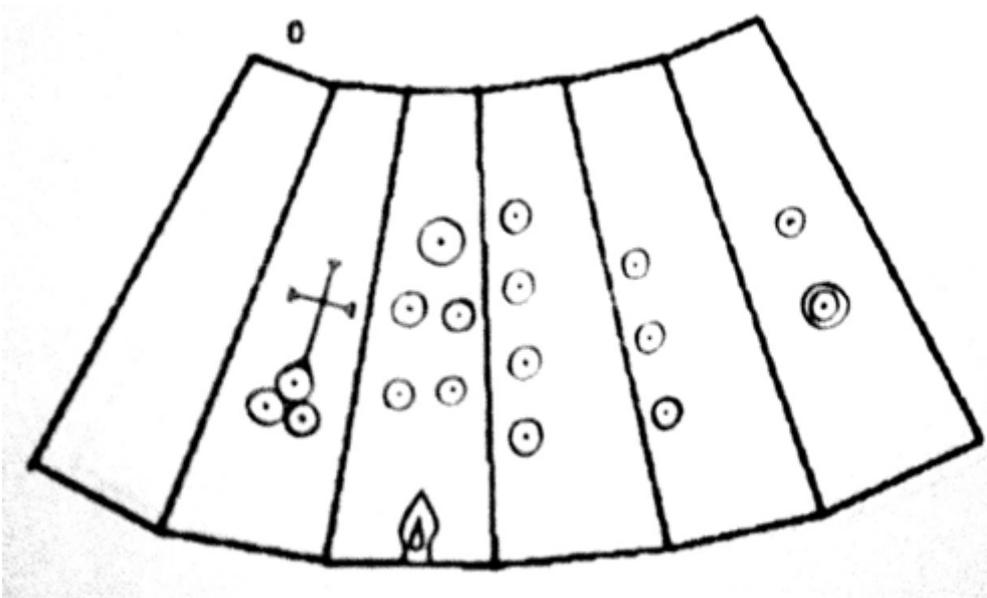


Esquema plano del dado

0



Dado huayru 2, visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación izquierda), Provincia del Azuay.

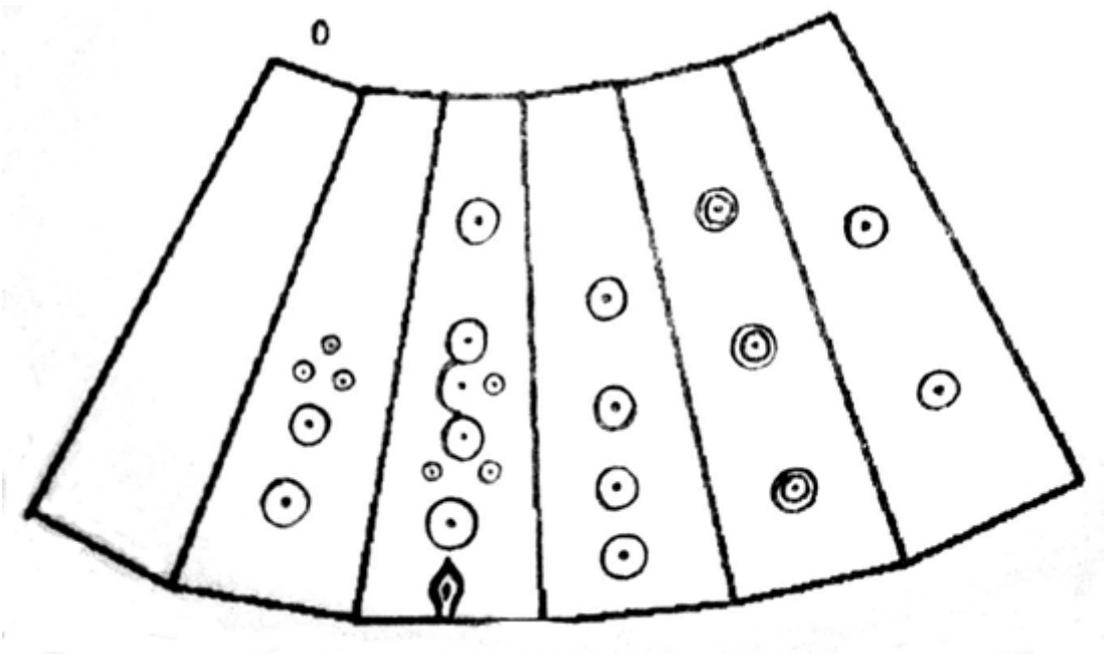


Esquema plano del dado

La cara "lluchu" en este dado es casi imperceptible y se encuentra al lado izquierdote la cara uno que posee una cruz. Además, la cara cuatro y tres comparten una cara ya que la división es casi inexistente. Este dado, por su pátina de uso, parece ser de facturación reciente.



