Résumé :

Cet article analyse les “cuadros de almas”, -élément à usage rituel rattaché aux pratiques mortuaires indigènes de Sígsig (sud de la Sierra équatorienne)-, ainsi que leur relation avec la transmission et la transformation de la pratique panandine préhispanique ancestrale qu'est le jeu du huayru. Ces peintures sur toile qui montrent -à partir d'une perspective judéo-chrétienne-, le chemin qui devra être parcouru par l'âme afin d'obtenir sa rédemption après la mort, deviennent des "cartes" du monde postmortem s'ouvrant à l'esprit du défunt, convoqué par les dés du huayru. La menace de disparition ayant pesé sur le jeu du huayru avec la mise en place du régime colonial, -qui considérait ces pratiques comme païennes-, est nuancée à travers la logique chrétienne, avec l'incorporation des “cuadro de almas” ; cette dernière dota le rituel de nouvelles significations et d'une nouvelle vie, qui perdure jusqu'à nos jours.

Mots-clés : Mort, Religiosité andine, Rites funéraires, Iconographie.

La muerte en cada una de las culturas tiene diversas formas de ser comprendida y, por tanto, expresada y sentida. Esta condición humana de finitud nos pone ante la necesidad de pensarnos como seres trascendentes, es decir, dotados de una corporeidad mortal a la que hemos sumado una sustancia inmortal (alma y espíritu) que nos libera de una definitiva aniquilación.

Las culturas andinas no son una excepción en este particular, la muerte y la certeza de una “vida” posterior a ella están ligadas una a la otra, en constante interacción, afectándose mutuamente. Esta característica hizo que el mundo de los muertos sea un elemento presente en la vida cotidiana de muchas cosmovisiones de los Andes[1]:

Comúnmente creyeron los indios del Pirú, que las ánimas vivían después de esta vida, y que los buenos tenían gloria y los malos pena, y así en persuadirles estos artículos hay poca dificultad. Mas de que los cuerpos hubiesen de resucitar con las ánimas, no lo alcanzaron, y así ponían excesiva diligencia, como esta dicho, en conservar los cuerpos y honrarlos después de muertos… (Acosta, 1590: 227).

Desde tiempos prehispánicos hasta nuestros días ha pasado un buen trecho y junto a él sucesos que trastocaron profundamente los modos de vida material y espiritual de los pueblos andinos. Así tenemos que las formas de culto y los sistemas de explicación del ser fueron transformándose unos y desapareciendo otros, y en general todos los ámbitos de la cultura andina sufrieron una suerte de giro abrupto a partir de la conquista española. Sin embargo, algunos elementos culturales en no pocos casos subsistieron, readaptándose bajo nuevas formas, reapareciendo constantemente de modo casi invisible bajo este nuevo orden. En este sentido, un caso de particular interés para los Andes, y especialmente para el austro andino del Ecuador, es el llamado “juego del huayru”, al que me referiré por cuanto el tema central de este artículo (los cuadros de almas), no se puede entender desvinculado de él.

Del huayru, práctica ritual de indudable origen prehispánico, tenemos pocas referencias documentadas a través de las crónicas tempranas, informes de viajeros y estudios etnográficos relativamente recientes. En estos últimos generalmente se muestra al huayru como un elemento lúdico ritual, asociado a los velorios indígenas (Rivet, 1910: Karsten, 1930 y 1931; Hartman y Oberem, 1984; Brownrigg, 1971 y 1989; Martínez, 1992).

Me he referido al huayru como un ritual de importancia andina por cuanto los elementos que componen este “juego” se encuentran a lo largo del territorio que abarcó el imperio inca, con una serie de variantes y nombres diversos pero siempre manteniendo aspectos que indican su origen común. Su extensa presencia y la continuidad de algunas de sus características hacen pensar que este ritual de posible origen preinca (asociado de varias formas a la región Colla[2]), se difundió desde el sur andino con el proceso de expansión inca, llegando probablemente al actual territorio ecuatoriano con Topa Inga Yupanqui, en la segunda mitad del siglo XV. Esta aseveración cobra sentido cuando es precisamente este personaje el protagonista de buena parte de los relatos coloniales del tema (Cobo: 1653) y es bajo su gobierno que se realiza la conquista del actual austro ecuatoriano y otras regiones periféricas del Tahuantinsuyo, como el norte argentino. En este sentido, Gentile (1998) plantea que la difusión del huayru es un rasgo válido para determinar la presencia inca en regiones con escaso registro monumental.

Aunque no voy a extenderme en el análisis del huayru[3], considero necesario mencionar brevemente que este juego ritual a lo largo del tiempo fue transformándose y readaptándose en sus usos, entre los que se encuentran funciones absolutamente variadas, que van desde un juego que actuó como legalizador del cambio de propiedad en sus referencias tempranas, un equilibrante ritual en momentos en que el orden natural era quebrado, una especie de oráculo, un elemento que permitía reproducir ritualmente movimientos astronómicos, hasta un mediador entre el mundo de los vivos y el de los muertos, sin omitir aspectos que nos remiten a conceptos abstractos relacionados con la estética en el mundo andino.

