JUEGOS DE ORIGEN

PREHISPÁNICO

EN EL AUSTRO ECUATORIANO



Oswaldo Encalada Vásquez





JUEGOS DE ORIGEN
PREHISPÁNICO
EN EL AUSTRO ECUATORIANO

UNIVERSIDAD DEL AZUAY | Casa Editora

Juegos de origen prehispánico en el austro ecuatoriano

© del texto Oswaldo Encalada Vásquez, 2025
© de esta edición: Universidad del Azuay. Casa Editora, 2025

ISBN: 978-9942-670-45-8
e-ISBN: 978-9942-670-46-5

Derecho de autor: CUE-005606

Corrección de estilo: Franklin Ordóñez Luna
Diseño y diagramación: Juan González Calle

Impresión: PrintLab / Universidad del Azuay
Cuenca del Ecuador

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización expresa del titular de los derechos.

CONSEJO EDITORIAL / UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Francisco Salgado Arteaga
Rector

Genoveva Malo Toral
Vicerrectora Académica

Raffaella Ansaloni
Vicerrectora de Investigaciones

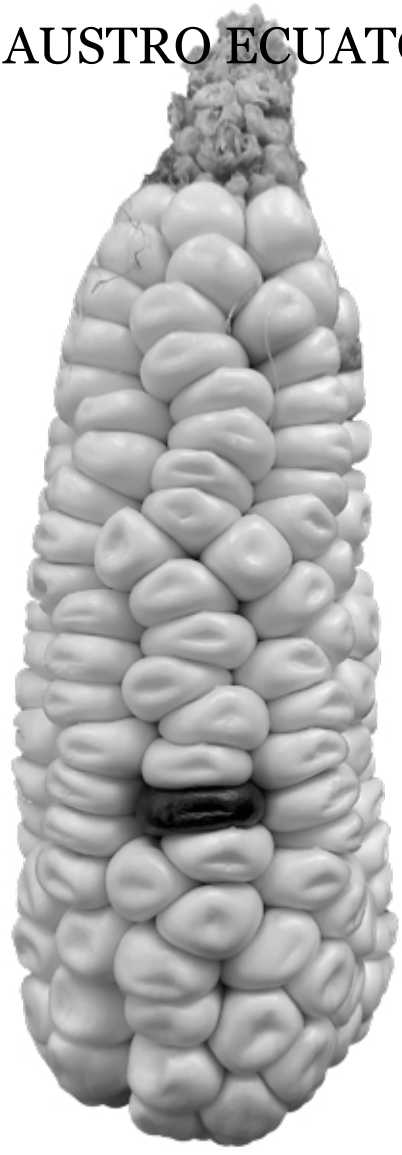
Toa Tripaldi
Directora de la Casa Editora

Universidad del Azuay
Av. 24 de Mayo 7-77 y Hernán Malo
www.uazuay.edu.ec
(+593 7) 409 1000

JUEGOS DE ORIGEN

PREHISPÁNICO

EN EL AUSTRO ECUATORIANO



Oswaldo Encalada Vásquez

Índice

Capítulo 1 *pág. 13*

1. El juego en la cultura, una somera revisión *pág. 15*
2. La universalidad del juego *pág. 17*
3. Chungana y pugllana *pág. 20*

Capítulo 2 *pág. 23*

1. Primeros registros *pág. 25*

Capítulo 3 *pág. 33*

1. La misha *pág. 35*

Capítulo 4 *pág. 51*

1. El cinco *pág. 53*
2. El huayru *pág. 59*

Capítulo 5 *pág. 83*

1. El juego del pucara *pág. 85*

Capítulo 6 *pág. 95*

1. Porotos *pág. 97*
2. Milizhos *pág. 106*
3. Jurupis *pág. 110*

Capítulo 7 *pág. 119*

1. Juegos no estructurados *pág. 121*

Capítulo 8 *pág. 123*

1. La pallca *pág. 125*

Apéndices *pág. 129*

1. Chungana y pugllana *pág. 131*
2. El maíz *pág. 138*
3. El gallopitina *pág. 146*

Referencias bibliográficas *pág. 151*

Prólogo

Oswaldo Encalada, en este libro, nos hace el don de que podamos conocer los juegos de origen pre-hispánico que existieron en el austro ecuatoriano. Algunos de ellos, con variantes, se mantienen todavía en nuestros días; otros quedaron en las páginas de los cronistas, que las leemos ahora, gracias al rigor del estudio del maestro filólogo, en bellos capítulos escritos con la magia de su pluma.

Los juegos tradicionales son ecos de tiempos de cosecha y festivales, donde la comunidad se reúne para celebrar la vida en movimiento. No son solamente pasatiempos, sino hilos que tejen generaciones en un solo tapiz; donde en cada jugada, cada gesto, cada giro y cada risa se revive el vínculo con la naturaleza, con la tierra que da frutos y el cielo que los bendice. En estos juegos los niños aprenden a ser seres humanos y cada paso es un ensayo de lo que significa ser parte de algo más grande que uno mismo.

Durante las festividades, cuando los campos descansan y los cantos llenan el aire, los juegos son ritos en miniatura, un reflejo de la vida misma. En el tingar de un jurupi, en el lanzamiento de una pallca o en los empellones del pucara, se entrelazan historias antiguas y desafíos comparti-

dos. Los juegos no solo enseñan cómo moverse, sino como existir en comunidad, cómo respetar las reglas invisibles que guían la vida, en una trama en que cada uno hace su papel, no solamente los jugadores protagonistas, sino los espectadores, quienes desempeñan un papel primordial en los encuentros.

Más que memoria, los juegos son identidad y resistencia frente al olvido, un recordatorio de que la cultura no es estática, sino un río que fluye, adaptándose a los tiempos, en una permanente tensión de cambio y continuidad. En estos juegos, esas tensiones encuentran una expresión lúdica y profunda, donde el pasado se transforma en el presente y se proyecta al futuro, bajo la sombra de los árboles y el eco de las voces que no se apagan.

Leyendo sobre los juegos prehispánicos aprenderemos que el ¡Bingo! de entonces era ¡Misha! y que el mayor tesoro era un puñado de pallares, vaquitas y jurupis con el que alcanzar los sueños.

Francisco Salgado,
Rector de la Universidad del Azuay

Introducción

Pedro Cieza de León (1520-1554), uno de los primeros cronistas españoles que pasó por tierras sudamericanas, en su viaje desde Panamá hasta la ciudad de Lima, recorrió espacios y geografías disímiles y por primera vez vistas. En su *Crónica del Perú* describe a numerosos pueblos, lugares, la vegetación y la fauna de esta parte del mundo; pero en ningún lugar de su obra existe mención alguna a las diversiones o juegos de los pobladores aborígenes. Seguramente las actividades lúdicas, bien sea de adultos o de niños, no merecían la atención de los historiadores y cronistas, que estaban interesados más en batallas, en líderes, en conquistas, en riquezas. La actividad lúdica es, en ese sentido económico lato, totalmente improductiva; sin embargo, en algo aporta a la economía de la comunidad, al proporcionarle cierta estabilidad y ciertos escapes para que se desfogue la energía reprimida o, también, sirve como elemento educativo en la adquisición de destrezas y habilidades por parte de los niños y jóvenes.

Para la antropología, ninguna de las actividades que realizan los seres humanos debería ser considerada como desdeñable o inútil. Por eso nosotros hemos intentado, en esta ocasión, estudiar las actividades lúdicas de origen prehispánico, sobre todo las que son (o fueron) practicadas en el austro ecuatoriano.

Las raíces de la indagación se hunden en los textos de los antiguos cronistas, los de procedencia española, así como también de aquellos que, siendo mestizos, se interesaron, aunque fuese muy brevemente y como de pasada en estas actividades. Hemos encontrado, de este modo, apenas unas líneas que se detienen en las actividades lúdicas.

Hemos planteado esta investigación como un trabajo sobre los juegos prehispánicos; sin embargo, nos parece que solamente en el caso de la "misha", nos enfrentamos con un juego netamente prehispánico; los otros tienen -unos

más que otros- fuertes huellas de la presencia colonial. Así, el juego del "huayru" debe ser considerado, actualmente, como mestizo, pues en su práctica aparecen elementos que son hispánicos, como aquello del cuadro de almas, o la participación de elementos animales que no existían en la cultura andina ancestral.

Por esta razón hemos incorporado también un juego con el arma-juguete que es la "pallca". Este elemento cultural no nació aquí, creemos que la pallca (con sus distintos nombres) fue inventada, en varios lugares y, posiblemente, en tiempos similares, y con la misma finalidad.

La presente investigación se estructura en 8 capítulos, con los cuales creemos agotar las actividades lúdicas de nuestra región austral.

Un apartado especial merecen los apéndices, porque con ellos aclaramos algunos asuntos que tienen que ver con la significación y con la designación inadecuada de ciertas realidades culturales (esto en el caso de los conceptos de "chungana" y "pugllana"). El segundo apéndice nos muestra una realidad cultural muy sentida por los pobladores azuayos, y es la relación afectiva y estrecha que existe entre el maíz y la gente. El tercer apéndice describe una diversión de la que podría pensarse que tuviera un origen ancestral andino; pero que no es así. Este es el caso del "gallopitina".

La misión de la Universidad del Azuay se centra, siempre, en la educación, la investigación en todos los ámbitos de las actividades humanas, en el apoyo a la ciencia y a la generación de la misma, así como a la innovación tecnológica. Por eso, es nuestro deber agradecer, públicamente, el apoyo que ha brindado a todo proyecto de investigación que redunda, finalmente, en el mejor conocimiento de lo que somos, de lo que fuimos, de las raíces que nos sustentan y nos proyectan.

Por todo ello, nuestro agradecimiento al Ing. Francisco Salgado Arteaga, nuestro Rector, a la Dra. Genoveva Malo, Vicerrectora y Dra. Raffaella Ansaloni, Vicerrectora de Investigaciones.

Capítulo 1

1. El juego en la cultura, una somera revisión

Así como hay actividades encaminadas a obtener el sustento de cada día, las mismas que suelen corresponder, generalmente, a los adultos; así también hay una serie de actividades que, desde el punto de vista meramente económico, parecen improductivas. Son las ocupaciones del ocio. Los esfuerzos físicos o de otra clase se desvanecen sin conseguir ningún resultado productivo. Estas son las actividades lúdicas, que están presentes en todas las culturas y en todos los tiempos.

Cuando se piensa en el juego, suele pensarse que estas actividades son propias de los niños; sin embargo, no es verdad. Ya en las tempranas edades de la cultura griega podemos encontrar referencias a determinados juegos. Así, Homero (siglo VIII a.C.) en la *Odisea,* canto sexto, nos presenta esta escena del mundo adulto:

> Acto continuo se bañaron, se ungieron con pingüe aceite y se pusieron a comer en la orilla del río, mientras las vestiduras se secaban a los rayos del sol. Apenas las esclavas y Nausícaa se hubieron saciado de comida, se quitaron los velos y jugaron a la pelota. (https://academialatin.com/literatura-griega/odisea-homero/canto-sexto-feacios-nausicaa/)

Varios siglos más adelante, Platón (c. 427-347 a. C) en su diálogo La República, libro 4, alude, en forma muy general, a los juegos de los niños:

> —Mientras que si los juegos de los niños se someten a regla desde el principio; si el amor al orden entra en su corazón con la música, sucederá, por un efecto contrario, que todo irá de mejor en mejor, de suerte que si la disciplina se relajase en algún punto, ellos mismos la repararían un día.

En este fragmento se nota el deseo de intervención del mundo adulto para imponer determinadas reglas ("regla" y "orden", son las palabras usadas por el filósofo ateniense) en las actividades lúdicas de los infantes.

También en el mundo romano encontramos referencias a juegos, sobre todo de los adultos. El escritor español Francisco Cascales (1564-1642) en sus *Cartas filológicas,* tomo III (1969), nos presenta un cuadro detallado de ciertos juegos:

> Usaban los Romanos cuatro géneros de juegos de pelota: *follis, trigonalis, pagánica et harpastum. Follis* era pelota de viento, grande y pequeña; la grande los jugadores desnudos la expelían con los puños armados de hierro casi hasta el codo, todo el cuerpo untado de cieno y aceite, ungüento que llamaban *ceroma.* [...] Hoy se usa en Italia y Flandes, y se llama balón; la pequeña se llamaba *manual,* porque la jugaban con la mano, y era ligera, ejercitada de muchachos y viejos. [...]
>
> Otra se decía *trigonalis,* o porque el lugar de los baños adonde se ejercitaba era triangular, o porque la jugaban entre tres; y esta se entiende cuando se dice *pila* absolutamente [...].
>
> La tercera se llamaba *pagánica:* esta era de paño o de cuero, llena de lana o pluma algo floja. Y porque sta la usaban los aldeanos, que en latín se llaman *paganos* [...] Por eso se dijo *pagánica.* La cuarta y última era el *harpasto,* pelota muy pequeña y que la usaban en suelo polvoriento. [...].
>
> Todos estos juegos de pelota cesan hoy, y se usan la pelota de cuero, embutida fuertemente de lana o borra, y la pelota de viento, jugada con palas, y el balón que dijimos. (p. 91-92)

En el mundo andino también se puede encontrar alguna mención a las actividades lúdicas de los niños, como esta cita que trae Guamán Poma de Ayala (1534-1615), el cronista indígena, en su obra *Nueva corónica y buen gobierno* (2006):

Niños de edad de cinco años o nueue años, niños que juegan que se dize **pucllacoc uamracuna** *

Estos seruian a sus madres y a sus padres en lo que pudían y lleuauan muchos asotes y coscorrones y seruian de hazer jugar a las crías que gateauan y a los questán en las cunas de menealle y de miralle. (p. 185)

* Niños juguetones

2. La universalidad del juego

Ya habíamos señalado, líneas atrás, que las actividades lúdicas (bien sea de niños, bien sea de adultos) están presentes en todas las culturas y en todos los tiempos.

Algo de esto señala el gran escritor José Martí (1853-1895) en una de sus obras más preciadas, La edad de oro, en el artículo titulado: *Un juego nuevo y otros viejos*

Es muy curioso; los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las mismas cosas. Se habla mucho de los griegos y de los romanos, que vivieron hace dos mil años; pero los niños romanos jugaban a las bolas, lo mismo que nosotros, y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora. En la lámina están unas niñas griegas, poniendo sus muñecas delante de la estatua de Diana, que era como una santa de entonces; porque los griegos creían también que en cielo había santos, y a esta Diana le rezaban las niñas, para que las dejase vivir y las tuviese siempre lindas. No eran las muñecas sólo lo que le llevaban los niños, porque ese caballero de la lámina que mira a la diosa con cara de emperador, le trae su cochecito de madera, para que Diana se monte en el coche cuando salga a

> cazar, como dicen que salía todas las mañanas. Nunca hubo Diana ninguna, por supuesto, ni hubo ninguno de los otros dioses a que les rezaban los griegos, en versos muy hermosos, y con procesiones y cantos. Los griegos fueron como todos los pueblos nuevos, que creen que ellos son los amos del mundo, lo mismo que creen los niños; y como ven que del cielo vienen el sol y la lluvia, y que la tierra da el trigo y el maíz, y que en los montes hay pájaros y animales buenos para comer, les rezan a la tierra y a la lluvia, y al monte y al sol, y les ponen nombres de hombres y mujeres, y los pintan con figura humana, porque creen que piensan y quieren lo mismo que ellos, y que deben tener su misma figura. Diana era la diosa del monte. En el museo del Louvre de París hay una estatua de Diana muy hermosa, donde va Diana cazando con su perro, y está tan bien que parece que anda. Las piernas no más son como de hombre, para que se vea que es diosa que camina mucho. Y las niñas griegas querían a su muñeca tanto, que cuando se morían las enterraban con las muñecas.

Las palabras de Martí nos permiten entender y aceptar que es la especie humana la que juega. No es solamente un pueblo determinado, no solamente una cultura de cierto lugar del planeta. Todos los niños juegan del mismo modo. Unos juegan con piedritas, con bolas, con semillas redondas. Por eso no debe causarnos ningún asombro encontrar que culturas diferentes arriben a los mismos resultados, con apenas unas diferencias mínimas. Esto se puede ver, por ejemplo, en el juego de las bolas entre los niños españoles y los niños mestizos de la sierra ecuatoriana.