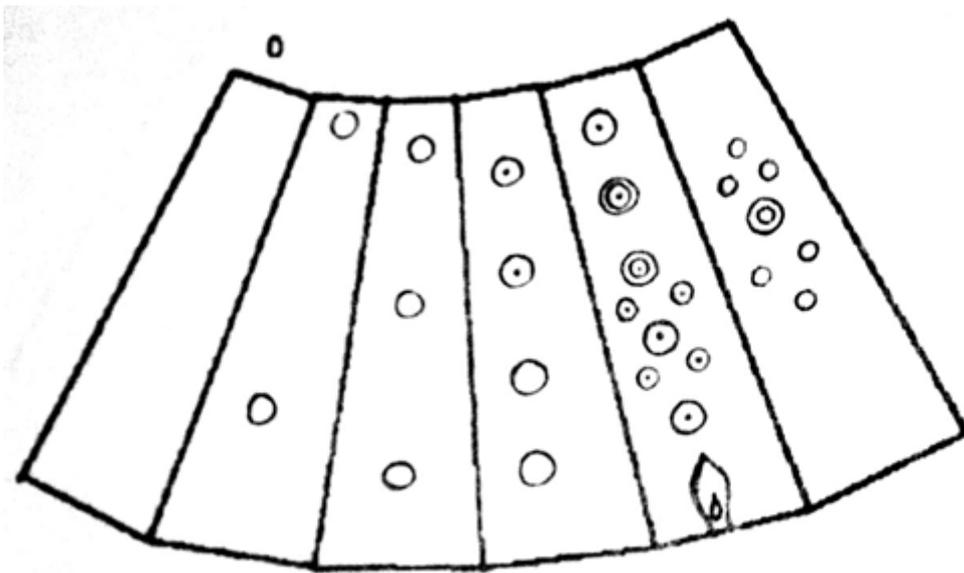
Dado huayru 3, visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación izquierda), Provincia del Azuay.



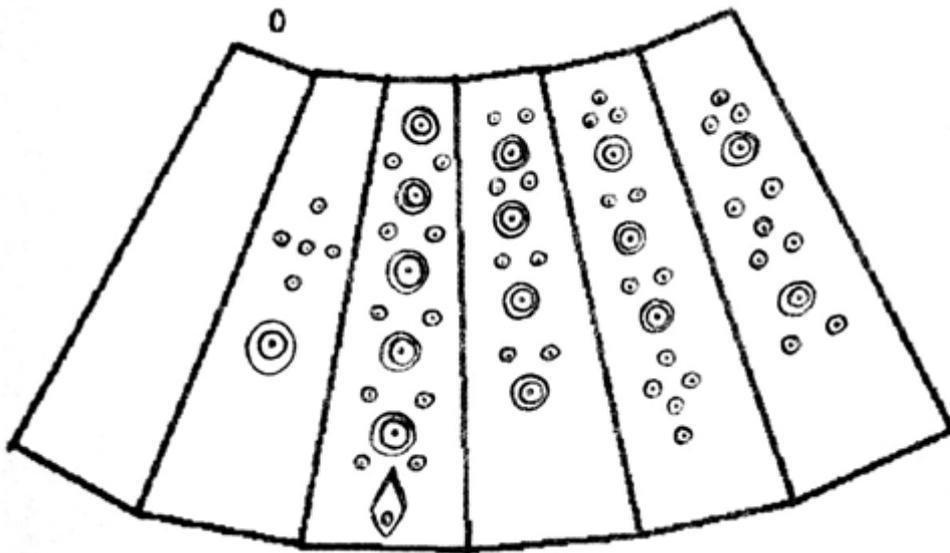
Esquema plano del dado



Dado huayru 4, visto desde sus seis caras en la secuencia original (rotación izquierda), Provincia del Azuay.



Esquema plano del dado



Esquema plano del dado presentado en el gráfico 5 (página 68)