La variante del huayru del Sigsig[4] que nos interesa en este caso particular, está constituida en su parte formal por varios elementos que unidos forman un todo indisoluble, pese a que al menos uno de ellos -el cuadro de almas- es de incorporación tardía y aparentemente desvinculado del juego [5]. Estos elementos son: un “dado” fabricado en hueso con seis caras, cinco de ellas grabadas, indicando valores numéricos mediante círculos concéntricos, a los que ocasionalmente se agregan diseños de cruces, soles o lunas; y una cara lisa llamada “llampu” (liso al tacto) o “lluchu” (desnudo), (ver Figura 1). Este “dado” es la única característica constante en todas las variantes del juego a lo largo de los Andes, sin embargo, algunas veces aparecen variantes simplificadas, donde se sustituye el “dado” por semillas pintadas, aunque sus practicantes identifican el ritual como huayru (o pichca en la zona del actual Perú). Como se observa, es el “dado” o el acto de lanzar semillas (que funcionan con valores numéricos al igual que el dado) lo que caracteriza esta práctica; así los otros elementos hoy asociados al juego o se mantuvieron o se incorporaron posteriormente, resultantes de su acomodación cultural a regiones determinadas.

{rokbox title=|Figura 1. :: Dado de Huayru. Se aprecian las seis caras, alusivas a valores numéricos. Fuente: Museo Arqueológico de la Universidad de Cuenca.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_23.jpg{/rokbox}

Un segundo elemento es el tablero de juego llamado “Tishno”, trabajado en una hoja de penco (agave) en el que se marcan caminos formados por sucesiones de círculos, cinco de ellos de mayor tamaño llamados “casas” y secuencias de cuatro círculos pequeños entre una casa y otra, formando dos segmentos antagónicos uno para cada bando enfrentado (ver Figuras 2 y 3).

{rokbox title=|Figura 2. :: Proceso de elaboración del “Tish no” o Tablero|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_24.jpg{/rokbox} {rokbox title=|Figura 3. :: Esquema del “Tish no”|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_25.jpg{/rokbox}

Este tablero cumple la función de permitir el conteo de los puntos logrados en los sucesivos lanzamientos del dado mediante semillas o guijarros que se van moviendo por cada uno de los lados del tablero, según avanza hacia la meta cada uno de los dos bandos participantes. Este tablero es un objeto prescindible en el juego, ya que suelen usarse solamente semillas de diversos colores para cada bando con los que se marca la cantidad de “cincos” logrados con el dado. En todo caso, la existencia de este tablero aparece ya en algunas de las referencias más antiguas sobre esta práctica, lo que hace pensar que se trata de un elemento ya existente en el juego prehispánico.

El tablero que he analizado en mi trabajo de campo fue designado por un informante anciano de Santa Ana (Provincia del Azuay), con el nombre de “tishno”, término que no aparece en otros estudios sobre el huayru. Si bien el 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 posee su definición, podría ser una transformación léxica al quichua ecuatoriano, “tishno” frente a “ticnu”.

En González Holguín, “ticnu” aparece con dos acepciones: “el que tiene buena suerte, cuando gana en el juego llamado pichca” y asociado a la terminación Intim - ykumun con significado de “El zénit del meridiano… El sol pasa por el zénit, que es el medio día” (Holguín, 168: 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 (Ordóñez, 2004: 90).

Santo Thomas dice: “*Ticno o fayua: mojón de término*” (Santo Thomas, 1560: 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”. En este sentido, mojón hace referencia a una señal que marca un espacio determinado. Esta definición me permitió plantear en otro trabajo (Ordóñez, 2004) 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 “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 señalar 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 riquissimamente labrada, puestas en los patios o plazas que habia ante los templos del sol… (Guaman Poma de Ayala, en Zuidema, 1987: 408)

La función de las sukankas o gnomones puede relacionarse aquí con las casas del tablero tishno, por lo que considero que el movimiento de las semillas en el tishno está emulando ritualmente 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 (pichca), y el momento en que el sol pasa por el cenit. Además, con seguridad, este

momento de paso del sol por el cenit era 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.

La riqueza de significados y la diversidad de usos que este juego adquirió en tiempos prehispánicos, fue transformándose con los siglos; de este modo el actual juego del huayru en Sigsig se desenvuelve únicamente en el contexto funerario, sobre todo en el velorio y al quinto día después de la muerte de un sujeto, conocido como “el cinco”. En este contexto, se forma un espacio ritual en el que se desarrolla el juego con los elementos antes mencionados, permitiendo el contacto directo con el espíritu del muerto a través del lanzamiento del dado, quien expresa su voluntad, sobre todo en lo relativo a sus posesiones materiales; así el centro de la práctica se lleva a cabo en el piso del sitio del velorio, sobre un “poncho” que se convierte en el marco del espacio ritual de esta práctica, fuera del que los “designios” del huayru no surten efecto. La realización del juego permite la redistribución de las posesiones del muerto entre los participantes que ganan[6] y se ayuda al alma en su viaje al más allá, con el “castigo” de los perdedores: rezar por su salvación padrenuestros arrodillados delante del tercer elemento del juego del huayru en Sigsig: el “cuadro de almas”.