En el *Diccionario* de la lengua española (edición vigésima tercera) se encuentra lo siguiente:

> **Gua** 1. m. Juego infantil que consiste en introducir bolas pequeñas o canicas dentro de un hoyo impulsándolas con un dedo.
>
> 2. m. Hoyo que hacen los muchachos en el suelo para jugar al gua.

Esta clase de juego se parece mucho al que en nuestro país se conoce como "la moña, cantón, mesa de tortas, rueda". (Véase más adelante esta descripción, en el cap. 6, subcap. 3)

Y si nos adentramos mucho más en los antiguos campos de la historia podemos encontrar que, por ejemplo, el juego con bolas o cuerpos redondeados fue practicado hace miles de años, tal como lo señala el investigador José Manuel González Suárez, (2010):

> Moreno (1993), citado por Melero (2009), lo clasifica como juego de lanzamiento de precisión. La primera prueba de la existencia de canicas se halló en Egipto, cerca del río Nilo, donde se descubrieron bolitas dentro de la tumba de un niño. También en Oriente Próximo se han hallado unas bolitas hechas con huesos de animales con carácter adivinatorio. Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. Asimismo, se sabe que las civilizaciones griegas y romanas ya practicaban juegos con canicas elaboradas con diferentes materiales: desde huesos frutales, a piedras semipreciosas y vidrio transparente.

Hay, en cambio, otros juegos con los cuales los niños tratan de imitar a los adultos, es decir, los niños juegan a ser adultos y a efectuar las actividades que ellos ejecutan, aunque, naturalmente, todo se resuelve en imitación y en diversión. Esto se puede ver, perfectamente, en la descripción que hace el escritor norteamericano Mark Twain en su novela (publicada por primera vez en 1876) *Las aventuras de Tom Sawyer* (2016)

> En aquel momento apareció Joe Harper, tan parcamente vestido y tan formidablemente armado como Tom. Este gritó:
>
> -¡Alto! ¿Quién osa penetrar en el bosque de Sherwood sin mi salvoconducto?

-¡Guy de Guisborne no necesita de salvoconducto de nadie! ¿Quién sois que, que...

-...que osáis hablarme así? –dijo Tom, apuntando, pues ambos recitaban de memoria.

-¡Soy yo!, Robin Hood, como vais a saber al punto, a costa de vuestro menguado pellejo.

-¿Sois, pues, el famoso bandolero? Que me place disputar con vos los pasos de mi bosque. ¡Defendeos!

Sacaron las espadas de palo, echaron por tierra el resto de la impedimenta, cayeron en guardia, un pie delante del otro, y empezaron un grave y metódico combate, golpe por golpe. (p. 92)

3. Chungana y pugllana

La lengua quichua tiene dos verbos con significado semejante. El primer término es "chungana" (que aparece también como "chuncani" o "chungai"), elemento que está definido de la siguiente manera, en la versión de Luis Cordero (1955), primera edición, a fines del siglo XIX:

Chungana. Jugar; echar suertes (p. 32).

Según el padre Juan Lobato (1901):

Chuncani. Jugar precio o juego de fortuna (p. 88).

Para el padre Glauco Torres (2002):

Chungai. Jugar con bolas. (...). Jugar, echar suerte. (...). Jugar a las bolas en los velorios. (p. 510).
Chuncana. Juguete (p. 510).

En cambio, sobre "pugllana", en la versión de Luis Cordero, encontramos lo siguiente:

Pugllana. Jugar (p. 87).

Para Lobato:

Pucllani. Holgarse, pasar tiempo, hacer juegos de gusto, burlarse (p. 275).

Y, por último, para Glauco Torres:

Pucllai. Jugar, recrearse, divertirse. (...). Jugar, chacotear, juguetear, retozar, recrear, entretener, festejar, bromear, chancear. Juego. Carnaval.
Pucllana. [Además de lo ya anotado] Juego, juguete (p. 518).

Nos parece que, aunque los campos semánticos de "chungana" y "pugllana" sean bastante cercanos, hay, sin embargo, una diferencia, y esta es que con el concepto de "chungana" (bajo todas sus formas lingüísticas de presentación), se capta la existencia de una especie de recompensa, de apuesta, de ganancia, bien sea en dinero (cuando la colonia ya estaba presente) o en especies. Una suerte de juego de azar. Esta diferencia es muy importante para entender el error de algunas designaciones, como se verá en el primer apéndice, sobre la designación de ciertos lugares de la geografía ecuatoriana.

En cambio, con el concepto de "pugllana" (y sus variantes) estamos ante la idea de la simple diversión, del entretenimiento. Por eso, precisamente Guamán Poma de Ayala habla de los **pucllacoc uamracuna,** frase traducida con total acierto como "niños juguetones". En la palabra "pucllacoc" está la raíz verbal procedente de "pucllana".

Una forma lingüística muy cercana (en lo fonético a "chungay") aparece mencionada como parte de una clase de juegos funerarios: "Cuando algún adulto se muere, para pasar la noche del velorio se realizan juegos funerarios o thungay en los que se usan granos de maíz a manera de dados" (Moya en Pesántez, 2005, p. 173).

Para un mayor contraste entre los conceptos de "chungana" y "pugllana" véase el apéndice 1.

Capítulo 2

1. Primeros registros

Para enfrentar este asunto vamos a usar, en orden cronológico, las opiniones o referencias que hicieron los antiguos cronistas de Indias. Los textos se refieren a la vida en la cultura incaica-andina. Los autores son cronistas coloniales que vivieron en lo que hoy es el Perú. El primero fue el encomendero y consejero de virreyes Juan Polo de Ondegardo (1500-1575), quien, en su obra *El mundo de los incas* (1990), se refiere, escuetamente, a la práctica de los juegos, aunque no cita ninguno, en particular:

> Vsan quando an de yr lexos de su tierra, encomendarse a sus Huacas, o hacer que los hechiceros les encomienden a ellas, y pedirles que les diga lo que les a de succeder en el viaje, o en el pleyto o negocio que llevan: si morirán o boluerán a su tierra. Y para este efecto beuen y hacen otras cosas supersticiosas y diversas ceremonias. Y lo mesmo suelen hacer por ellos sus mujeres o hijos o deudos; y quando llegan a donde van velar de noche en reuerencia de la Huaca o de algún cerro o de otra cosa y bebiendo y jugando hacen particulares ceremonias (p. 193).

Luego de él tenemos algunas citas muy importantes del sacerdote mercedario Martín de Murúa (1525-1618), en su *Historia general del Perú,* obra terminada en 1613. En el capítulo IX, libro primero.

Al hablar de "Maita Cápac, cuarto Ynga y rey" dice:

> los alcayvisas tomaron gran enemistad y aborrecimiento con los yngas y acordaron de matar un día a Lloque Yupanqui y a su hijo Maita Capac porque no podían sufrir sus malos tratamientos e insolencias y destruir aquel linaje de una vez. Y para ello embiaron diez indios que los matasen en su casa que era Curicancha, los cuales fue-

> ron a ello y hallaron a Maita Capac en el patio, jugando con otros mozos y dos perros que tenía, con unas bolas que llaman **cuchu** y como los vido entrar con armas, con una bola de aquéllas resistió a los indios que no entrasen en su casa y mató a dos dellos, y los otros que jugaban con él fueron dando voces a decirlo a su padre, Lloque Yupanqui.

Compárese la palabra "chucu", con el término "sincu", al final de este capítulo.

Y más adelante, el mismo autor (Capítulo 89, libro primero) pone:

> [Tupa Amaro Ynga] Fue valeroso, prudente y sagaz, pues como estuviese su hermano Tupa Ynga Yupanqui en el asiento de *Mana huañunca,* parecióle no ser justo dejarle en tan grande enfermedad y peligro; y, así fue con él, y el tiempo que estuvo ausente del Cuzco se ejercitó en algunos juegos, y en particular en el del *atapta* que es como a las tablas Reales.

Únicamente a manera de contraste veamos o que el Diccionario académico dice, respecto de la frase "tablas reales":

> 1. f. pl. Juego antiguo parecido al de las damas, donde se combina la habilidad con el azar, ya que son los dados los que deciden el movimiento de las piezas. (https://dle.rae.es/tabla#Exodk5q)

Y por último, estas breves citas sobre los niños que juegan, del ya citado Martín de Murúa, en su *Historia,* (Capítulo XX, segundo libro):

> La octava calle era de niños de cinco a nueve años, que llamaban **puclla-cuna,** que quiere decir muchachos que andan jugando. Estos servían en todo lo que podían a sus padres y madres en este tiempo. (…)
>
> La octava calle era de niñas de cinco a nueve años, que llaman **pullac,** porque andaban jugando y es la

edad dello. Estas entendían en ayudar a sus padres a traer leña, agua y otras cosas.

Jiménez de la Espada, al comentar la Historia del *Nuevo Mundo* (1890) del padre Bernabé Cobo, dice:

> (i) E l P. Murúa, sacerdote mercedario, escribe en su *Historia de los Incas* (inédita), que «uno de los edificios que en su huida á los Andes destruyó Manco Cápac II, se llamaba de Anahuarque, nombre de una mujer de Pachacuti Inca Yupanqui, por haberle éste fundado; en donde dicen haber, en unas recreaciones, inventado el juego llamado apaitalla, que es un género de frísoles redondos de diversos géneros y nombres, hecho en el suelo con la cabecera alta, de donde sueltan los frísoles, y el que antes baja gana á los otros.
>
> Está con sus rayas y arcos á manera de surcos, y hace el frísol sus nombres [suertes] diferentes, adonde se apaitallana.» (p. 376)

Luego tenemos a Guamán Poma de Ayala (1534-1615), quien en su *Nueva crónica y buen gobierno* (2006), en primera instancia nos asegura que los indios no juegan, por voluntad propia ni por su iniciativa: "que en el tiempo del Ynga nadie no jugaua ni principal ni yndio, cino a de jugar por mandado del Ynga. Todo el rreyno an de trauajar" (p. 87); pero luego habla de juegos que fueron practicados en el incario. En dos partes de su obra se encuentra lo siguiente. La primera afirmación:

> Este mes [abril] está la comida maduro y ancí comen y ueuen y se artan la gente del rreyno a costa del Inga. Y este mes las aues del cielo y los rratones tienen qué comer. Todo el mes juegan los señores principales al juego de riui (boleadores), choca, al huairo de ynaca, pichica de hilancula y de challco chima (todos juegos) y juegan otros juegos y rregocijos (p. 217).

En la segunda cita nos encontramos con algunas diversiones vernáculas, y otras, de procedencia europea:

> Que los dichos caciques principales son grandícimos tranposos y mentirosos y haraganes. Solo tienen de bicio de estar contino borracho y coquero con el tributo. Y se enseñan a xugar con naypes y dados como español, al axedrés, hilancula, chalco chima, uayro, ynaca, riui, pampay runa, yspital, uayro ynaca (juegos) (p. 714).

Estos juegos o diversiones de procedencia europea son: naipes, dados, ajedrez, hospital. Probablemente este juego de "hospital" signifique que los participantes se desempeñen como si fuesen médicos y enfermos.

Eliminados los juegos "extraños" nos quedamos con algunas prácticas del tiempo de los incas. Muchos de estos juegos nos son totalmente desconocidos, mientras que a otros, apenas podemos acercarnos con alguna que otra conjetura, tomada de otras fuentes, como en los siguientes casos:

Riui: de este juego Glauco Torres (2002) pone solamente: "boleadora" (p. 81). Esto significa que era la práctica de un ejercicio de cacería con las boleadoras.

Sobre este mismo término encontramos alguna explicación más adecuada, en un autor anónimo (1966): "Aquí, en Macacalla, cierto día, unos hombres jugaban con "rihui" (piedra pequeña amarrada con una cuerda)" (p. 84).

Sobre **choca:** el padre Jorge Lira (1982) (cuzqueño) dice: "chókka: encontrón, encontronazo, golpe brusco de empellón". (p. 53). Por lo que se supone se trataba de un juego de alguna fuerza y violencia, de encontronazos, de empellones. Sobre esta misma palabra Glauco Torres (2002) dice: "Caída brusca y repentina de un objeto. Encontrón, encontronazo". (p. 488).

Respecto de "challco chima" (con sus dos formas de escritura: *chalco-challco*) nos encontramos con un enigma, puesto que este nombre designa a uno de los líderes guerreros de Atahualpa que, junto con Quisquís, llegó hasta el actual Perú y tomó prisionero a Huáscar, en las guerras del

final del imperio. Guamán Poma de Ayala escribe "challco chima" – y "chalco chima". También así lo hace Sarmiento de Gamboa (1943, p. 254); pero en el Ecuador se ha escrito siempre como Calichuchima (Velasco, 2014, p. 128), mientras que el cronista Cieza de León (2010) escribe Chalicuchima. (p. 216).

Conjeturamos que, quizá, se trataba de un juego de "guerritas" entre los súbitos del imperio incásico. Cfr. El juego del pucara, en el capítulo 5.

Respecto del juego citado como "pampay runa" la cuestión es peliaguda, puesto que esta frase significa realmente "gente del campo, del llano". Al respecto de esto el inca Garcilaso de la Vega (1976) manifiesta lo siguiente:

> Resta decir de las mujeres públicas las cuales permitieron los Incas por evitar mayores daños. Vivían en los campos, en unas malas chozas, cada una de por sí y no juntas. No podían entrar en los pueblos porque no comunicasen con las otras mujeres. Llámanlas pampairuna, nombre que significa la morada y el oficio, porque es compuesto de "pampa", que es plaza o campo llano (que ambas significaciones contienen), y de "runa", que, en singular quiere decir persona, hombre o mujer, y en plural quiere decir gente. Juntas ambas dicciones, si las toman en la significación del campo, "pampairuna" quiere decir gente que vive en el campo, esto es por su mal oficio; y si las toman en la significación de la plaza, quiere decir persona o mujer de plaza, dando a entender que, como la plaza es pública y está dispuesta para recibir a cuantos quieren ir a ella, así lo están ellas y son públicas para todo el mundo. En suma, quiere decir mujer pública. (p. 194).

Al parecer se trataba de un juego de orden sexual, como si se dijera: jugar a las prostitutas.

En este avance temporal encontramos al ya citado Inca Garcilaso de la Vega (1539-1616), quien, en los *Comentarios reales* (1976), presenta una referencia al juego con porotos, cita que la veremos en otro lugar (Cap. 6, Subcap. 1).

El último autor citado es el sacerdote español Bernabé Cobo (1580-1657), quien en su obra *Historia del nuevo mundo,* (capítulo XXVI) terminada en 1653, dice:

> **De los Frisoles de las Indias**
> La mata de los Frísoles de las Indias es muy semejante á la de los frísoles de España llamados judigüelos; crece muy larga si se le arriman pértigas, ó si con sus zarcillos se ase á las plantas vecinas, como lo hace la yedra. Hállanse muchas diferencias de frísoles; las más notables son tres, y la mata de todas es de una misma manera con muy poca variedad en las hojas. Los mayores Frisoles y mejores que todos son los llamados **Pallares;** son poco mayores que habas, rematánse en puntas ovadas y tienen la cáscara ó hollejo más delgado que ellas; unos son blancos, otros morados y otros pintados de blanco y rojo. Comidos estos Pallares verdes con sus vainillas tiernas en aceite y vinagre, son regalados; guárdanse también secos como habas, y los comen los españoles é indios unas veces guisados y otros cocidos con aceite y vinagre, y de cualquier manera son buen manjar.
>
> Los segundos ***Frísoles*** son los que los españoles llaman ***Poroto,*** corrompido el nombre que les dan los indios, que es **Purutu;** el cual, aunque es nombre común para toda suerte de frísoles, se le halla apropiado a esta especie dellos. Son los Porotos de hechura de los judigüelos, pero dos ó tres veces mayores que ellos. Haylos de todos colores, y unos mayores que otros: son tenidos estos frísoles por los más groseros que todos y que de ordinario no los comen sino los indios y gente de servicio. Los terceros son redondos, del tamaño de garbanzos y muy pintados de blanco y rojo; llámanse **Chuvi,** con que suelen jugar los muchachos (i) (pp. 375 – 376).