La función fúnebre que alcanzó el juego del huayru como un elemento articulador entre el mundo de los vivos y el de los muertos es la única que pervive hasta nuestros días, y en el caso de Sigsig, se complementó con este nuevo y particular elemento que permitió que el juego subsista vinculado a la noción de un más allá cristianizado.

El cuadro de almas consiste en un lienzo de grandes dimensiones en el que se representan temas relacionados a las postrimerías (la muerte y la suerte que las almas corren después de ella). Estos lienzos, cuyos diseños son extraídos de antiguos catecismos, cumplen con una función fundamental, mostrar al espíritu y a los deudos el camino que éste deberá atravesar para lograr el descanso eterno, lo que dependerá de sus acciones en vida, convirtiéndose así en el punto físico al que se dirigen las oraciones por el muerto. Al mismo tiempo, es un mensaje moralizador para que los vivos, conscientes de su finitud, busquen actuar bien “en vida” para que se les facilite el proceso posterior a la muerte cuando llegue su hora. El cuadro de almas, al ser un elemento iconográfico cristiano pero con una temática común al juego (la muerte), se incorporó sin problema a esta práctica de origen prehispánico. Sin embargo, esta introducción muestra claramente la transformación de las creencias sobre el más allá por parte de las comunidades indígenas, siendo evidente la incorporación en ellas del miedo a la muerte y sus etapas posteriores con fines de conversión. De tal manera, estas imágenes de los premios del cielo, las posibilidades de salvación del purgatorio y la eterna condena del infierno (ver Figura 4) fueron empleadas por la iglesia como un eficaz 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).

{rokbox title=|Figura 4. :: Cuadro sobre los tormentos infernales. Iglesia de San Bartolomé Sigsig – Azuay|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_26.jpg{/rokbox}

Es así como en el Sigsig se crea esta nueva estructura en la que, por un lado, el espíritu se manifiesta a los deudos en el dado huayru y por otro, ellos expresan su ayuda espiritual al muerto en cuyo honor se lleva adelante el juego, a través de rezos frente a un cuadro de almas, compuesto íntegramente por elementos iconográficos cristianos, reelaborados bajo una perspectiva popular (ver Figura 5).

{rokbox title=|Figura 5. :: Cuadro de almas de Dagte – Sigsig. Nota: aparentemente el de mayor antigüedad de los estudiados.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_27.jpg{/rokbox}

Los estudios en torno al cuadro de almas son aún más escasos que aquellos existentes para el juego del huayru. En uno de ellos se relaciona la función del cuadro de almas con la de “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…*
” (Martínez 1992: 189). Si bien el cuadro está relacionado con la ceremonia fúnebre y la presencia del muerto, el hecho de que su existencia sea únicamente local (Sigsig) y 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
[7]
, indicando cristianamente el camino que ha de seguir para llegar al cielo y aquellas actuaciones que lo someterán eternamente a los fuegos infernales. Esta función de guía explica las representaciones iconográficas del cuadro de almas, que contiene los niveles del cielo, purgatorio e infierno que se sucederán a la muerte del justo o la del pecador.

La elaboración del cuadro de almas, como mencionan Hartaman y Oberem (1984:79), es encargada a pintores locales que hacen el trabajo bajo pedido, lo que incluye colocar determinados elementos en los cuadros al gusto del comprador, sobre todo en lo que respecta a su distribución y al énfasis dado a algunos detalles. Al parecer, al igual que los dados del juego del huayru, estos cuadros son heredados de padres a hijos, convirtiéndose -como pude constatar- en un elemento de prestigio. Además, poseer un cuadro puede reportar ingresos económicos por su alquiler, lo que muestra la importancia que aún mantiene el juego,

obligando a que las familias pobres que no poseen los elementos del juego, los alquilen o soliciten en préstamo. La existencia del juego como objeto de préstamo o alquiler temporal nos muestra el carácter imperativo que este ritual posee aún en la actualidad, como paso previo y requisito para el descanso del muerto, cuya omisión puede dificultar el descanso del alma y aún traer daños a la familia por haber desatendido las honras al fallecido.

Estos cuadros mortuorios son elaborados sobre lienzos pintados íntegramente (en los más antiguos) o mezclando esta técnica con una especie de collage de estampas de papel pegadas sobre la tela con motivos similares a los representados en los primeros, pero que tienen una antigüedad menor. Los cuadros de almas, a diferencia de los cuadros evangelizadores coloniales, no poseen marco, lo que facilita su almacenamiento (enrollado) ya que no cumplen con una función de exposición permanente, sino muy puntual, en momentos de valor ritual. Asimismo esta característica facilita su transporte a los sitios donde va a ser empleado (funerales).

Su uso ritual se realiza en una ocasión fija al año coincidente con el día de difuntos y su víspera, es decir el 1 y 2 de noviembre, en los que se vela el cuadro asociado a imágenes católicas como Cristo, la Virgen y algún santo de devoción familiar, convirtiéndose en un altar frente al que se reza por la memoria y el descanso de los familiares muertos. La otra ocasión en que se emplea el cuadro, por cierto la de mayor importancia, es cuando algún miembro de la familia fallece, momento en el que -asociado al juego del huayru- cumple una función primordial: rezar por el alma del muerto representado en el cuadro, como pago de la penitencia que el perder en el juego del huayru impone.

Es difícil hablar del origen del cuadro de almas, si bien los motivos religiosos en él representados (muerte de los justos y los pecadores, escenas que representan los pecados capitales, imágenes infernales, del cielo y del purgatorio)[8], nos remiten en el mejor de los casos a la época colonial, los ejemplares más antiguos de cuadros de almas que he localizado en el Sigsig pertenecen a las primeras décadas del siglo XX
[9]
. Por otra parte, hoy en día existe un continuo intercambio de nuevos cuadros pintados por los descendientes del autor
[10]
del cuadro de mayor antigüedad, que son comercializados con zonas aledañas al centro del Sigsig y que llegan incluso a áreas distantes como el sur de la amazonía ecuatoriana
[11]
.

Para intentar comprender por qué estas representaciones de la muerte, vinculadas al juego del huayru, se producen en el Sigsig es necesario entender que la temática de esta tradición pictórica no es una invención local, sino más bien una adaptación de una larga tradición – medieval, barroca europea y americana e incluso posterior – de pintura en la que el tema de la muerte y la igualdad de ella ante todos los humanos es constante (ver Figura 6). En este sentido, el cuadro de almas sería un ejemplo de procesos de mimetización, en el que un "objeto cultural" ajeno fue introducido a una práctica de origen prehispánico, logrando una estrategia de sobrevivencia cultural frente a la censura católica de las prácticas gentiles, y se convirtió en un elemento que legitima al juego frente a las connotaciones "paganas" que conservó a lo largo del período colonial y republicano, y los continuos intentos de erradicarlo.

{rokbox title=|Figura 6. :: Mural alusivo a la igualdad de la muerte entre los seres humanos, más allá de las jerarquías sociales terrenas. Iglesia de Huaro, Departamento del Cuzco, siglo XIX|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_28.jpg{/rokbox}

Los cuadros de almas del Sigsig, con pocas variantes en la disposición de elementos – según el autor y las exigencias del solicitante –, constan de varios elementos bien definidos que se integran en un camino que lleva al alma desde la agonía y muerte del justo y del pecador, a imágenes alusivas a la desaparición física (cráneos), que representan a las almas que serán actoras del juicio que las conducirá al logro del paraíso, la expiación en el purgatorio o la condena eterna en el infierno, según la gravedad de sus pecados.

Los cráneos en los cuadros de almas de Sigsig se distribuyen en dos hileras jerarquizadas; una primera fila corresponde a cráneos con rango social y una segunda representa cráneos de sujetos anónimos, no identificados por ningún tipo de jerarquización social mundana. A partir del primer nivel de representación, localizado en la parte superior del cuadro, se desciende a un segundo nivel, referente a la suerte del alma luego de la muerte, en el que existen elementos de la iconografía cristiana, que partiendo de la muerte física, representada por un féretro precedido por el agonizante, asoma un esqueleto en cuya mano lleva una campanilla o una guadaña, indicando el final del tiempo vital. En este momento, según la tradición católica, se sucederá el juicio y el alma se enfrentará a su suerte, fundamentada en los actos que llevó en vida, motivo por el que se representan escenas de los pecados capitales (sobre todo beodez y usura). En algunos de los cuadros, el "juez" es representado por el arcángel San Miguel, general de los ejércitos celestiales, que pisa al demonio mientras bate una espada en actitud atacante, y en su otra mano lleva el símbolo de la justicia representado por una balanza con la que pesa las acciones morales. Este juicio enfrenta el alma a tres escenarios distintos: el purgatorio, el cielo y el infierno, cada uno habitado por seres que lo torturan o ayudan, según el sitio al que sus actos terrenos lo hayan derivado. Así en las imágenes del infierno existen demonios en actitudes flagelantes, aves rapaces y representaciones populares del Leviatán -que en la mayoría de cuadros adquiere fisonomía de un perro que devora las almas[12] (ver

Figura 7), mostrando así las eternas torturas infernales de los condenados a él.