Otro autor que habló de los antiguos juegos incásicos, esto ya en tiempos posteriores, fue el padre Juan de Velasco (1727-1792) en su historia (2014). He aquí sus expresiones:

> Abril, **Ayrihua,** esto es, el mes de las mazorcas ya maduras del maíz. La fiesta de este mes era menos solemne y consistía en cantos, músicas y juegos de fortuna, que acompañaban la cosecha del maíz. El principal juego de donde tomó su nombre el mes, se llamaba **Misha,** esto es ganancia de los premios propuestos por el público y por los privados, para hallar tal o tal pinta de diverso color en las panochas, que se iban deshojando. Constando dichas panochas muchas veces de granos de diverso color, que es lo que significa **Ayrihua,** se proponían los premios cada año diversamente. Por ejemplo: al que hallase un solo grano o dos o tres de color diverso en una o en diversas líneas, estando la mazorca legítimamente entera. Esta industria era inventada para que se apresurasen alegremente en el trabajo con la esperanza de ganar la **Misha.** Este uso permanece hasta ahora en algunas Provincias del Reino. (p. 73)

Y algo más adelante, al hablar del mes de noviembre pone lo siguiente:

> Noviembre, Capac Raymi, esto es el mes del poderoso y solemnísimo baile general (…) Concluidas las comedias, comenzaban diversas especies de juegos, como eran el Huayru o gran dado de hueso con cinco puntos; el Piruruy, bailador de cuatro caras, con caracteres de perder todo, sacar todo, meter algo, sacar algo; el Cincu-chungay o juego de bolas con palas; el Huayrachina, juego de pelota sólida o hueca de resina elástica; y el Huatucay, juego de adivinanzas". (p. 76).

Precisiones sobre algunos de los juegos citados:

Huarachina: es verbo quichua que significa ventear, hacer viento, soplar; y, como sustantivo, designa al juego de pelota, que se impulsa por el aire.
Respecto de **huatucay** el padre Glauco Torres (2002) pone: "Juego de adivinanzas, burlas pesadas" (p. 87).
"Piruruy: Trompo" (p. 502).

Concluimos este capítulo con tres referencias sobre juegos o juguetes, todas provienen de obras de lexicología:

Pisscoynu: "Trompo" (González, 1608, p. 194)
Sincu: "La bola"(Lobato, 1901, p. 335). Cfr. Con la palabra "cuchu", en la primera cita de Murúa, en el inicio de este mismo capítulo
Sincuni: "Jugar a la bola, echarla a rodar" (Lobato, 1901, p. 335)

Capítulo 3

1. La misha

La misha. La misha es un juego de origen agrario, en cuanto a su significación pertenece al campo semántico de "chungana", porque implica una suerte de triunfo, de ganancia que puede presentarse como la consecución de un premio. Aunque se lo asocia directamente con el maíz, en su origen abarcaba también a otro producto de la tierra. Esto es lo que dice el padre Juan Lobato (1901):

> **Misha.** Int. ¡Gané! Es un juego que se usa en tiempo de cosecha de maíz y papas. Si se encuentra una mazorca blanca con un solo grano morado o negro; o se encuentra una papa como mano humana, mezclada con otras, se da al disimulo a una persona amiga, y si la recibe sin caer en la cuenta, el donante grita ¡Misha!: queda obligado a hacerle un regalo de algún manjar preciado, el vencido (p. 223).

El folclorista Paulo de Carvalho-Neto (1923-2003) en su *Diccionario del folklore ecuatoriano (1964),* presenta la siguiente información sobre esta palabra, aunque se aleje algo del ámbito de la zona austral, la incluimos:

> **MISHA.** Voz quichua (v): verruga. Según los esposos Costales (v), juego (v) popular de los puruhuayes durante la cosecha de las patatas o del maíz. En el primer caso, opérase de la siguiente forma: "En el cave del tubérculo, si alguno de los peones encuentra una patata en forma de V, entrega de inmediato al dueño de la sementera y este o el mayoral esconden la patata, en uno de los huecos que han quedado después del cave. Las chaladoras que vienen detrás, buscando entre la tierra recién removida, recogiendo lo que los cavadores no pudieron hacerlo; si una de ellas da con la patata escondida por el dueño o el mayoral, entonces todos gritan llenos de alborozo:

> -¡Misha… Misha! (¡El que gana, el que gana!)
>
> El dueño está obligado a entregar a la chaladora que dio con la patata escondida, la paltana que consiste en una shigra repleta del tubérculo. La chaladora agraciada responde al obsequio llevando al día siguiente una fuente de patatas cocidas, con algunos cuyes (v) cruzados y una salsa de cebolla con huevo. De nuevo recibe una paltana y el juego termina allí". En el segundo caso, esto es, en la recolección del maíz "la misha consiste en encontrar durante el deshoje, una mazorca blanca con un granito rojo o negro. En esta oportunidad no hay obsequios de parte de los dueños, ni ofrendas de parte del peón. Se reduce a la alegría de los cosechadores que gritan: ¡Misha…Misha!".
>
> Guevara (v) extiende el área de la misha a los indios y mestizos campesinos de la sierra. Entre otros detalles, agrega que el juego estimula a las gentes, que así trabajan con más rapidez (p. 297).

Nuestra aclaración: La voz "paltana" es un verbo quichua, cuyo significado es poner algo encima de otra cosa. Sobreponer, montar.

Otro asunto, mínimo, en todo caso, es lo relativo al género de la palabra. En el austro se la conoce siempre bajo la forma de un sustantivo femenino; sin embargo, un autor ecuatoriano como Darío Guevara (1957) lo presenta como masculino.

> Tanto los indios como los mestizos campesinos de la sierra, juegan al misha durante la cosecha de las mazorcas del maíz. Misha es un término quichua que significa verruga. Dan tal nombre al único grano azulejo que de repente asoma en la mazorca. Este hallazgo lo buscan con avidez, a medida que van deshojando o despanojando las mazorcas, de manera que cada cual se esmera en acelerar su tarea. Los más diestros o más afanosos terminan más pronto las filas del deshoje y se declaran vencedores en sus apuestas, cuando antes no se detuvieron para anunciar alborozadamente que hallaron el

misha, lo que constituye el mejor triunfo. En este caso basta levantar en alto la mazorca, al grito regocijado de ¡misha! ¡misha!

El vencedor de filas, en cambio, anuncia en alta voz: mishé. Castellanizando misha en el verbo mishar que equivale a "vencer en una apuesta de velocidad o de destreza".

Ambas formas de triunfo dan derecho al cobro de la ganancia que es un vaso de chicha, una copa de aguardiente, una guanlla (mazorca escogida para llevársela en propiedad) o un golpecillo que se da a cada uno de los que han perdido, con los dedos índice y del corazón pareados, ya sobre el dorso de la mano extendida o en la parte anterior del antebrazo.

En una variante del juego, el favorecido con el misha sorprende a alguno de sus vecinos, haciéndole tomar la mazorca, para notificarle el pago especial, a la voz de "¡misha!" también.

Es de anotar que el juego del misha se alterna con el lanzamiento de los granos más gruesos o los granos podridos, a la cara de las mujeres que cumplen descuidadamente la tarea del deshoje. Ello equivale al sacrificio de las bestias fecundas y las bestias estériles de los ritos agrarios. Equivale a decirse: "Allá va la semilla fecunda que promete nuestra procreación y la abundancia del fruto en la tierra; o: allá va la semilla malograda por causa de vuestra esterilidad o por castigo de los malos hados de la agricultura".

Y esos granos se sacrifican también, porque nadie los recoge. Los buenos comen las aves y los malos se secan y abonan la tierra.

Tanto el juego del misha (tributo del trabajo al dios del agro) como el lanzamiento de los granos (símbolo del sacrificio al dios de la fecundidad), son comunes a los indios y mestizos. Además, los primeros, en algunas parcialidades como la de los salasacas (prov. Del Tungurahua), tienen la costumbre de lanzar un diminuto guijarro (representación de la semilla) contra la mujer que han escogido para declarar su amor y su deseo de matrimonio (pp. 19-20)

Nos parece que Guevara se extiende en significaciones supuestas para este juego andino. Aquello de que los granos malos sirvan para fecundar la tierra nos parece un claro ejemplo de resemantización de los hechos culturales.

En un texto posterior (del año 1972) y titulado *El castellano y el quichua en el Ecuador,* el mismo autor dice:

> **Misha.** Grano azulino único que asoma entre los demás granos de una mazorca de maíz. Se lo toma como mensajero de ´buena suerte´.
>
> En las cosechas de maíz hacen apuestas entre dos o más personas, para darle el triunfo o la ganancia al que primero encontró el **misha** (p. 336)

Otro caso donde se ha ampliado el concepto de "misha" es el que nos presenta la investigadora Ruth Moya (2005):

> Hay varias comunidades campesinas que en las cosechas de maíz practican el michado o misha. Que consiste en descubrir una mazorca de maíz que tenga mishas que son uno o dos granos rojos o negros. Un solo grano representa un soltero; dos granos es una pareja de casados, un grano negro un viudo (a). La persona que encontró una misha soltero, solo puede mishar a un soltero (a), quien encontró una mazorca de dos granos, mishará a un casado (a), y el que encontró un misha viudo, mishará a un viudo (a). La persona que tuvo la suerte de encontrar una mazorca con las características descritas, dirá al otro te mishé y este tiene la obligación de agasajarlo con comida o retribuirle con maíz (en Pesántez, p. 174).

Pero, quizá sea más adecuado comenzar por las primeras menciones a este juego. En el Vocabulario (1608) de González Holguín no está registrado el sustantivo "misha", aunque sí el verbo: "**Missani missacuni.** Ganar al juego, o apuestas" (p. 169).

El sacerdote cuzqueño Jorge Lira (1912-1984), en su Diccionario (1982) nos dice:

Missa. Juego de apuesta consistente en presentar a una persona la mazorca del maíz de un solo color, en el que existen granos de diferente clase o color, y al que sin fijarse lo recibe se le cobra una multa a voluntad del que logra hacerlo.
Missakk o Missakuk. Persona que logra ganar al que cae en missa. (ídem)
¡Missa! o **¡Missallay!** Int. Exclamación jubilosa en que prorrumpe el que logra triunfar en el luego missa.
Missay. Lograr hacerle a uno la missa (p. 198)

Hasta ahora hemos extractado las opiniones de autores peruanos (además de lo señalado por Velasco en su *Historia,* cita que ya fue presentada líneas atrás). Veamos ahora lo que algunos lexicólogos ecuatorianos, y, en particular, del austro no dicen respecto de la "misha" y algunos derivados:

El primero es Luis Cordero (1955):

Misha: Grano azulejo de maíz que se halla solo entre los demás de una mazorca, los cuales tienen el color común, blanco o amarillo (p. 69).

Sobre mishana y mishay:

Mishana. v. Sorprender a algún individuo, dándole a tener inopinadamente una mazorca que tenga el grano llamado misha. Es una pegadura por la cual se le saca algún pequeño obsequio al que ha caído en la sorpresa (p. 69).
Mishay. n. Acto de sorprender a alguno, haciéndole empuñar una mazorca que tiene disimulado el grano de color azul llamado misha, y obligándole con ello a una especie de multa en favor del que le da la sorpresa (p. 69).

Como se puede ver, se trata de, mediante este juego, obtener alguna clase de ventaja o recompensa.

El padre Julio Paris (1961) ofrece la siguiente información:

> **Misha.** Verruga; punto negro en una cosa blanca, por ej. Un grano negro en una mazorca blanca.
> **Mishana.** Jugar, haciendo apuestas sobre mazorcas con o sin "misha", en tiempo de desgrane de maíz; apostar (p. 103).

El polígrafo Carlos Aguilar Vázquez (1978) también se refirió a la "misha", aunque él usa la letra ***Z*** en la escritura del mencionado término:

> **MISSA.** Del quichua MISSA, entre nosotros MIZHA. Mazorca que tiene en la misma hilera, uno o varios granos juntos, de diferente color que los otros.
> **MISSAR.** En el Ecuador MIZHAR. Juego o apuesta, en la época de cosecha de maíz. Gana la apuesta quien primero deshoja un determinado número de missas. Alegre habilidad i afortunada ligereza que transforman la deshojadura en faena de regocijo i emoción.
> El nombre MIZHA aplícase también, entre nosotros, a la verruga, grano de diferente color que la piel (p. 264).

Para Alfonso Cordero Palacios (1985), autor que recogió muchas palabras consideradas como vulgarismos, el verbo "mishar" es:

> **Mishar:** (Cañarismo)-Juego de los campesinos, realizado durante las cosechas de maíz, cuando se descubren las mazorcas. Consiste en dar, antes que otros, con una mazorca que siendo en sus granos totalmente blanca, tenga excepcionalmente uno o dos de dichos granos de otro color. Este es quien triunfa y obliga a los perdidos a costear tal o cual vianda, licor, etc. Jugar a mishas (p. 208).

En una página literaria (la revista *Morlaquía,* año 1933) encontramos una referencia a la misha (escrita la palabra con la letra Z):

> **Mizha.** "Mazorca en la que se encuentra uno o más granos de diferente color y en la misma hilera. Apuesta que se lleva a cabo en el deshoje y que sirve de estímulo en el trabajo". (s/numeración).

Para el lexicógrafo y diplomático Julio Tobar Donoso (1894-1981), en su libro *El lenguaje rural en la región interandina del Ecuador* (1961):

> **Misha.** Mazorca que tiene un grano de color, distinto del de toda ella. Moreno cree que es solo el grano negro; pero nuestra experiencia personal nos indica lo contrario.
>
> Juzga también Moreno que misha supone una especie de erupción en el maíz. Mas esto a nuestro ver, implica igualmente equivocación de aquel erudito. La misha es gracia de la mazorca, no defecto; y porque es gracia, los indios se valen de tal mazorca para conseguir alguna ventaja o regalo del propietario, al cual se la ofrecen sonrientes de su hallazgo.
>
> Mishana es, precisamente, la pegata consistente en ese ofrecimiento para conseguir un regalo.
>
> Para Cordero Palacios misha no es la mazorca, sino el juego que consiste en ofrecerla a una persona con engaño para conseguir algo (p. 192).

Y, por último, en lo referente a las fuentes lexicográficas, tenemos las palabras de Carlos Joaquín Córdova, en su *Diccionario de ecuatorianismos* (1995), sobre el sustantivo y el verbo:

> **Misha.** (quich, misha). S. vulg. Verruga. //2. En la mazorca de maíz el grano de distinto color con respecto al que globalmente compone dicha mazorca.
> **Mishar.** (quich. misha). Int. Apostar durante la época de las cosechas y de desgrane de maíz a quien tiene en la dotación de mazorcas granos de distinto color o mishas (p. 643).

González Holguín, en 1608, registró la palabra "missani", solamente como verbo; en cambio entre nosotros parece que la palabra original fue el sustantivo "misha". En todo caso, en nuestro ámbito cultural, también se creó el verbo "mishana" o "mishay", y, además, una forma híbrida formada por la raíz quichua y la terminación española de los infinitivos. La palabra es "mishar", como ya ha aparecido en algunos textos.

Y si ya es verbo mestizo, se lo puede conjugar y obtener hasta gerundios, como en el siguiente caso: "Profanando nidos, mizhando, desgranando mazorcas en la fiesta de la zara, chupando cañas, golpeando toctes" (Ambrosi, 2008, p. 147).

La aparición de la escritura con la letra ***Z*** nos parece, solamente, un caso de confusión. No hay razón para que esta palabra y sus derivados cambien la ***S*.**



Figura 1. Una mazorca con una misha

Pero no solamente los lexicógrafos o lingüistas se interesaron en la "misha". En las letras azuayas, en sus primeros tiempos hay una fuerte decisión de escribir sobre la realidad regional. Esta es la razón por la cual hemos encontrado en estos textos fundacionales de la literatura azuaya, varios fragmentos que describen el terruño y sus rasgos culturales. Por momentos es como si nos encontráramos ante una literatura de corte antropológico.

El primer autor en hablar de la "misha" fue Remigio Crespo Toral (1860- 1939), aunque, curiosamente, por una especie de prejuicio castizo o hispanizante, evita nombrarla en su realidad quichua; pero lo que describe es, claramente, una "misha". Este es el texto, extraído de su libro *Leyenda de Hernán* (s.f.).

Y emprendemos alegres la deshoja:
Y es de ver a la niña idolatrada,
Fresca la cara, cual manzana roja,
En el afán de todos empeñada.