{rokbox title=|Figura 7. :: Representación del leviatán en un cuadro de almas.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_29.jpg{/rokbox}

Estas imágenes infernales se contraponen a las escenas del cielo, donde el ascenso pasa por la salida del purgatorio de las almas penitentes, que una vez purificadas mediante ruegos y oración salen de las llamas expiatorias, guiadas por la Virgen María, en cuyo regazo, se encuentra el Niño Jesús. Este ascenso está mediado por la representación de un altar o de una iglesia, en cuyo pie se encuentra en posición orante un sacerdote, mostrando la importancia de la oración para la salvación de las almas, mensaje primordial del cuadro, así en uno de ellos se lee: "*La Santa Misa es el mejor sufragio para las almas*" (Ver Figura 8).

{rokbox title=|Figura 8. :: Cuadro de almas en el que textualmente se muestra la importancia de la oración para la salvación.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_30.jpg{/rokbox}

De este modo, el alma expiada en el purgatorio llega al cielo[13] en el que las almas ya no son representadas, apareciendo únicamente la figura del globo terráqueo, sustentado en ocasiones por seres angélicos y dominado por la trinidad (Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo), por el Delta con un ojo representando a la divinidad, o por algún elemento alusivo a Dios.

Si bien esta es la lectura que en términos generales se puede hacer del cuadro de almas desde sus representaciones, mostrando todo el recorrido desde la agonía y el ascenso de las almas del purgatorio hacia el cielo, o la condena perpetua en el infierno, el aspecto que más llama la atención de estos cuadros, son las representaciones de hileras de cráneos separados jerárquicamente pese al ofrecimiento teológico de una igualdad posmortem. Si bien en sus similares coloniales es común encontrar elementos distintivos de rango social (tiaras papales, mitras de obispos, coronas de reyes, armaduras de guerreros, etc.), que precisamente muestran la muerte como inefable para todos, sin importar el rango que se haya ostentado en vida, en los cuadros de almas los cráneos que representan personajes con jerarquía social están espacialmente separados de los cráneos anónimos, encontrándose en un nivel superior, lo que podría ser leído como el respeto a las jerarquías terrenas dominantes aún más allá de la muerte. De esta forma, aparecen tres segmentos sociales: el plano eclesiástico (Papa, obispo, acólito, monseñor, etc.), el civil (Rey, Presidente, Caballero) y el castrense (militar, policía); los tres planos que impusieron el dominio, control y explotación sobre el mundo indígena a partir de la conquista, y que para la época de origen de los cuadros estudiados (siglo XX), son los

mismos (la iglesia, los estratos militares y los letrados civiles vinculados al ámbito burocrático o a la hacienda) que ejercieron una profunda injerencia y dominación sobre las comunidades campesinas. Esto mostraría cómo, en el imaginario indígena, las estructuras sociales de dominación de origen colonial no solo actúan en vida, sino también trascienden el umbral de la muerte, siendo un buen ejemplo de su consolidación en el nuevo mundo, en el que las posibilidades de ascenso o de igualdad son prácticamente nulas.

Otro aspecto significativo de este nivel de jerarquización social es que en los cuadros de almas los cráneos son identificados por indumentaria distintiva de la época en que se pintaron, lo que podría ser un elemento útil para datarlos (ver Figura 9); así por ejemplo, en la jerarquía civil de uno de los cuadros analizados, el “caballero” usa un Bombín o en la escala militar el policía lleva una gorra distintiva de una época determinada y reemplaza al guerrero con armadura de sus análogos coloniales, empleados como medios evangelizadores. Sin embargo estos tres estamentos sociales con las características descritas, parecen haber sido incorporados en los cuadros de menor antigüedad. En el más antiguo, en cambio, los únicos personajes representados mediante indumentaria, son los sacerdotes y el rey, mientras que el presidente y el soldado aparecen sin indumentaria distintiva pero sí con una leyenda que los identifica como cráneos que corresponden al presidente y al soldado[14].

La hilera de cráneos anónimos es la de mayor importancia en el uso ritual del cuadro de almas, ya que son estos cráneos los que encarnan al muerto por el que se juega al huayru y por el que se rezará. De tal manera, estas imágenes pasan de ser anónimas a representar gráficamente al muerto como actor principal del recorrido por la vía de su propia salvación, convirtiéndose el cuadro en un mapa de los senderos de ultratumba.