Y clama ¡oh inocentes alegrías!
-si un negro grano en tus mazorcas se halla
Serás tú vencedor; y si en las mías,
Venceré yo la singular batalla.-

Y en la inquietud que crece
Y en el febril movimiento de sus manos
De ébano el grano súbito aparece
De su mazorca entre los blancos granos.

Y hace estallar las notas de su risa;
Y a mi derrota callo;
Me ciñe el cuello, con su manto, a prisa:
Que su vencido soy y su vasallo.

-¿Qué me pides, qué quieres?-
-Que me obedezcas siempre- ¡Reina mía!
Ella, orgullo de todas las mujeres
Se yergue con ingenua gallardía. (p. 96).

Luego tenemos a Manuel María Muñoz Cueva (1895-1976), en su obra *Cuentos morlacos* (relatos reunidos en libro en el año 1931), dice lo siguiente:

> En los repetidos deshojes de la cosecha, se sentaban junto ante las gavillas del segado maíz, para apostar al juego de las mishas. A quien hacía más. Y, con pretexto de haber perdido a la misha, obsequiaba a Benjamín con platos escogidos, aderezados por sus propias manos, y según que había aprendido a prepararlos en la ciudad (p. 102)

Años más tarde, el mismo autor, en una obra ya de carácter lexicográfico y con intención normativa y purista, *La pesca de José Méndez* (1959), se refiere a la "misha", palabra que es muy querida y debe, por tanto, se considerada y amada de modo especial.

> **Misha;** diga verruga.- Conserve la palabra misha para expresar el nombre de un hermoso juego campesino (incásico) en épocas de cosecha de maíz. Se apuesta a quien encuentra mazorcas o espigas de maíz con un granito negro en toda la mazorca. El que más halla, gana, y así se deshoja o deshace el pucón en acelerado trabajo. Juego incásico, lo que es un mérito para conservar su histórico nombre. También se hace misha procurando sagazmente que una persona, sobre todo del sexo contrario, llegue a empuñar una mazorca con misha: un granito negro o algunos granos negros, pero unidos, en la mazorca. Por condescendencia y facilidad se toma también por misha una mazorca disciplinada o sea amarillenta con líneas rojas, que imiten una equimosis o huellas de azotes (disciplina) (p. 49).

Y en otro lugar de este mismo libro, agrega:

Misha. Quichua. Diga verruga. Pero mil veces diga misha, cuando se trate del hermoso juego campesino, en época del deshoje del maíz. Porque la misha y mishar es

costumbre tan bella, que ya la quisiera, si no la tiene, cualquier país. Es una especie de vendimia, es como un canto a la maravilla del maíz y su cosecha, base de la economía del hogar de la sierra ecuatoriana (p. 101).

El siguiente literato, en términos cronológicos, en hablar de la "misha" (con la variante de letra) es Carlos Aguilar Vázquez (1897-1967), en un drama titulado *Fogatas en la calle,* (1975, tomo VI) dice:

> Otro niño.- ¿Verdad que el santo pinta las mizhas?
> La madre.- Con sus manos, coloca el único grano negro en la más blanca, en la más bella de las mazorcas (p. 424).

El mismo Aguilar Vázquez pone en el vocabulario al final del texto dramático:

> Mizha.- Término quichua. Mazorca de maíz con un grano o varios, de otro color, verticalmente juntos, en sus hiladas (p. 428).

El siguiente autor es el novelista Luis Moscoso Vega (1909-1984), quien en su novela Chanita (1939), describe esta escena agraria y bucólica, también con la escritura que usa la letra **Z:**

> Ya empiezan las apuestas para saber quién es el más diestro en deshojar y reunir la primera docena de mazorcas que tengan mizha. La mizha, la proverbial mizha, que constituye la diversión más inocente de nuestros regocijos raciales en los agostos de estos sencillos campos. Pueriles costumbres de raza vencida, que no cambien porque están escritos por los tiempos sagrados de antaño. La mizha es un mandamiento en las cabañas, una ley misericordiosa que hace olvidar las penas y las deudas; un número divertido del programa de las cosechas azuayas; un punto que después tiene la consecuencia del cariucho ofrecido por el que perdió la mano en la apuesta (p. 124).

Más adelante tenemos al escritor pichinchano Gonzalo Humberto Mata, que vivió en Cuenca casi toda su vida, y se sentía, azuayo. Esto se encuentra en su novela *Súmag allpa* (1940):

> -Niña Techa... ¡ve pes esta mazorquita con guagua!
> -Trae, Melchor...
> -¡Misha! ¡Misha! ¡Ya le hice misha, niña Techa!
> -Faltando el respeto a la niña...
> -Deja no más Michi. ¿Ves ese granito azul entre dos blancos? Esa es la misha. Ya voy a pedir un sucre a papá...
> -No, niña, no quiero plata. Yo he de saber cómo y cuándo le cobro (p. 25)

Y también el escritor cuencano Ramón Burbano Cuesta, en Arena removida (1982):

> Sin que nadie lo advierta, ella siente que a su cara redonda afluye un calor que viene desde el fondo de su ser, como si toda la fuerza de la sangre arcaica de sus venas fuera a reventársele en las mejillas...lo siente todo ante esas miradas negras y constantes del cholo de don Pancho que deshoja frente a ella, al otro lado de la parva y que de rato en rato le lanza las mazorcas más grandes, con doble "mizha" en cada una.
> -Chola linda... Chola linda...ca' (p. 104)

Ciertamente, la mayor parte de citas y referencias al juego de la misha provienen del austro; pero también hemos encontrado un texto del novelista y diplomático Carlos R. Tobar (Quito, 1854-1920), la escena pertenece a su novela corta *Timoleón Coloma* (s.f.), publicada por primera vez en Lima en 1887. La parte de la narración que nos interesa está ambientada en algún lugar de la provincia de Imbabura:

> La vida del campo, para quien descansa de los quehaceres de ciudad es deliciosa. Yo encontraba un inagotable filón de poesía en cada uno de los espectáculos de la

> naturaleza, en las costumbres, en lo más insignificante de esa existencia que más tarde, a vueltas de dos o tres meses, se vuelve insoportable por su regularidad e inmutabilidad fastidiosas (...)
>
> Al regreso de una excursión a las casas de los gañanes o a las sementeras cosechándose, nos tendíamos mozos y mozas sobre los montones de maíz, al centro del círculo formado por las desgranadoras y ahí, mientras cantaban los jilgueros y los güirachuros en los árboles o arrullaban las tórtolas, o murmullaban las ramas sacudidas por el viento, o chasqueaban las hojas azotadas por la lluvia y el granizo, o atronaba la tempestad desencadenada en un cielo plomizo, mientras tanto, nosotros chacoteábamos, nos reíamos, nos lanzábamos mazorcas, se miraban y se galanteaban los enamorados y recibíamos las **mishas** o las dábamos, todo entre las estrepitosas carcajadas y ruidosas conversaciones en quichua de nuestras circunvecinas (p. 167).

Cerramos las citas de literatos azuayos con un texto aparecido en el año 2022, de Tito Astudillo en su obra de relatos y reminiscencias *El último arriero:*

> Y les lleva a deshojar mazorcas y a jugar a las mishas en sus maizales recién cosechados, buscando blancas con pintas negras. El que reúne mayor número de mazorcas pintadas con un solo granito negro se ganará, como premio, un riquísimo queso de hoja (p. 34).

Ya en el siglo XXI encontramos un texto de la antropóloga Gabriela Eljuri Jaramillo (2019), que habla de la misha, en una realidad concreta del sur de la provincia del Azuay:

> En Susudel (...) antes deshojaban el maíz durante las noches en minga, participaban de diez a quince personas; unos deshojaban, otros recogían las mazorcas y llevaban a la casa en costales. En la minga participaban hombres, mujeres y niños. En estas mingas jugaban a las mishas, un juego que consistía en buscar las mazor-

> cas de maíz que tengan un grano negro llamado misha, si la mazorca tenía dos granitos negros, valía por dos. Previamente se acordaba cuántas mishas se haría; ahí, si se acordaba en diez, ganaba la persona que primero obtenía los diez granos negros. Terminada la minga, el dueño de la sementera brindaba a los participantes una taza de café con tortillas de maíz de 'paros' y caldo de gallina (p. 132).

La palabra "paros" es una derivación del quichua "párug", que designa al maíz que no está totalmente duro.

En el capítulo 2 habíamos citado ya a Juan de Velasco (2014), quien mencionaba a la "misha" y a la palabra "ayrihua" (p. 73), como elementos muy emparentados. Veamos algo más de esta cercanía.

El primero de los convocados es González Holguín (1608):

> **Ayrihua çara.** Dos granos de mayz nasidos juntos, o de vna caña dos choclos blanco y negro.
> **Ayrihua.** Mes de abril (p. 57).

Y siglos más adelante tenemos al sacerdote cuzqueño Jorge Lira (1982):

> **Ayriwaki.** Mazorca de maíz en la que se encuentran otras gemelas (p. 40).

Y ya en tierras ecuatorianas tenemos al sacerdote Glauco Torres (2002):

> **Airihuaqui.** Mazorca de maíz en la que se encuentra tres gemelos (p. 106).
> **Airihuasara.** Granos de varios colores de una misma mazorca. Dos mazorcas pegadas (p. 106)

Con estos elementos significativos y con las dudas respectivas, nos parece que la mazorca (eso significa "airihuasara", sara = maíz; airihua = mes. *Maíz de esta época del*

año agrícola), es, efectivamente, "airihuasara", mientras que el juego es "misha", o como verbo "mishana, mishay".

Otro asunto semántico que se debe aclarar es que la palabra "misha" significa, también, verruga. Ante este hecho que, aparentemente resulta insólito, parece que la explicación va por la naturaleza de la percepción de los hechos. Una verruga es sentida como una forma de discontinuidad en la superficie lisa de la piel, como la intrusión de un elemento que disturba la percepción. Del mismo modo, dentro de una mazorca de granos blancos, irrumpe un grano de coloración totalmente distinta. Creemos que esto explica la ampliación del sentido.

Aguilar Vázquez (1978) afirma que la "misha" como verruga es el "grano de diferente color que la piel" (p. 264). Para nosotros la verruga no es de color diferente de la piel; el que sí tiene coloración distinta es el lunar.

En el apéndice 2 encontraremos algo de información sobre el trato que los pobladores australes dan al maíz.

Capítulo 4

1. El cinco

En quichua el numeral cinco se dice “pichca, pishca” o “píchica”. Junto al concepto de “pichca” está también el del “huayru” (con algunas variantes en la escritura).

Guamán Poma de Ayala (2006), en una cita anterior ya se había referido a esta especie de juego, aunque no nos dio la suficiente información, solamente lo cita: “uairo de ynaca” o “uayro ynaca”. pichica de hilancula (pp. 217- 714).

El padre Juan de Velasco (2014) relaciona la palabra “huayru” con el sustantivo quichua “huaira”, el viento. Al hablar del mes de noviembre, pone lo siguiente:

> Noviembre, Capac Raymi, esto es el mes del poderoso y solemnísimo baile general (…) Concluidas las comedias, comenzaban diversas especies de juegos, como eran el Huayru o gran dado de hueso con cinco puntos; el Piruruy, bailador de cuatro caras, con caracteres de perder todo, sacar todo, meter algo, sacar algo; el Cincu-chungay o juego de bolas con palas; el Huayrachina, juego de pelota sólida o hueca de resina elástica. (p. 76).

Algunas precisiones sobre estos juegos citados:

“Huarachina” es verbo quichua que significa ventear, hacer viento, soplar; y, como sustantivo, designa al juego de pelota, que se impulsa por el aire.

Dentro del mismo plan de la probable cercanía etimológica tenemos también datos que son ofrecidos por el Inca Garcilaso de la Vega (1976). Este autor nos habla de la existencia de una etnia con este nombre:

> En Potocsi, por los años de mil y quinientos y cincuenta y cuatro y cincuenta y cinco, hubo un papagayo de los que llaman loro, tan hablador, que a los indios e indias que pasaban por la calle les llamaba por sus provincias,

> a cada uno de la nación que era, sin errar alguna, diciendo Colla, Yunca, Huairu, Quechua, etc., como que tuviera noticia de las diferencias de tocados que los indios, en tiempo de los Incas, traían en la cabezas para ser conocidos. Un día de aquellos pasó una india hermosa por la calle donde 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 "¡Huairu, Huairu, Huairu!", que es una nación de gente más vil y tenida en menos que otras. La india pasó avergonzada por los que estaban delante, que siempre había una gran cuadrilla de indios escuchando el pájaro; y cuando llegó cerca, escupió hacia el papagayo y le llamó zupay, que es diablo. Los indios dijeron lo mismo, porque conoció a la india, con ir disfrazada de hábito de palla (p. 195).

En cambio, Hartmann y Oberem (1984) presentan un origen totalmente distinto -y hasta contrario- a la palabra "huairu":

> Según el padre Bernabé Cobo, aparece como un juego de azar, un pasatiempo de tipo cortesano. Describe la escena siguiente: en el valle de Yucay, un día Túpac-Inca-Yupanqui junto con unos señores nobles se divertía con un juego de dado, llamado 'pichca', y como galantería a una mujer hermosa 'de nación guayro' dio orden de que en lo futuro el número uno de este juego debería llamarse 'guayro' en todo el país. En su nombre había echado el punto decisivo que aún le había faltado, ganando con esto una joya preciosa. En cuanto al dado el cronista indica que el puntaje más alto era cinco (p. 89)
>
> Los términos 'huayru' y 'pichca' se usan como sinónimos con frecuencia: 'González de Holguín v.g. registra en su diccionario quechua: 'huayru o ppichcca, juego de los Naturales. Huayru, el mayor punto, o el mejor que gana. Ppichcca, un juego como de dados' (p. 89)

Inicialmente, al menos en los registros léxicos, tenemos que los dos conceptos son uno solo. Así, en González Holguín (1608) encontramos estas definiciones:

Ppichca. Vn juego como de dados.
Pichcana. Vn palo seysavado con que juegan (p. 192).
Huayru o picchca. Juego de los naturales (p. 143)

La palabra "seysavado" significa que tiene seis caras.

Y en el campo ecuatoriano, el padre Glauco Torres (2002) sigue al pie de la letra lo señalado por González Holguín:

Pichca. Juego de dados (p. 481).

Solamente años más tarde, (ya en el siglo XX), el padre Jorge Lira (1982) habla del "huayru", como dado y como el juego; pero no se menciona que se trate de un juego funerario:

Wayru. Dado, cubo en cuyas caras se marcan cantidades y sirve para determinados juegos de azar. Juego de dados (p. 328).



Figura 2. Huayrus de hueso, ejemplares que se encuentran en el Museo del Ministerio de Cultura, en Cuenca

Creemos que fue en las culturas aborígenes y mestizas rurales de nuestro país, donde se adscribió el juego del "huairu" a las ceremonias fúnebres. Pero no solo eso. El gran lexicógrafo que fue Alfonso Cordero Palacios (1985) y un experto conocedor de las costumbres rurales del Azuay dice que el juego del huayru se lo practicaba también en otra fecha:

> **Huairo.** m. (Quechuismo, de huaira, viento). Juego de nuestros indios, que consiste en un hueso de res, triangular, de seis centímetros de largo, poco más o menos, por cuatro o cinco de ancho, y cuyas caras, al modo que los dados, tienen cifras, rayas, figuras, etc. El hueso se lanza por los jugadores hacia arriba, y según el lado y el modo como caiga, en virtud de las combinaciones del caso, triunfa o no el que lo lanza. Suelen darse a este juego por carnestolendas, o para costear el sepelio de parientes, amigos o vecinos, y también la bebida o sea la borrachera consiguiente (p. 175).

Los lexicógrafos ecuatorianos comienzan a juntar el asunto funerario al tema del cinco o pichca. Tenemos en el caso del padre Juan Lobato (1901), quien sigue muy de cerca el trabajo de González Holguín:

> **Huayru.** Especie de dado grande = el juego con ese dado, sobre todo en velorios de cadáveres.
> **Huayru.** Exclamación del que gana la partida: ¡Punto alto! (p. 141).

Para Luis Cordero (1955):

> **Huayru.** Juego de suerte, algo semejante al de los dados. Los indios lo acostumbran en los velorios. También llaman huayru el pequeño hueso conque juegan (p. 43).