Bajo cada uno de estos cráneos anónimos o al menos de uno de ellos (dependiendo del número de almas por las que se rece) se escribe de forma temporal el nombre del fallecido, canalizando así las oraciones (padrenuestros) que en su nombre y por su descanso pronuncien los perdedores en el juego del huayru. Pero, ¿por qué los “perdedores” del juego rezan y de esta manera, se acercan más al aspecto cristiano del ritual? El rezar por el alma del muerto como una penitencia por la pérdida en el juego indica claramente una lógica de pensamiento distinta a la católica, y si pensamos que es la propia alma del muerto la que decide quién gana y quien pierde en el huayru, mostrando así su posición favorable o desfavorable frente a los jugadores (Karsten, 1930), esto relega a un segundo plano el acto de rezar, pues quien pierde lo hará por voluntad del muerto, como castigo. Esta característica del huayru en el Sigsig me hace proponer como hipótesis que este acto de sanción representado en el rezar, en los primeros momentos de incorporación de elementos cristianos al juego del huayru, si bien se convertía en una especie de velo que hasta cierto punto desdibujaba su connotación pagana, al mismo tiempo pudo ser considerado por sus practicantes como un acto de resistencia encubierta a las presiones de la iglesia, sin que esto niegue que hoy en día los elementos

cristianos son los que marcan el entorno ritual del juego.

{rokbox title=|Figura 9. :: Detalle de los cráneos estratificados socialmente en dos cuadros de almas.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_31.jpg{/rokbox} {rokbox title=|Figura 9. :: Detalle de los cráneos estratificados socialmente en dos cuadros de almas.|}/images/stories/cuadernos/cuadernos_10_32.jpg{/rokbox}

Estos lienzos, llamados popularmente en Sigsig “cuadros de almas”, se articularon al juego del huayru como producto de la continua persecución de la iglesia católica a las prácticas antiguas de los indígenas, que nos remiten a los procesos de extirpación de idolatrías instaurados con la llegada de los europeos y que subsistieron hasta tiempos recientes, como podemos notar en este fragmento del texto: “Proyectos de Esquema para el Sínodo de Cuenca”, fechado en 1914, en el que dentro del informe de los sacerdotes de la “Vicaría Foránea de Azogues” se presentan sus sugerencias y en el título VII “de las exequias, responsos y sufragios de los difuntos”, aconsejan 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. Prohíbase 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, esta persecución a las prácticas andinas tradicionales hizo necesario que se incorporen a ellas nuevos elementos, asociados a los dictámenes de la religión católica. De este modo, estos cuadros toman un nuevo sentido, permitiendo que el espíritu presente en el juego conozca el camino que deberá cruzar antes de lograr su cristiano descanso. Asimismo, el acoplamiento de estos cuadros evangelizadores al juego del huayru permite que esta práctica cobre nuevo sentido entre un grupo de practicantes para quienes el juego en sí, con el paso del tiempo, perdió cada vez más su contexto original. No obstante esta incorporación le dotó de

nueva vida, siendo hoy Sigsig, uno de los contados sitios en que su práctica aún subsiste, aunque quizá estemos presenciando el fin de ella, ya que el cambio generacional presente ha desterrado esta práctica al punto que en zonas donde hace no mucho tiempo la práctica del huayru y los rezos al cuadro de almas eran cotidianos, hoy son considerados despectivamente “cosa de indios”, como se me informó en un velorio en el centro de Sigsig. Mientras en la periferia de este pueblo, las nuevas generaciones no tienen noción de estos elementos rituales y los consideran “cosa de viejos”. Al parecer estas prácticas dentro del ritual funerario están sucumbiendo ante nuevas incorporaciones como el juego de baraja en medio de contextos fúnebres campesinos. Este nuevo cambio no deja de ser interesante y nuevamente vinculado a un valor que rebasa el plano lúdico.

En buena parte de los estudios referentes al juego del huayru, se lo ha analizado como un elemento que cumple la función de “distractor del sueño” durante la noche del velorio, dotándole de una función puramente lúdica. Este tipo de análisis sin duda no ha tomado en cuenta el contexto en que la práctica se desarrolla (funerales), espacio de indudable valor ritual, en el que lo lúdico cobra nuevo sentido. Cosa parecida ha sucedido con las referencias sobre el reemplazo del huayru por el juego de naipes, que si bien (y a diferencia del huayru) es un juego empleado en condiciones desacralizadas con una finalidad de esparcimiento, el hecho de usarlo en un contexto de incomparable valor ritual como la muerte, desborda su uso cotidiano.

Bibliografía:

Acosta, Joseph de. [1590], 2002, Historia Natural y Moral de las Indias, Dastin Historia, Crónicas de América, Madrid, pp.492.

Arriaga, Pablo Joseph de. [1621], 1999, La extirpación de la idolatría en el Perú, Centro de Estudios Regionales Andinos Bartolomé de las Casas (CBC), Monumenta Idolatrica Andina 3, Cuzco, pp. 200.

Bertonio, L. [1612], 1993, Vocabulario de la lengua aymara, Biblioteca del Pueblo Aymara, La Paz, pp. 982.

Brownrigg, L. A. 1971, “El papel de los ritos de pasaje en la integración social de los cañaris

quichuas del austro ecuatoriano". In; Revista de Antropología No.3, Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay (CCE / NA), Cuenca, pp. 203 – 214. 1989, "Un juego de pishca al huairu en Quingeo, Azuay". In; Revista de Antropología No. 10, Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay (CCE / NA), Cuenca, pp. 9 – 38.