Según Glauco Torres (2002):

> **Huairu.** Hueso empleado en los juegos durante los velorios, dado de hueso de cinco puntas (p. 37).

Ahora la gran pregunta que se nos plantea es: ¿Cuál fue la razón para que un simple juego de diversión cambiase?

Antes de continuar en la búsqueda de una probable aclaración es necesario reconocer, a tiempo, que el cinco no se lo practica solamente en la muerte de una persona, y en ciertas condiciones, como se verá más adelante en los textos de los antropólogos. El cinco se celebra también en el caso de las mujeres que recientemente han dado a luz.

Así, en un libro del año 2013, y titulado *Cultura y superstición en el Ecuador,* al respecto escribimos:

> **El lavado del quinto:**
>
> -Al cuarto día a la parturienta se le daba aceite de ricino (un purgante para provocar diarrea), luego venía el lavado del quinto. En este lavado se usan ciertas plantas. Después del lavado se hace el encaderamiento. Para salir de la dieta se hace otro lavado, en el cual se usan otras plantas, e inclusive el afrecho.
>
> Las plantas que se usan –en el Azuay- son el chilchil, santa María, mortiño, poleo, malva, manzanilla y tres clases de rosas. Para las manos se usaba la plata conocida como chichira y pedorrera; y para la cabeza el lutuyuyo, planta cuyas hojas machacadas producen una especie de baba. (La voz "lutuyuyu" es quichua y significa *lutu* = baba, y *yuyu* = hierba). No se usaba la igüila porque se la consideraba muy fuerte para la parturienta. El lutuyuyo sirve también para el baño del recién nacido.
>
> El asunto del quinto, del cinco o pichca (en quichua es el número cinco) es un complejo cultural que, partiendo de lo natural (las variaciones de la luna) se expande a otros dominios donde hay también un proceso de cambio vital. Esto explica la aparición en dominios tan diferentes como el campo de la muerte y también en el del nacimiento, que podría parecer algo incongruente, a simple vista (p. 164)

Dentro del mismo campo cultural y de los cuidados con la madre que ha alumbrado, tenemos el encaderamiento. Del mismo libro nuestro:

El encaderamiento. Luego del parto la mujer debe ser sometida al proceso del encaderamiento, es decir, un proceso por el cual las caderas –y toda la zona genital- deben volver a su antigua condición y posición. Para hacerlo se la envuelve a la mujer con una sábana y dos personas tiran de los costados, de modo que la aprietan con algo de fuerza. Esto ayuda a "subir la madre".

Previamente se le frota el cuerpo en la zona de la cadera con manteca de cacao. Este proceso duraba desde el día quinto hasta el cuadragésimo, porque antiguamente las parturientas hacían una dieta en cama durante cuarenta días, una cuarentena (p. 161).

2. El huayru

De todo lo dicho nos encontramos con que el cinco (y a sus espaldas, el"huairu") pertenecen a un sistema de purificación. La muerte es un asunto muy serio para cualquier cultura y, también, el nacimiento, puesto que siempre habrá la posibilidad cierta de que el parto produzca la muerte de la madre o de la criatura. El parto es una situación límite, un hecho donde hay derramamiento de sangre, un gran peligro y por eso se debe ejecutar un lavado de purificación. Estas ideas están presentes en algunos autores azuayos, tal como lo vemos a continuación (Guevara, 1974, al tratar de la muerte, en la provincia del Azuay): "Cinco días después del entierro, los parientes lavan las ropas del difunto o difunta y también a la viuda o viudo, con zumo de cabuya en oficio de jabón" (p.255).

Un autor como Aguilar Vázquez (1974) dice: "Inmediatamente después de haber sepultado al caro difunto, comienza la familia la preparación para la festividad purificadora del Píchica, llamada así por cuanto se verifica cinco días después del fallecimiento de una persona" (p. 211).

El novelista Gonzalo Humberto Mata se refiere brevemente al pichca, en su novela *Sanagüín* (1942), y lo hace en estos términos: "A los cinco días de enterrado el Nico, el Píchica, para botar al muerto y lavar a la viuda de las caricias y del recuerdo del difunto" (p. 54)

Lo que todavía falta por explicar (o, por lo menos, para intentarlo) es el asunto del origen del pichca o cinco. ¿Cuál es la realidad de fondo de esta costumbre?

Planteamos que todo el asunto parece derivar del influjo lunar, tal como lo señalamos en Encalada (2013):

> **- El quinto** es una creencia referida al quinto de la luna. La luna tierna recibe el nombre, en quichua, de *huañucquilla,* que significa "luna muerta". Como se trata de una muerte, el quinto día es un período de transición, y por eso es el más peligroso y el más nocivo de todos (pp. 258-259).
>
> **Influjo de la luna:**
>
> **- La influencia lunar.** La luna tierna –aquella fase en la cual el satélite no es visible- ejerce una variada gama de influencias sobre la vida en la tierra. Así, se aconseja sembrar después del octavo día de la luna tierna (es decir, al inicio del cuarto creciente). En otros casos se aconseja hacer trasplantes al comenzar la luna tierna, seguramente porque en estas fechas suele haber más humedad en el ambiente, lo cual favorecería el desarrollo de las plantas.
>
> En luna tierna no se debe lavar la ropa porque se pudre y agujerea. La razón es la misma, al ser días más nublados, la ropa no se seca y puede podrirse. Las articulaciones y huesos –sobre todo cuando ha habido fracturas- duelen más en esta época, debido, seguramente a que hay más humedad y más frío.
>
> El día más importante –por lo benéfico o lo maléfico- es el quinto de luna, día en que suele haber lluvia.
>
> -En Carchi se considera que es bueno cortar el pelo a los niños pequeños durante la luna en cuarto creciente. Si la luna crece se cree que el pelo también crecerá.
>
> -Durante la luna tierna no se debe castrar a los animales ni sembrar ni trasplantar plantas. No se debe

tumbar árboles ni cortar madera porque se apolilla. "No tenerle bajo sombra al animal matoso o con mataduras, porque se aluna" (Guevara, p. 266).

-La yuca no se debe sembrar cuando hay luna tierna. Si se lo hace la planta nace raquítica y muchas veces muere.

-En el quinto de la luna nueva suele caer algo de lluvia, lo que significa que se produce una especie de purificación. Es esta lluvia lustral la que origina el concepto de pichca o cinco (lavado después de la muerte de una persona) y el lavado del quinto (luego del parto de una mujer).

Resulta así que de un hecho natural se ha pasado la significación a un hecho cultural.

La opinión sobre el carácter maléfico del quinto de la luna no es nueva, ya hace más de dos mil años, Virgilio (70 a C.-19 a C.) habló de este asunto:

"La luna trae también con su curso desigual días favorables o funestos para los trabajos campestres. Temed al quinto día; en él nacieron las Furias y el pálido Orco. En él la tierra horriblemente fecundizada, abortó a Ceo, a Japeto, al cruel Tifeo y a los hermanos que se conjuraron para asolar el cielo" (Virgilio, 1978, p. 198).

En cuanto a la función del juego del huayru, nos parece que se trata de una acción por la cual las personas que acompañan a un duelo, de alguna manera "cobran" por su asistencia. Además, ciertamente, de intentar pasar las largas horas, con menor aburrimiento y tener algo para beber. La antropóloga Brownrigg (1989) anota otras funciones, tal como se podrá ver cuando incluyamos su texto, más adelante. Lo mismo ocurre con Hartmann y Oberem (1984).

Lo antedicho se puede ver, muy claramente, en un texto de Luis Moscoso Vega, en su novela *Chanita* (1939):

Se hace necesario reunir una cantidad mayor para pagar la sepultura y otras ordenanzas de la iglesia. La finada no contaba en la vida con teneres ni economías: vivía estrechamente con los honorarios de su profesión, que en los últimos tiempos decayó mucho, porque una nueva sibila del Callejón, se llevó toda la clientela.

En la alcancía se alcanzó a reunir once sucres cincuenta centavos...- Rogando al cura y ofreciendo pagar con trabajo personal, se conseguiría cumplir con todos los honores póstumos.

Las exigencias del huairo hicieron que se apostase el único cabro de la finada y, una vez jugado, como es costumbre, se lo aderezó para que comiesen los del velorio.

El infeliz pegujal y los pocos trapos de Nicolasa se llevaron los acompañantes, pagando una cantidad relativa, la que también se jugó al huairo y se sumó para los gastos de funerales y entierro.

Una vez terminada la primera parte se continuó a representar la pieza teatral que no sé cómo llamarla: es la biografía llevada a escena, con actores que conocieron la vida y costumbres del muerto. Francamente los indios tienen caprichos e ideas, que se ignora con qué intención las realizan:

Dos hombres en este momento simulan ser un par de caballos que pelean atrozmente: las coces y los relinchos repercuten en las negras paredes. Hay otros que remedan aves de corral y, por fin, hecho el silencio, aparece una vieja que comienza a adivinar, como lo había hecho Nicolasa... Termina la función, después de que dos mozos, simulando una yunta, arrastran un arado sobre la gente, que asustada, se agolpa hacia los rincones, fingiendo la visión de la amelga que en la arada, se abre hacia los lados de la reja. Atrás sigue una doña que finge el oficio de sembradora y que viste la ropa de la finada.

Una vez representadas todas estas circunstancias y detalles que rodearon en vida al que fue pariente y conocido, llevadas a escena, más o menos, las principales acciones, se forma el huando, y se prepara el viaje al pueblo.

En este caso de Nicolasa no se ha lamentado ninguna desgracia, pues la comedia repitió toda su vida pacífica y pobre..., Hay que ver cuando se trata de un huairo en la muerte de un varayo, o de un contrabandista o de alguien que haya tenido la ligereza de quitar la vida a un prójimo...

> En esta vez, como en todas, y durante la representación, los mozos encontraron bella ocasión para estar junto a las solteras. En los indios todas las fiestas son intencionados compromisos para el epílogo de la sensualidad…
>
> Se ha dejado para el día preciso el cumplimiento de otro deber de recuerdo: el Cinco. El cinco se celebra a los cinco días del entierro y consiste en reunirse nuevamente, precedidos de una pareja de mujeres vestidas de duelo, que hacen de plañideras, y piden en todas las casas del trayecto algo comer y de beber…Un pretexto para embriagarse y divertirse.
>
> Este requisito no se cumplirá con Nicolasa: fue tan pobre y tiene tan solo parientes muy lejanos (p. 200).

A continuación, incluimos diversos textos literarios de autores azuayos sobre el juego del huayru. Además, algunos fragmentos de estudios muy serios y exhaustivos que algunos antropólogos extranjeros realizaron sobre esta realidad cultural, presente hasta hace algunas décadas en los campos azuayos:

Primero los testimonios literarios:

Carlos Aguilar Vázquez (1974), cree que el huayru es cañari:

> En todos los países i en todos los tiempos la muerte de un individuo ha sido objeto de diversas manifestaciones colectivas, profundamente enraizadas en la concepción religiosa de las multitudes. Nada exalta tanto los sentimientos sociales como la muerte; diríase que la desaparición de un hombre sacude, desde sus cimientos, la estructura filosófica de la familia i del pueblo. En las puertas del sepulcro aventados por los vientos de lo eterno los sentimientos postizos, derruida la supercultura, queda solamente la emoción primitiva, la creencia originaria, para que el espíritu viaje desnudo del tiempo por las playas sin fin de la eternidad. Se va el hombre con lo que tiene de profundo: su amplitud de superviven-

cia dependerá de sus dimensiones auténticas, capaces de desplazar cantidades considerables de días. Quien es solo superficie, en la superficie acaba. El ser de una sola dimensión se pierde en la línea sin dejar tras de sí huella de su paso.

Hasta muy cerca de los tiempos actuales, en Xima la muerte de un indígena de los principales, motivaba ciertas ceremonias religiosas de intenso colorido.

Primeramente, al resplandor de una fogata, los deudos lavaban escrupulosamente el cadáver; luego, la madre, la esposa, los hijos; en todo caso la persona más querida amortajaba al difunto vistiéndole con sus mejores galas, con la ropa del domingo, para que entrara dignamente i limpias las ozhotas del polvo del mundo, en las regiones de lo ignoto.

Tendido el cadáver en el suelo, en la mitad de la choza, comenzaba a recibir el culto fervoroso de los suyos, en la primera noche de su eternidad.

La familia i los amigos, junto a la hoguera devoradora de tinieblas, en el patio de la rústica vivienda, al anunciar las estrellas media noche, comenzaban a jugar un juego extraño conocido con el nombre de Huairo. Silenciosamente el individuo más allegado al difunto, tomaba en sus manos un gran dado de hueso, fabricado del fémur de un buey, i con delicada religiosidad lo lanzaba al aire. En cada una de las caras del dado estaban grabados al fuego, un número de puntos, de uno a seis. La cara superior del artefacto denunciaba el número de avemarías o padrenuestros que el jugador debía rezar en sufragio del alma del difunto. De rodillas i las manos puestas susurraba el individuo sus oraciones perdidas. Después otro i otro, i así hasta cuando las primeras luces de la aurora rompían las vestiduras de la noche caída como una india ebria sobre los cerros.

De tiempo en tiempo, grandes cántaros llenos de espesa chicha de jora circulaban de boca en boca; de tal manera que paulatinamente las plegarias tornábanse precipitadas, emotivas, bravas al final. La embriaguez detonaba en las avemarías i estallaba ruidosamente en

los padrenuestros: verdaderos petardos religiosos con los que la beodez del indio anhela perforar las sombras misteriosas e impenetrables del más allá.

Cuando el cansancio rinde a los jugadores, circulan también grandes cantidades de alimentos: habas cocidas, maíz, cuyes asados, carne de res o de borrego. Para estos pantagruélicos banquetes funerarios, los concurrentes a la velada, vulgarmente conocidas con el nombre de velorio, suelen llevar en ofrenda al muerto, artículos alimenticios los unos, alcohol los otros, el más pobre siquiera una carga de leña. Ninguno entra en la casa del duelo con las manos vacías: esto fuera ir contra la tradición i las buenas costumbres del lugar i por nada del mundo, un indio falta al sacrosanto deber de auxiliar con algo siquiera a la familia de un difunto.

El Huairo, en el folklore nacional, es un fenómeno plural de función adaptada. La costumbre de concurrir a la velada fúnebre con ofrenda sencilla pero generosa; el uso del dado de hueso lanzado al aire por individuos sentados ceremoniosamente junto a una hoguera, viene del pasado cañari, sin duda alguna, en los tiempos de la Colonia sustituyose el elogio del muerto con la plegaria cristiana.

Al grito lírico espontáneo, a la vida del ser querido durmiendo sueño sin días, pregonada en grandes i desacompasadas voces, al recuerdo vívido e íntimo, la religión de los Conquistadores reemplazó con el padrenuestro i la avemaría incomprendida por el indio. El acto pasional devino en frase ritual de extrañas virtudes, pero sin sentido para el cañari.

Para el estudio de las manifestaciones emotivas del linaje pretérito de los Andicelas, el Huairo fragmentado i mixto, que vive un periodo de hibridación infecundo, llamado a desaparecer con el avance victorioso de la cultura sobre el agro de la sierra. El urbanismo infatigable en su expansión territorial, habrá de modificar sustantivamente el hogar campesino; i tal vez, dentro de pocos años, el Huairo no exista ya sino en el archivo de la historia ecuatoriana, señalando el paso de una raza a lo

largo de un mestizaje armonioso i dominador.

Mezcla extraña i tosca de religiosidad cristiana i de tradición cañari, consorcio de gula i embriaguez, ensamble del grito subconsciente de dolor que clama por cuanto se va i de plegaria que espera encontrar en las profundidades de ultratumba al ser querido, viajero anticipado tan solo en el camino de lo eterno... Por la misma falta de armonía entre sus partes, el juego del Huairo está transido de muerte; pues cualquiera fenómeno social sin designio i sin equilibrio pronto se estanca i sucumbe en el pantano de las cosas muertas (p. 209 y sigts.).

Como el huayru y el pichca están juntos, a continuación, lo que el mismo Aguilar Vázquez dice sobre ellos:

Inmediatamente después de haber sepultado al caro difunto, comienza la familia la preparación para la festividad purificadora del Píchica, llamada así por cuanto se verifica cinco días después del fallecimiento de una persona.