Cereceda, V. 1987, Thérese Bouysse-Cassagnel, Olivia Harris, Tristan Platt y Verónica Cereceda, Tres reflexiones sobre el pensamiento andino, Hisbol, La Paz, pp. 133-231.

Cobo, B. [1653], 1964, Historia del Nuevo Mundo, Biblioteca de Autores Españoles (BAE), Madrid, pp. 439.

Gentile, M. 1998, "La pichca: Oráculo y juego de fortuna; su persistencia en el espacio y tiempo andinos". In; Bulletin Institut Francés Études Andines No. 27 (1), Instituto Francés de Estudios Andinos (IFEA), Lima, pp. 75-131.

Gisbert, T. 2001, El paraíso de los pájaros parlantes. La imagen del otro en la cultura andina, Plural, La Paz, pp. 316. 2004a, Iconografía y mitos indígenas en el arte, Gisbert y Cia S.A., La Paz: pp. 250. 2004b, "El Cielo y el Infierno en el Mundo Virreinal Andino", In Barroco y Fuentes de la Diversidad Cultural, Memorias del Segundo Encuentro Internacional, Unión Latina, pp. 35-48.

González de Holguín, D. [1608], 1989, Vocabulario de la lengua general de todo el Perú llamada lengua Quichua o del Inca, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, pp. 707p.

Guamán Poma de Ayala, F. [1613], 2005a, Nueva Crónica y Buen Gobierno T. I, Fondo de Cultura Económica, Lima, pp. 334. [1613], 2005b Nueva Crónica y Buen Gobierno T. II, Fondo de Cultura Económica, Lima, pp. 943.

Hartmann, R. y Oberem, U. 1984, "Aportes al Juego del Huairu". In Revista de Antropología No. 8, Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Azuay (CCE / NA), Cuenca, pp.67– 101.

Hocquenghem, A.M. 1987, Iconografía Mochica, Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) Fondo Editorial, Lima, pp. 280.

Karsten, R. 1930, “Ceremonial Games of the South American Indians”. In Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum III, No. 2, University of Helsingfors, Finland pp. 1 – 38. 1931 “My Huayru Game once more”, In Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum, III, No. 7, Helsingfors: University of Helsingfors, Finland, pp. 1 – 11.

Martinez Borrero, J. 1992, Detrás de la imagen. Un estudio sobre iconografía popular en el Azuay, Banco Central del Ecuador, Cuenca, pp. 222. s.f, La persistencia de los símbolos; el caso del “cinco” o pichca, (inédito).

Mc. Cormack, S. 1991, Religion in the Andes. Vision and Imagination in Early Colonial Peru, Princeton University Press, New Jersey, pp. 488.

Ordóñez Carpio, S. 2004, El juego del Huayru o Pishca, una aproximación a la reestructuración del cambio y la muerte en los Andes, Centro Bartolomé de las Casas (CBC), /Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). Tesis inédita, pp.102.

Peña Montenegro, Alonso de la. 1771, Itinerario para párrocos de indios, en que se tratan las materias más 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, pp. 612.

Perez Bocanegra, I. 1631, Ritval formvlario e institvcion de cvras para administrar a los natvrales de efte reyno, los Santos Sacramentos del Baptifmo, Confirmación, y Viatico, Penitencia, Extremavncion, y Matrimonio, con aduertencias muy neceffarias, Lima, pp. 715.

Rivet, P. [1910], 2002, “Costumbres funerarias de los indios del Ecuador. Provincia del Azuay”, In Pedro Saad Herrería (comp.) Ecuador en los ojos de afuera, Casa de la Cultura Ecuatoriana

(CCE) – Ministerio de Educación y Cultura (MEC), Ecuador, pp. 173 – 178.

Santo Tomás, D. [1560] 1951, Lexicón o vocabulario de la lengua general del Perú, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, pp. 374.

Zuidema, R. T. 1981, “Inca Observations of the Solar and Lunar Passages Throught Zenith and Anti-Zenith at Cuzco”, en Ray Williamson (ed.), Archeaoastronomy in the Americas, University of Maryland, pp. 319-342. 1987, Reyes y guerreros, Fomciencias, Lima, pp. 563. 1997 “Cosmovisión Inca y Astronomía en el Cuzco: Nuevo año agrícola y sucesión real”, In R. Garrido Aranda (comp.), Pensar América, Cosmovisión Mesoamericana y Andina, Obra Social y Cultural Cajasur, Ayuntamiento de Montilla, Córdoba, pp. 251-270.