Durante este tiempo ritual, cuyo origen es imposible precisar, la casa funeraria es una verdadera colmena de actividad: hácense grandes preparativos culinarios, la infaltable chicha de jora llena cántaras inmensas llamadas pondos, capaces de contener a un individuo de pie. Se clasifican i separan la ropa del muerto i la de cuantos habitan en la casa del duelo. Amanecido el día del Píchica, principian, desde la madrugada, a llegar vecinos i vecinas, todos cuantos participaron en el Huairo; otros, no. I apenas despunta el sol, la familia, a la cabeza la fúnebre procesión, dirígese hacia el río más cercano. Atrás caminan los demás, cantando i llorando, a grito herido, las virtudes del difunto.

Una vez en las orillas del río, la viuda o el viudo, son despojados de sus vestidos: ella por apresuradas manos femeninas i él por toscas de varón, según pertenezca a uno u otro sexo el doliente. Luego, desnudo es sumergido en el agua; por esto la ceremonia se verifica quizás en las primeras horas de la madrugada, cuando aún la luz

no aclara completamente el paisaje. Concluido el baño lustral, se le ofrece al doliente, libre ya de toda mortal contaminación, un vestido nuevo o limpio; en seguida parientes i conocidos improvisan grandes fogatas para someter a la ropa sucia a una prolongada ebullición i lavarla después, con grandes golpes sobre las piedras i sonorosos molimientos con hojas jugosas de penco blancas de espuma.

En esta ceremonia existe siempre un hombre, el chistoso del pueblo-que hace de burro- i es el llamado a conducir tanto a la ida como al regreso la ropa del difunto, atada sobre su cabeza adornada con ramosas astas de venado.

Todo el día emplea la fúnebre comitiva en lavar con hojas de penco i jabón negro la ropa de la casa del difunto. Terminada la higiénica faena, cuando deudos i vecinos, se han cansado de lavar, de comer i de beber, comienza el retorno, generalmente por la tarde, función alegre como triste fuera la del amanecer. Se canta, se ríe, se grita, se rememora la vida picaresca i amorosa del muerto. Diríase que la memoria dolorida del difunto habíase ido en las aguas purificadoras; o que la pesadumbre momentos antes intensa i bramadora, habíase diluido en las aguas cantarinas del riachuelo, enamorado siempre i siempre alegre.

El chistoso del pueblo, con la ropa lavada del difunto en la cabeza, comienza entonces sus funciones: se retuerce, grita insolencias, hace piruetas, manosea a las mujeres, se enreda en los hombres, persigue a las doncellas i atemoriza a los muchachos. Todo, hasta lo indecoroso, le está permitido al burro, llamado así indudablemente por ser el encargado de cargar la ropa del muerto. I sus contorsiones i sus dichos, i sus remedos i sus chistes son largamente festejados. La carcajada sonora i la réplica mordaz alternan con la incansable actividad del principal actor de esta rústica escena.

Propiamente el Píchica termina el duelo i da comienzo a la vida ordinaria de la familia. Este cuadro movido, de antitéticas escenas, permite entrever un oscuro

> propósito higiénico en los ritos mortuorios del cañari. La muerte es considerada como una mancha, como cosa que contamina i es susceptible de lavarse con el agua de los ríos y el zumo de las pencas de las cercas. La muerte cae sobre las personas i las cosas i queda sobre ellas como una sombra invisible pero real i es necesario que la tiniebla se vaya en el agua clara i la luz ahuyente a la noche del sepulcro. Solamente cuando la limpieza ha terminado, solo cuando los parientes del muerto están engalanados como para una fiesta, comienza la alegría del retorno. Libres de la muerte los hombres i las cosas, merced al contacto con el agua purificadora, comienzan una vida nueva, la ordinaria de amores i de trabajo, de odios i de alegrías (pp.211-212).

El escritor Gonzalo Humberto Mata (1942), en su novela *Sanagüín:*

"El huayru volteaba el aire pendiente sobre las cabezas que seguían la suerte del juego, con aquiescencia de rito secreto de comunismo indiano. El que echaba más puntos en el dado de hueso de toro, cinco el de ganancia, recogía el dinero y entregaba a la doliente para gastos de entierro. Cuando el dado caía parado, era la gran algazara y había trago general y sostenido. La Concha [la viuda] separaba una cantidad y enviaba por más licor. ¡Huayro! ¡Huayro! ¡Huayro parado, a todos ganado! Borrachera mayúscula hasta el alba, en que partían al cementerio rural acompañados del violín y del bombo" (p. 54).

El siguiente autor es Manuel María Muñoz Cueva, considerado como el verdadero iniciador del relato en Cuenca. En sus *Cuentos morlacos* (1931), en la narración titulada *Funerales indianos* se encuentra lo siguiente:

> Los hombres juegan al huairo. Una prenda de hueso alargada, con la que se apuesta, a la manera del dado. La maña del juego consiste en arrojarla, de manera que quede enderezada. Cuando el huairo se para, es una ex-

> plosión de aplausos y entusiasmo. Las apuestas son para el gasto de aguardiente; y, si algo sobra, para la familia del difunto. Las copas menudean. La chicha va de boca en boca en la shila (jarra de barro). El primer draque se bebe algunas veces en el agua con que se ha lavado el difunto (p. 138).

Y ahora, los aportes de los antropólogos Hartmann y Oberem (1984):

> **Juegos funerarios:**
> Entre la población rural, indígena o no, del Ecuador se practican todavía, ampliamente, determinados juegos colectivos con motivo de algún fallecimiento, juegos que ocupan un considerable espacio dentro del ritual funerario. Un gran número de estos juegos se efectúan como mera distracción, puesto que implica pasar las largas noches del velorio o despertar por medio de una broma para aquellas personas que no logran resistir al sueño. Otros juegos, sin embargo, se caracterizan por un sentido más profundo, o por lo menos tenían este sentido hasta hace poco. De esta manera se trataba de buscar protección ante posibles efectos perniciosos que el muerto pudiera originar a los sobrevivientes; o bien los asistentes se empeñaban por aliviar el destino del alma del muerto allanándole 'jugando' el camino a la ultratumba o bien por adivinar mediante un juego determinado la última voluntad del que había fallecido (pp. 67-68).

> **Tiempo de práctica del juego:**
> El juego del huairu se lo juega exclusivamente con motivo de un velorio o el día de todas las almas. Para la región del Sígsig, de donde proviene el juego del huairu en cuestión, se señaló este como el único para el velorio, mientras que en muchos otros lugares tanto de la sierra como del oriente se conoce y se practica toda una serie de juegos funerarios (p. 70).

Descripción física:
El juego del huairu consiste de un dado, un tablero y fichas. Los dados de forma oblonga, denominados 'huairu', están tallados en hueso. En el caso de los dos ejemplares adquiridos en 1965 se utilizó el hueso metatarsiano de una res para su fabricación (p. 70).

Descripción del dado:
Los dados del Sígsig tienen forma cónica y seis lados longitudinales, cinco de los cuales están ornamentados con círculos con un punto en medio; a esto se añaden la parte del asiento y la superior que no ostentan adorno.
En las caras los puntos 1-5 están dispuestos en orden vertical. El sexto lado, sin decoración alguna, se llama 'lluchu' (p. 71).

Descripción del tablero:
El juego del huairu, tal como nos ha sido descrito, se compone, a más del dado de hueso, de un tablero, el cual se corta en forma más o menos rectangular de una hoja de maguey. El tablero confeccionado para nosotros con fines de demostración mide 22,5 cm. De largo, en los bordes inferior y superior están cavados huecos redondos, a saber, cinco grandes y 24 pequeños (...) Los puntos gruesos se llaman 'casa'. Como fichas sirven por ejemplo rabos de maíz, habas o pepas de cualquier clase (p. 74).

¿Quiénes juegan?:
El juego del huairu se realiza entre dos grupos, encabezados cada uno por un jefe, llamado 'callai' (p. 74).
En el juego como tal pueden tomar parte hombres y mujeres (p. 76).

"Callai" es palabra quichua, y significa: comenzar, empezar. Por tanto, en el juego se traduce como "comenzador, iniciador".

Procedimiento del juego:
El dado de hueso es cogido entre los dedos pulgar, mayor y el índice para luego lanzarlo al aire mediante un movimiento de círculo. Si cae de tal manera que el lado marcado con la cruz indica hacia arriba el partido correspondiente puede comenzar avanzando por el llamado 'camino corto' marcado con (1) en el dibujo, mientras que el otro equipo tiene que tomar el 'camino largo' (2). Se avanza con las fichas hacia adelante conforme al número de puntos echados. Sale como ganador el partido que es el primero en colocar su ficha en la 'casa' de en medio (x). El tramo de juego es relativamente corto. El camino corto consiste de diez 'pasos', el largo, de veinte. Es preciso en todo caso pasar por la 'casa' situada en la punta.
Los 'callai' son los que inician el juego, tras ellos siguen los demás jugadores. Cuando una partida ha terminado, comienza de nuevo el equipo que logre echar 'huairu', es decir, la marca uno con la cruz.
Dos jugadas son de importancia particular. Si cae en 'lluchu', o sea con el lado en blanco hacia arriba, los jugadores del partido contrario tienen que besar el dado; si, en cambio el dado es echado de manera que quede derecho sobre su base, equivale a que el equipo en cuestión ha ganado la partida sin necesidad de haber alcanzado la 'casa' central. Hay un dicho que reza: 'Huairu parado, partido ganado'".
Se juega por dinero después de haberse puesto de acuerdo acerca de la cantidad antes de iniciar una partida. Si no se apuesta dinero, los perdedores rezan a favor de la persona fallecida (pp. 75-76).

Finalidad posible:
Para los amigos y vecinos reunidos este juego equivale a un pasatiempo, pero a la vez es un aporte financiero para cubrir los gastos originados al doliente responsable del velorio entregándole la ganancia. La función 'económica' inherente al juego del huairu ha sido destacada por varios autores, si bien en sentido completamente

distinto, al cual a continuación se hará referencia en el resumen de las diversas 'reglas de juego'.
En el juego como tal pueden tomar parte hombres y mujeres (p. 76).

El tablero, como requisito:
El tablero, respecto del cual nuestro informante aseguró que no se puede prescindir del mismo por ser parte integrante del juego del huairu, tiene que ser colocado sobre un poncho o una estera tendida en el suelo, jamás sobre una mesa o cualquier otro mueble(p. 76).

Un agregado europeo: el cuadro de almas:
Finalmente hace falta otro requisito: un 'cuadro de almas' que se usa colgado y delante del cual se realiza el juego del huairu. Estos cuadros de almas' son pinturas sobre lienzo de formato diferente, completados por una serie de cuadros de papel de menor tamaño (...). Estos pequeños dibujos representan, si bien en un estilo muy esquematizado, en forma de calavera acompañada de osamenta, las almas de los parientes muertos, pero también de sacerdotes, obispos, cardenales, etc. (p. 77).

Jiménez de la Espada, Marcos, opinión del americanista, en 1865, referido a Papallacta:

'Muere un indio: un pariente o amigo toma la representación del difunto, considerándole los demás como dueño de los bienes del finado y hasta como en persona (de aquel). Se le llama 'aya' (muerto9. En seguida se colocan los convidados en círculo acompañados de los deudos del difunto. El 'aya' juega contra ellos los bienes del difunto y los pierde en breve. El juego que usan es el 'guairo' (al aire); consiste en arrojar al aire un hueso, tibia de rumiante con cinco ochavos un número en cada uno, en uno de los extremos (del hueso) un cero. Los efectos, los mismos que en el juego de dados. Cae con el cero arriba, se gana el doble, y si el cero cae hacia abajo entonces la ganancia es triple. Cuando se han jugado todos los bie-

nes del difunto se gastan en comilonas y borracheras; pero como hay que resarcir a los herederos de estas pérdidas, uno de los indios más diestros se viste con traje de pieles de gato y acompañado de otros cuatro y con las manos atadas, pero con movimientos libres, van recorriendo las casas del pueblo y apoderándose de lo que halla a las manos; basta que lo toque para que el dueño no lo pueda recobrar' (p. 82).

El juego en el Azuay:
En los pueblos de Gushu, Paute, Déleg y Quingeo, en la provincia del Azuay durante los tres días del velorio, particularmente de noche, los hombres juegan al huairu así como a naipes. El dinero que se gana en esto se lo paga a la familia doliente en concepto de contribución a los gastos y la compra de alcohol.
En algunos pueblos durante las tres noches unos indígenas se disfrazan y se pintan la cara. Diciendo que están de lechuzas, alrededor de medianoche, se trasladan a las chozas cercanas, donde gritan, entre otras, 'huevos para el entierro, 'cuyes para el entierro'. Los habitantes les dan enseguida lo que exigen. Cuando huyen espantados, entonces los disfrazados de lechuzas se apoderan de todo lo comestible que puedan alcanzar. Los víveres se entregan al viudo o la viuda para ser consumidos en la ceremonia fúnebre. Se acostumbra repetir el juego del huairu cinco días más tarde, o sea cuando se lavan los vestidos del difunto en el río próximo. Otra vez el dinero ganado en el juego es entregado al pariente más cercano. A esta costumbre alude Julio Paris en el *Vocabulario quichua* del Ecuador, recopilado por él a fines del siglo pasado explicando el término 'huairu' como 'dado de hueso con que juegan en los velorios y cuando lavan la ropa de los muertos (p. 83).

Condiciones para el juego del huairu:
El juego del huairu se realiza solamente cuando el fallecido era propietario de una casa y de animales, así como de cierta cantidad de dinero para comprar aguardiente.

En el caso de la muerte de un niño o un indio pobre no tiene lugar. Al último se lo suele insultar por haber sido perezoso. Del dinero pagado por quienes intervienen en el juego se compra aguardiente para tomarlo después del entierro (p. 85).

Origen prehispánico:

Por lo que al juego del huairu se refiere, tanto Rivet como Karsten han comprobado que es de origen prehispánico, allegando como testimonio informaciones de varios cronistas, así como datos compilados en relación con el término 'huairu' en los primeros vocabularios del quichua y del aymara.

Según el padre Bernabé Cobo, aparece como un juego de azar, un pasatiempo de tipo cortesano. Describe la escena siguiente: en el valle de Yucay, un día Túpac-Inca-Yupanqui junto con unos señores nobles se divertía con un juego de dado, llamado 'pichca', y como galantería a una mujer hermosa 'de nación guayro' dio orden de que en lo futuro el número uno de este juego debería llamarse 'guayro' en todo el país. En su nombre había echado el punto decisivo que aún le había faltado, ganando con esto una joya preciosa. En cuanto al dado el cronista indica que el puntaje más alto era cinco.

Los términos 'huayru' y 'pichca' se usan como sinónimos con frecuencia: González de Holguín v.g. registra en su diccionario quechua: 'huayru o ppichcca, juego de los Naturales. Huayru, el mayor punto, o el mejor que gana. Ppichcca, un juego como de dados' (p. 89).

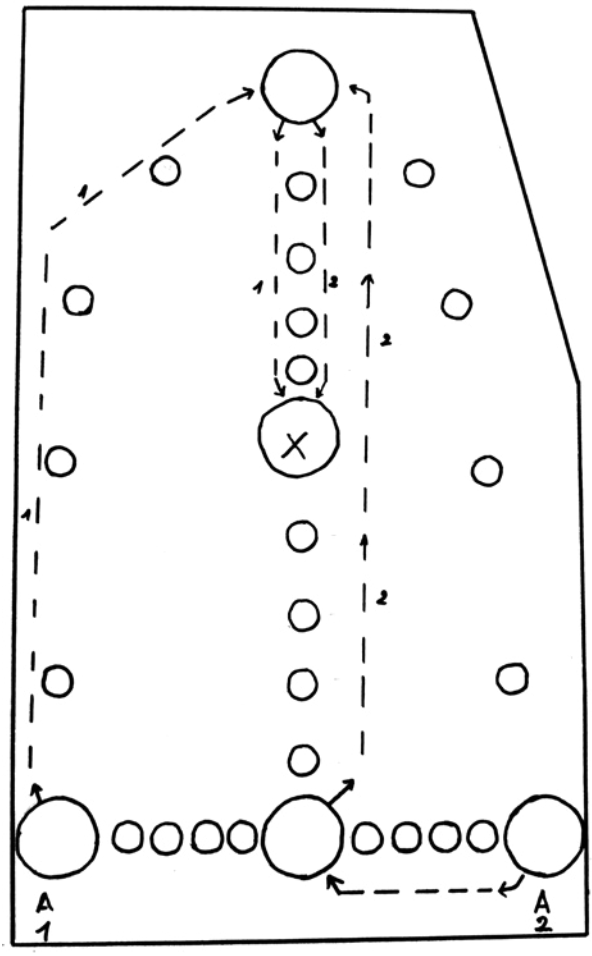


Figura 3. El cuadro para el juego del huayru, tal como se lo practica en la provincia del Azuay

La antropóloga L.A. Brownrigg (1989) ofrece información adicional sobre este juego, y además, sobre el "pichca", palabra a la que asigna, el género femenino, cuando lo general es que se lo use como masculino:

> Propongo que hay una asociación primordial entre el juego de huairu y la ceremonia del quinto día, la pishca, dado por la simbología del número 5, que es "pichca" y que se pronuncia pichka, pichika, o picha en los dialectos quichuas ecuatorianos (...). El diccionario colonial de González Holguín anotó "huayru" y "pichca" como sinónimos, hecho reconocido por Hartmann y Oberem, quienes añaden que huairu y pishca fueron sinónimos para el juego de dados en el velorio de Sígsig.
>
> [Glauco Torres] define "pichkana como realizar la ceremonia de la pichka" o "jugar la pichka", en el sentido de la definición. Define huairu como 1) dado de hueso de cinco puntos, y 2) juego de dados. Por último al verbo huairuna le define como "jugar con dados" (pp. 14-15).
>
> La ceremonia de la pishca se celebra el quinto día después de la muerte de un indígena adulto, cuando sus parientes y posibles herederos se reúnen a lavar las ropas del difunto y después se distribuyen sus bienes. En la pishca de Quingeo también le bañan a la viuda. En otras parcialidades indígenas del austro ecuatoriano, inclusive bañan a otros parientes: hermanos, primos, hasta a los compadres del difunto. La costumbre de la pishca ha decaído entre los indígenas del Ecuador (p.15).
>
> La asociación del número 5 con esa ceremonia de lavar en el quinto día, con el juego de dados huairu basados en cinco, aparece en muchos casos, pero no en todos. Los dados que observé en Quingeo eran tallados a un solo lado, con cinco pequeños círculos con puntitos adentro. Los otros lados no estaban marcados y valían cero. En otras descripciones del juego huairu, hay referencias al número 5 como cuenta máxima (p. 17).

Huairu y juego de pasatiempo:

La impresión de que el juego de huairu es solo un pasa-

tiempo, tal como insisten Hartmann y Oberem, es, según, mi parecer, derivada del contexto actual del juego en los velorios, en tanto 'para quitar el sueño' se juega huairu en asociación con juegos más laicos. Puedo atestiguar en base a mis observaciones en velorios de indígenas andinos adentro y afuera del Azuay, que jugar naipes es universal (p. 19).

Combinación con otros juegos además del huairu:
Hartman y Oberem anotan la asociación de otros juegos, particularmente de animales, con juego de suerte como el huairu en los funerales de indígenas de varias nacionalidades ecuatorianas. Este fue, claramente, el caso en la ceremonia de la pishca en Quingeo: mientras que algunos hombres más jóvenes se dedicaron al burlesco juego de animales (p. 20).

Un caso concreto de un velorio y el juego:
La pishca se celebró el día viernes, 5 días después de la noche de su velorio. En la bajada de un riachuelo donde se efectuaban el lavado de la ropa y el baño de la viuda del mayoral estaban reunidos una partida de sus parientes, y en este lugar, algunos hombres mayores jugaban al huairu. Más arriba, en la colina, otros parientes del difunto, hombres jóvenes jugaban a los animales. (...)

Después de que todos los jugadores habían lanzado un turno, se declaró ganadora a una fila por el total de sus resultados. Durante parte del juego, la 'fila' que perdió debió pagar una contribución para los gastos de la fiesta de la pishca sea en cuyes, chicha, tabaco o aguardiente. En las subsiguientes rondas con los huairucuna, se jugaba la repartición de algunas de las pertenencias del difunto entre los hombres de la fila de ganadores, teniendo el derecho sea de ganar un lote (quipi) de ropa lavada, o de dividirle según su voluntad. Finalmente se jugó la adivinanza para saber si el alma del difunto estaba satisfecha.

El juego de los animales se efectuaba físicamente aparte, concentrado en la colina de arriba, pero con in-

cursiones de algunos jugadores a los animales hasta el sitio del grupo reunido en la bajada del riachuelo.

Los papeles y sus características del juego de los animales, según las palabras de indígenas de Quingeo, eran:

1-"La gata", que consistía en hacer 'todas las actividades de gata' y, sobre todo, robar carne, mote, huevos cocinados y demás comida del grupo reunido en la bajada, para repartirla entre los jugadores a los animales.

2-"Cuscungu" (Término quichua para la lechuza o búho) que consistía en subir a un monte a gritar 'como saben gritar las verdaderas lechuzas cuando un ser humano se ha muerto'.

3-"El gallu", para salir a una loma elevada y cantar como canta un gallo.

4-"El burro", todo el tiempo imitando como rebuzna un burro. A este jugador le tocaba el papel de recoger y llevar los cinco bultos (o quipicuna) de la ropa del difunto una vez lavada y aún mojada desde el riachuelo hasta la choza particular del difunto, quipi a quipi, mientras que los otros jugadores (sin papeles específicos de animales) le jalaban con sogas. Antes y después de cumplir este deber, el que jugaba al burro era "mañoso", dedicándose a cazar y atacar a todas las mujeres solteras presentes.

5-"El rezador" era del bando de los animales, pero no actuaba como animal. Su papel era el de rezar en quichua para el muerto.

6-"El mayoral de los animales" tampoco era un animal específico. Su misión era la de irse a las lomas visibles a gritar chismes e insultos, bromas dirigidas sobre todo hacia las solteras y viudas presentes, con atención marcada a la viuda principal, la pobre mojada.

En términos generales, los vecinos explicaban el juego funerario de los animales como parecido a 'jugar toros', aunque no había un papel de toro en esta pishca. En el juego de toros, algunos hombres que cargan enormes zapallos, actúan como toros bravos o bueyes, atacando muy en serio a los presentes en las festividades, obligándoles a huir hasta el techo para escapar (pp. 23-24).

Mujeres y niños en el juego:
Todas las mujeres y los niños menores de edad estaban juntos en la escena del lavado, sin excepción de parentesco. Ellos no jugaban, aunque casi todas las mujeres eran sujetas de los robos del 'gato' o de los ataques del 'burro' del partido de los animales. Otros parientes masculinos del difunto estaban también en el grupo cerca de la actividad principal del lavado, incluyendo algunos adolescentes. Ellos no jugaban, pero miraban con interés el juego de huairu (p. 25).

La tercera parte del juego del huairu:
Los resultados del juego del huairu una vez ajustados a que terminaron en su función de repartir los quipis de ropa, confirmaron la voluntad del difunto para la herencia de su propiedad (...). Finalmente, vino el turno del juego de huairu que es para adivinar en particular si el alma del difunto queda satisfecha con todos los arreglos, y, de modo, más general, para adivinar el azar de la comunidad.

En este modo o función, muchos tiros del huairu fueron declarados 'inconclusivos', no concluyentes o 'negativos'. Quedó (sic) los huairucuna [los dados huairu] en lluchu (bases para arriba) o en pares de 5. Tan grave advenía el pronóstico que suspendieron el juego de los animales para que los jóvenes pudieran bajar y atestiguar los tiros. A consecuencia de la serie de resultados negativos (5/5 y lluchu), se convino en la asamblea de la pishca la certeza de que el alma del difunto andaba todavía y en pena(p. 29).

Funciones del huairu:
Para resumir, el juego de huairu cumplió tres funciones en esta pishca: 1) distribuir los gastos concretos de los funerales para regalar comida y bebida a los concursantes. 2) lotizar (mejor dicho, reconfirmar la distribución) de los bienes del difunto; y 3) adivinar la voluntad del alma del fallecido en relación con asuntos más generales que el de las herencias particulares: una adivinanza del azar de toda la comunidad. En el tiro normal, 0 con 5, o 5 con 0, ganó a los puros ceros; los tiros extraordinarios de 'desnudos' (= lluchu, con la base para arriba), o doble 5, fueron interpretados como una falta de definición y no valían para resolver la 'pregunta' ante la suerte del tiro(p. 29-30).

Junto a las observaciones de los antropólogos, anotamos la opinión de un folclorista como Paulo de Carvalho-Neto (1964):

Huairo- Huairu, Huayru, Guayru. Según Cevallos, en 1889, juego popular entre los indios quienes así se divertían "sirviéndose de un hueso de figura cónica, pero truncada, y tirándolo para arriba y dejándolo caer. Una de las caras del hueso, que todas son pintadas, indica, según cuál haya salido, lo que ganan o pierden". Agrega Cevallos que solían jugar al huairo "de ordinario en la muerte de uno de ellos".

En 1926, Rivet registró guayru, observando su frecuente presencia en los funerales de los indios de Gushu, Paute, Déleg y Quito. En Quito, los hombres que lo juegan se dividen en dos partidos; cada uno tira el dado. "El partido que, por la suma de los puntos, llega el primero a ciento, gana. Entonces cuatro indios de este grupo van a reemplazar a los cuatro portadores (del cadáver, puesto que lo llevan en angarillas a la iglesia) y el partido vuelve a empezar en medio de un barullo increíble". Generalmente, "el dinero que en estos juegos se gana, sirve para pagar los gastos que causa la ceremonia al viudo o viuda". Citando a Karsten, Rivet agrega que

> no se juega al guayru cuando se trata de la muerte de un hijo soltero; solo "cuando se trata de un hijo que haya fundado una familia y que posea animales", o del padre o de la madre de la familia. Cuando el muerto nada posee, tampoco se juega. "Se considera como obligatorio que el muerto deje un poco de dinero para que la viuda pueda comprar aguardiente para los invitados". Creen que este modo de honrar al muerto, velándolo y jugando al guayru, es beneficioso para quien lo hace, pues nunca le faltará la comida, los campos serán abundantes y los animales serán prolíficos. "Si no se practica esta ceremonia, sucederá todo lo contrario" (p.241-242).

En lo tocante a la etimología de la palabra "huayru", la situación no es clara; sin embargo, nos parece muy probable que provenga del sustantivo "huaira", que es viento, o quizá, mejor del verbo derivado "huayrachina", que según Cordero (1955) es "aventar". (p.43), o quizá del también verbo "huarana", que significa "correr el viento, hacer viento" (p. 43).

Antes de continuar con la indagación entre los elementos quichuas, conviene ver lo que el *Diccionario de la Lengua Española* pone respecto del verbo "aventar":

> 1. tr. Hacer o echar aire a algo.
> 2. tr. Echar al viento algo, especialmente los granos que se limpian en la era.

Cristóbal de Molina, llamado El Cuzqueño, (1529-1585) parece abonar esta línea etimológica:

> Al mes de julio llamaban moronpassa tarpuiquilla y en este mes haçían la fiesta del yahuaira, que es que en ella pedían al Haçedor que todas las comidas acudiesen y produxiesen bien en aquel año y que fuese próspero.

(En nota puesta por Horacio Urteaga, el editor, se aclara lo siguiente:)

> Quizá por el uso en estos regocijos del juego del huairo, especie de dado o perinola; o por la alegría después de haber concluido el trabajo de "aventar la semilla en el surco", pues huairarkuni = acabar de aventar todo, haber esparcido por el aire y el suelo todo. Molina dice más abajo que la fiesta se llamaba yahuaira "porque así se llamaba el canto que se hacía al Hacedor para que diera buen año, lo que no satisfaría el significado etimológico de yahuairina (p. 33).

El escritor Gonzalo Humberto Mata (1942), en su novela *Sanagüín,* sin proponerse, describe el juego del "huayru" y lo conecta directamente con el acto de lanzar algo al aire, es decir, aventar:

> El **huayru** volteaba el aire pendiente sobre las cabezas que seguían la suerte del juego, con aquiescencia de rito secreto de comunismo indiano. El que echaba más puntos en el dado de hueso de toro, cinco el de ganancia, recogía el dinero y entregaba a la doliente para gastos de entierro. Cuando el dado caía parado, era la gran algazara y había trago general y sostenido. La Concha [la viuda] separaba una cantidad y enviaba por más licor. ¡Huayro! ¡Huayro! ¡Huayro parado, a todos ganado! Borrachera mayúscula hasta el alba, en que partían al cementerio rural acompañados del violín y del bombo (p. 54).

Capítulo 5

1. El juego del pucara

En el cronista Guamán Poma de Ayala (2006) encontramos alusiones a algunos juegos:

> Este mes [abril] está la comida maduro y ancí comen y ueuen y se artan la gente del rreyno a costa del Inga. Y este mes las aues del cielo y los rratones tienen qué comer. Todo el mes juegan los señores principales al juego de riui (boleadores), choca, al huairo de ynaca, pichica de hilancula y de challco chima (todos juegos) y juegan otros juegos y rregocijos (p. 217).

Lo que ahora nos interesa es la mención al juego o diversión nombrado como "choca". Sobre esta palabra, el padre Jorge Lira (1982) dice: "**chókka:** encontrón, encontronazo, golpe brusco de empellón" (p. 53). Por lo que se supone se trataba de un juego de alguna fuerza y violencia, de encontronazos, de empellones.

Sobre esta misma palabra Glauco Torres (2002) dice: "Caída brusca y repentina de un objeto. Encontrón, encontronazo" (p. 488).

Los antropólogos Hartmann y Oberem (1984), citando a Bernabé Cobo, dicen: "Cobo destacaba 'pichca, chuncana' y 'tacanaco' como juegos principales". (p. 93)

Sobre este término "tacanaco" aclaramos lo siguiente: Esta palabra es un derivado del verbo "tacana", que significa golpear. El sufijo "-co" sirve para formar diminutivos; de modo que el juego del "tacanaco" se trata, realmente, de una especie de juego a los "golpecitos", una especie de pelea, seguramente como diversión o como ejercicio. Quizá haya sido parecido al juego llamado "chalco chima" (Cfr. La cita de Guamán Poma de Ayala en el capítulo 2).

Pensamos que en el contexto cultural y semántico de estas citas -que se refieren, obviamente a ciertas peleas de "juego" o diversión-, es donde debemos situar el conocido, entre nosotros, como juego del pucara.

El primero en definir este hecho fue Luis Cordero (1955), quien dijo lo siguiente:

> **Pucara.** Fortaleza o castillo. Lugar donde juegan bárbaramente el carnaval los indios de algunas parcialidades modernas (p. 86).

Efectivamente, la palabra "pucara" significa, en primer lugar, fortaleza, sitio fortificado. Y, por un desplazamiento semántico pasa a significar la pelea entre dos bandos rivales, pelea que tiene como único objetivo la conquista de una posición ocupada por el otro bando. Así, el grupo que se encuentra apoderado de la parte alta de una loma (el pucara) debe resistir el ataque del grupo rival. Si los desafiantes consiguen desalojar a los que están en la posición superior, han ganado el pucara, es decir, la posición de la fortaleza.

El escritor Manuel María Muñoz Cueva, en *El solitario,* uno de sus cuentos incluidos en la *Tierra morlaca* (2000) nos habla del juego del pucara:

> Vísperas del miércoles de ceniza, carnaval de los indios, los de Quingeo habían invitado a Juanchito para el juego del pucara.
> Baltico, sabiéndolo, concurrió también sin invitación ninguna.
>
> **-Chaipi ricuzhun!** (¡Allí veremos!).
>
> Por las faldas de la loma escarpada, en cuya cima se desplegaba un llano muy extenso, ascendían los indios en distintas direcciones.
>
> Eran una grita lúgubre. Alternada con los rabiosos pífanos punzantes y los resoplidos de la bocina, estentórea y funesta.
>
> De vez en vez rompía el aire, como cuerpo lanzado, el ronco grito de un indio, que soltaba todo su pecho en una prolongada nota primitiva, como largo rugido.
>
> Y en las pequeñas mesetas de la cuesta se veía cómo el zapateo de grupos de indios, que, agitando las huaracas, intentaban como una especie de danza, entre el murmullo de algo como ulular, inarticulado e ininteligible.