Notas:

1. Un ejemplo significativo de la relación de los muertos con la cotidianidad de la vida son las referencias que Guamán Poma de Ayala (1613) hace sobre las momias reales, su culto, procesiones, etc.
2. Una de las fuentes de mayor valor para abordar el tema del huayru es Bernabé Cobo a través de su “Historia del Nuevo Mundo”, sobre todo cuando hace referencia a las historias de “la Dama Guayro”, vinculada directamente con este juego ritual. Zuidema, plantea que esta Dama es originaria de la “Nación Guayro” en las cercanías del lago Titicaca (1989: 263). Este dato se corrobora en un segundo relato de Cobo, en el que el hijo de la misma “Dama Guayro” gana al Inca en el juego las regiones de Ñuñoa, Azángaro, Oruro y Asillo, zonas que, como he comprobado, se encuentran en el actual departamento de Puno, próximas al lago Titicaca, teniendo casi con seguridad relación con dicha “nación Huayru”, ubicada en la región Colla.
3. Para mayores referencias ver Ordóñez (2004).
4. Cantón perteneciente a la Provincia del Azuay – Ecuador.
5. El cuadro de almas, asociado al juego del huayru fue solamente identificado en la zona del Sigsig y su área de influencia, y los elementos iconográficos en él presentes harían pensar que se trata de una incorporación reciente, o que en el mejor de los casos se puede remontar a la época colonial.
6. El juego del huayru, al parecer, inicialmente cumplía la función de un elemento legalizador del cambio de posesión de bienes (por ejemplo tierras). En la actualidad su uso es eminentemente funerario, lo que a simple vista no guarda mayor relación con su uso originario, pero si analizamos el papel del huayru en el contexto funerario actual, cumple una función bastante parecida que sería hacer comprensiva a los deudos la voluntad del muerto referente a sus posesiones. Esto deja patente que pese a los cambios sufridos por el juego, y el aparente distanciamiento de su uso originario (o al menos del más antiguo conocido), en realidad tan

solo cambió de forma, siendo su utilidad prácticamente la misma (la redistribución), en un escenario diferente.

7. Karsten al respecto manifiesta lo siguiente: "*…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, hace con sus brazos un movimiento ondulatorio en el aire como si quisiera atrapar el alma flotante con el dado* " (1930: 13, mi traducción).

8. 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 (ceremonias fúnebres) se traten 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 la temática de estos sermones fúnebres con las categorías visuales representadas en los cuadros de almas muestran su directa vinculación con el mundo católico colonial, siendo lo más probable que se trate de un elemento incorporado al juego con la intención de dotarle de un recubrimiento cristiano.

9. De los cuadros de almas localizados en mi trabajo de campo, el que aparenta mayor antigüedad posee una leyenda que alude al año 1931, fecha en que fue empleado en las ceremonias fúnebres de un sujeto, esto permite argumentar que su antigüedad no será mucho mayor a esta época, pero no descarta que está tradición pictórica provenga de una tradición mucho más antigua.

10. El hecho de que los cuadros localizados sean pintados por miembros de una sola familia a lo largo del tiempo, o al menos por personas que se autoidentifican como descendientes de los autores de los primeros, puede dar pistas sobre la existencia del monopolio de su fabricación en manos de un grupo reducido, dotado de una jerarquía o de un don habilitante para este oficio. ¿Acaso el valor ritual de estos objetos y de los dados huayru (fabricados por el mismo sujeto) se debe a alguna connotación especial que va más allá del prestigio? Habrá que investigar al respecto.

11. El comercio actual de cuadros de almas de Sigsig abarca lugares de la amazonía ecuatoriana como Macas y, aunque no lo he comprobado, algunos informantes han mencionado puntos de la costa ecuatoriana. En el caso de los primeros, este comercio es comprensible en cuanto un grupo representativo de la población sigseña (Cantón ubicado en las cercanías de las estribaciones hacia la región oriental) fue colona en la amazonía.

12. "…en el libro de Enoch, Leviatán es el dragón del mar, con carácter femenino. Leviatán es el nombre hebreo de la diosa Tiamat babilónica. En el salmo 14, la Biblia lo muestra como un hipopótamo o cocodrilo". Davidson G. A Dictionary of Angels (1967) y Minois G. Historia de los Infiernos (1994), (citado en Gisbert: s.f). Resulta interesante la adaptación de este personaje mitológico que en el cuadro de almas se transforma en un perro. Este mismo personaje mitológico (leviatán) ya fue representado por Guamán Poma en su Nueva Crónica y Buen Gobierno en la lámina titulada "La ciudad del infierno, el castigo de los pecadores soberbios".

13. A los cuatro pasos que conducen al ser humano desde su desaparición física (muerte), el juicio donde se juzgan los actos y finalmente alcanzar la gloria del cielo (precedido por el purgatorio donde van las almas que han muerto en gracia, pero necesitan purificación para alcanzar el cielo) o la condena en el infierno, se conocen con el nombre de postrimerías.

14. Resulta interesante la presencia de un cráneo con corona (Rey) y uno que pese a no tener ningún distintivo posee la leyenda “Presidente” lo que muestra una continuidad de rango y poder entre dos tiempos históricos (colonia y república) que se superponen como un mismo momento de dominación desde la perspectiva indígena.

Descargar el artículo [PDF]