Iban vestidos con unos calzonazos de piel peluda de carnero con prolongaciones, como de mameluco, y cubiertos con unos sombrerazos de cuero, que les defendían como yelmo.

En la cima del cerro se entablaba la lucha, en medio de una embriaguez que crecía por puntos, y después de haber apurado el clásico brebaje de aguardiente con pólvora, para adquirir bravura.

Eran las huaracas con extremo de bolas de plomo y de piedra, prolongadas en puntas de estrella.

El juego consistía en dar impulso a las largas cuerdas de la huaraca, y en enredar con ellas al jugador contrario, si no alcanzaba a hacerse un hábil quite. Pero aumentada la embriaguez, y venido el furor, era el menudeo de golpes de lleno con las estrellas de plomo y de piedra de las huaracas.

Juanchito, que no era corpulento ni fuerte, se tenía a distancia de los indios de Quingeo, muy diestros en el juego, peculiar de su parroquia; pero de repente se le presentó Baltico, y hubo de enfrentarse con él. Dentro del sombrerazo de cuero brillaban los ojos de Baltico, como ojos de enfurecido mastín.

-Cunan ricungui, huagllishca: (¡Ahora verás, esmirriado!)

-Cunan ricuzhun, tío Baltico: (Ahora veremos, Baltico)

Y mientras Juanchito apenas daba comienzo a la rotación de su huaraca, ya Baltico le había propinado un rudo golpe en la mitad del pecho.

Juanchito se bamboleó, en tanto que Baltico le asegundó con habilidad el golpe, haciéndole lanzar una bocanada de sangre. Juanchito cayó enredado en la huaraca de Baltico.

Entonces este le arrastró como un trofeo, dejándole hacia un lado de la loma, en que esta se cortaba en un despeñadero atroz.

A poco ya nadie reparó en Juanchito. El pucara estaba en su apogeo de brutalidad. Baltico se aprovechó de esto; y como Juanchito había perdido el conocimiento, acercose Baltico con tiento, y le logró despeñar.

Nadie le había visto.

Mientras que Juanchito rebotaba por el terrible precipicio, sin esperanza de salvarse del trance mortal.

Baltico lo veía despedazarse.

-Huallo shina! (¡Cómo un cántaro!) (p. 81-82).

El antropólogo Ángel Bueno (1998), siguiendo a Luis Cordero, define de esta manera al pucara:

> **Pucara:** Juego bárbaro del carnaval practicado por los indios de algunas poblaciones rurales de los Andes del sur del Ecuador. Lugar donde juegan bárbaramente el carnaval los indios de algunas parcialidades andinas (p. 68).

El lexicógrafo Glauco Torres (2002) ofrece la siguiente información, donde se pueden ver las notas del ascenso, de la pelea, de la conquista del lugar elevado:

> Juego del carnaval indígena, hasta hace poco practicado en Pucará y San Cristóbal en la provincia del Azuay. "El pukara es un juego ritual, que en realidad resulta una verdadera guerra a muerte, y está destinada a rendir culto a la Pachamama con el objeto de implorarle que el invierno entrante sea abundante. Los preparativos para este juego comienzan a mediados de enero con la elaboración de la chicha, bebida básica de la fiesta. Al mismo tiempo se hace una especie de pregón, pues los principales honderos (los que manejan la honda) salen a los cerros más altos y a grandes gritos y lanzando sus armas anuncian la gran ceremonia que se avecina. Llegando el lunes de carnaval, por las colinas elevadas, se escuchan cantares de los indios, que en actitud de ataque se preparan para la solemne fiesta a realizar el día siguiente, o sea el martes de carnaval. El lunes, al atardecer se reúnen en una de las casas del pueblo designada de antemano, para beber la embriagadora chicha y comenzar con los bailes y danzas al son del pinkullu y la antara. Al amanecer del día martes de carnaval, al son de su música mezclada con sus gritos y alaridos, se

reúnen los indios en la altura de un cerro para comenzar el juego sagrado. Pero antes de llegar a este lugar han pasado por muchas casas de la comarca, participando la gran ceremonia e invitando a incorporarse al combate; el invitado, en agradecimiento ofrece una buena cantidad de chicha, en un jarro de barro; bebida que ha fermentado ya por algún tiempo. Con anticipación se designaba una casa para el gran banquete, donde acuden todos los invitados. Terminada la gran comilona, amenizada con abundante chicha, el capataz del grupo que debe intervenir en el juego, los dirige al monte y los sermonea sobre la lid. Previamente habían pasado bailando hasta las cuatro de la mañana que era la hora de la partida. En la marcha los honderos van delante y formando la retaguardia acuden las mujeres con grandes cantidades de chicha para ofrecer a los guerreros como un aliento en la dura lucha que van a mantener. Camuflados en lugares estratégicos esperan la orden del capataz para salir al ataque del bando contrario que se aproxima al frente de ellos. Entonces el capataz selecciona tres honderos que comienzan a batirse con igual número del bando enemigo a una distancia de cinco metros. Luego son reforzados por otros cinco, que lidian a la misma distancia y con igual número de contendores. Entre canciones, gritos y alaridos se cruzan las piedras certeras que como disparos salen de las hondas manejadas por prácticos indios, y van a impactar al cuerpo de sus enemigos. Conforme van cayendo los heridos son reemplazados por otros que esperan su turno. Y así sigue la lucha. El grupo ganador es el que más víctimas ha conseguido, y luego de la victoria el capataz ordena la persecución a los vencidos y al ser alcanzados se traban en nueva lucha hasta rendirlos definitivamente, y el capataz de los ganadores ordena la toma de posesión de las mujeres de los rendidos y el saqueo de las casas de los mismos. A las dos de la mañana del día siguiente marchan hacia la población con gran júbilo y griterío llevando los trofeos que son los capitanes del bando derrotado. La población los recibe con gran algarabía y al

torno de una fogata prendida en la plaza mayor cantan y bailan danzas rituales como agradecimiento a Pachamama por el triunfo obtenido, seguro indicio de que la consecución del pedimento de las lluvias abundantes. Las mujeres reparten grandes cantidades de chicha a los concurrentes. Uno de los concurrentes toma la palabra para alabar la jornada de lucha, luego pide hablar a un anciano, quien sube a una gran piedra rodeado por los luchadores más aguerridos, es decir, los que más víctimas causaron, siendo estos los nuevos capitanes, para lo cual se les entrega el bastón de mando; luego son galardonados con sendos ramos de flores entregados por bellas doncellas. Y termina la ceremonia del triunfo del pukara con una gran borrachera(pp. 515-516).



Figura 4. El sombrero de cuero de un jugador de pucara

De lo transcrito se puede comprobar que el pucara fue una práctica bélica entre algunos grupos de pobladores rurales; sin embargo, al parecer también había un acercamiento a los centros urbanos. Esto lo señala el periodista azuayo Manuel J. Calle (1866-1918), en una de sus *Charlas* escritas hacia 1917, y que se titula, precisamente *Carnavales* (1967), aunque el libro en que se publicaron, años más tarde se titula *Mi uniforme:*

> Por ahí avanza otra multitud. Son cuarenta…ochenta… cien indios venidos de Quingeo o de Tarqui con el único objeto de divertirse también…Esto ya impone respeto, por el número y las armas, y no hay bicho viviente que resista su empuje arrollador.
>
> Suenan bocinas, quipas, chirimías, pífanos y tambores en una algarabía que hubiese hecho las delicias de los músicos del barrio. Y vociferan los indignos, dan alaridos tan grandes que no se creyera más sino que estuvieran precipitándose sobre el enemigo a las órdenes de Quisquís y Calicuchima.
>
> Algunos de ellos llevan una cuerda de tres o cuatro metros de extensión, a cuyo extremo han atado una piedra o algún pesado tronco, y la cual voltean sobre su cabeza como una honda que va a dispararse (p. 163-164).

En el siglo XXI, el escritor Tito Astudillo (2022) se refiere al pucara, en clara reminiscencia de los tiempos de la infancia:

> Y en las afueras los jinetes de la escaramuza que están ensayando los juegos con música de chirimía y redoblante, los bailadores del chivo, de Jadán, con sus bombos y pingullos y los jugadores del pucara, de Zhidmad, de Lalcote y Quingeo, con sus enormes sombreros de cuero y sus hondas cortando el viento (p. 49).

Junto al término “pucara” tenemos en la lengua quichua, al menos del austro, un sinónimo perfecto para esta

diversión bélica. Esa palabra es "shitanacuy". Veamos lo que Luis Cordero (1955) dice al respecto:

> **Shitanacuy.** Juego bárbaro del carnaval, usado hasta el día por los indios de algunas poblaciones rurales. Es un verdadero combate en que se majan a golpes de porras o piedras atadas a hondas, defendiéndose del contendor con una especie de escudo de cueros secos de res, armado en forma de gran sombrero, que manejan con la cabeza. Lo llaman "cobijón" (p. 110).

Y Glauco Torres (2002), algo más breve:

> **Shitanacui.** "Juego autóctono del carnaval. Pucara" (p. 139).

Respecto de la etimología de esta palabra hay que decir que es término compuesto de "shitana" = botar, lanzar, arrojar; y "cui" = el acto de dar. Es decir. El combate donde se dan golpes.

Capítulo 6

1. Porotos

El Inca Garcilaso de la Vega (1976) ofrece la primera mención de un juego con semillas. En su obra *Comentarios reales* aparece lo siguiente:

> Sin los frijoles de comer tienen otros frijoles que no son de comer; son redondos, como hechos con turquesa; son de muchos colores y del tamaño de los garbanzos; en común les llaman *chuy,* y, diferenciándolos por los colores, les dan muchos nombres, de ellos ridiculosos, de ellos apropiados, que por excusar prolijidad los dejamos de decir; usaban de ellos en muchas maneras de juegos que había, así de muchachos como de hombres mayores; yo me acuerdo haber jugado los unos y los otros (p. 173).

Respecto de *chuy,* Glauco Torres (2002) manifiesta: **"Chui:** poroto que se utiliza en un juego de niños"(p. 501).

Y sobre una palabra muy relacionada fonéticamente, como *chuhui,* el mismo autor dice: "jugar con bolitas impulsando con la yema de los dedos" (p. 501).

El mismo Garcilaso de la Vega, en otro lugar de su obra, nos describe un uso diferente y secundario de los porotos llamados "chuy":

> Los muchachos indios, para tomar de memoria los dichos que han de decir, que se los dan por escrito, se van a los españoles que saben leer, seglares o sacerdotes, aunque sean de los más principales, y les suplican que les lean cuatro o cinco veces el primer renglón, hasta que lo toman de memoria, y porque no se les vaya de ella, aunque son tenaces, repiten muchas veces cada palabra, señalándola con una piedrecita o con un grano de una semilla de diversos colores, que allá hay, del tamaño de garbanzos, que llaman *chuy,* y por aquellas señales se acuerdan de las palabras, y de esta manera van tomando

> sus dichos de memoria con facilidad y brevedad, por la mucha diligencia y cuidado que en ello ponen (p. 120).

De modo que los juegos infantiles con porotos, que fueron muy comunes entre los niños campesinos del austro ecuatoriano, hasta las décadas de los años 60 o 70 del siglo pasado, parecen tener este origen incásico. También hay que agregar que una razón muy fuerte está no solo en el grano sino en su muy llamativo color y hasta su forma:



Figura 5. Porotos de diversos colores



Figura 6. Variedades de pallares o tortas utilizadas en el juego

Como decíamos, también la forma suele ser atractiva. Es lo que ocurre con los llamados "pallares" o "tortas", una variedad de fréjoles muy aplastados.

Sobre el juego con porotos podemos encontrar algunas referencias literarias o antropológicas de autores del austro ecuatoriano. Así, en un texto nuestro, de la novela *A la sombra del verano,* Encalada (1991) aparece lo siguiente:

> Alberto llevaba su bolsa llena de bolas; pero he aquí que la sorpresa se sobrepuso a todos, y vieron, con asombro, que las bolas, en ese momento no valían nada. Nadie se habría interesado ese instante, y si hubiera recogido una bola perdida en el suelo, habría sido nada más que para guardarla para el tiempo adecuado. Ningún muchacho que se preciara de ser de Amanta y de los buenos jugadores habría dejado de seguir la corriente del genio creador: el juego era el de los porotos. Los había por montones, de todos los colores, y formaban vacadas en el suelo. Se apostaba mucho en cada juego, grandes ganaderos como eran, podían permitirse aquello.
>
> No todos los porotos valen para el juego. Deben ser pintados con muchos colores, y mientras más vivos sean son de mayor valor. Ellos jamás llegarían a entender cómo podía ser posible que los porotos que no tenían ninguna gracia y que solo eran de un tono rojizo o café tuvieran más valor en la feria de granos de Gualantambo. Habían visto, cuando alguna vez habían bajado hasta la plaza, acompañando al padre, cómo los vendedores de porotos manchados no eran tomados en cuenta. Solo los chicos que iban para robar algún puñado, mostraban interés. Cosas incomprensibles. Alberto decía que esa debía ser la prueba para que estuvieran convencidos de que un niño es alguien que ni de lejos se parece a un viejo. No son parientes, ni prójimos, nada.
>
> Para obtener los necesarios fueron los tres hermanos a robar en una sementera lejana. Tomando el camino que pasa por la casa de la abuela muerta, siguieron un buen trecho, mirando sin interés las cosechas que aún

no se recogían y que eran de trigo o de cebada, hasta hallar una de maíz con suficientes plantas de porotos. Escudriñaron por todos los lados y vieron que nadie había a la vista. Se adentraron procurando no hacer ruido y se dirigieron hasta el centro, donde no podrían ser encontrados, y se dispusieron a abrir las vainas secas.

Eran de colores. Los fueron recogiendo, llenándose los bolsillos; ¡hasta pallares gruesos había! porotos planchados, que son tan raros y valen una fortuna. A veces se puede cambiar hasta veinte de los corrientes por un señor pallar, aquel, entonces, se convierte en el padrote de la manada y es tan vistoso que los ojos de cualquiera se alegran (pp. 74-75).

Los hermanos Peralta (2019), en un hermoso libro sobre los juegos con porotos dicen lo siguiente:

Un ser protector de los porotos en contra de los ladrones:
Un ser mitológico que pervive en el imaginario popular en las provincias de la región austral del Ecuador es el Llazhaco, llamado así por su apariencia de un leproso. Las antiguas leyendas de la zona cuentan que este ser vigila las sementeras o cultivos, y se esconde detrás de los cercos y matorrales para atacar a los ladronzuelos que ingresan a los sembríos de maíz y fréjol a robar estos granos para sus juegos y entretenimientos. Este personaje aparece en la época de cosechas e infunde miedo y terror a los habitantes de las zonas rurales. Según cuenta la tradición, el Llazhaco es un ser sediento de sangre, acomete a las víctimas, por lo general niños y mujeres vírgenes, las despedaza y se baña con su sangre para mantenerse vital. (...)
En estos territorios, los entrevistados recuerdan que jugaron con estas semillas entre las décadas de los años 60 hasta los 80, en una edad escolar entre 5 y 12 años. Se jugó con el fréjol común, rara vez alguien disponía de un 'tortón' o torta o de los 'jurupis' o 'chirotes' (rojo con negro), que servían para el intercambio en los juegos.

> Se dejó de jugar con los fréjoles, a medida que ingresan los juegos resultados de las innovaciones tecnológicas: canicas o bolas de cristal, juguetes de madera, caucho, lata, plástico y electrónicos" (p.146).

Los mismos autores ya citados (los hermanos Peralta) nos hablan de otras posibilidades de juegos donde se usaban porotos:

> **El baile del fréjol.** Este juego consistía en tomar granos de fréjol pequeño, preferentemente redondos, a la vez usando el tubo plástico de un bolígrafo o un tubo del eje de la inflorescencia del siksi o sigsal *(Cortaderia spp.);* más tarde se usaría el sorbete de plástico, que era colocado en la boca, con la cabeza atrás y tomando una posición vertical en el extremo del tubo se ponía el grano y se soplaba. El fréjol se elevaba a unos centímetros y había que mantenerlo el mayor tiempo posible flotando en el aire (p. 93).

También, en lugar de estos "tubos", se usaban los tallos secos (el tamo) de los cereales como el trigo o la cebada.

Y, para cerrar estas citas referentes al popular y ya desparecido juego con porotos traemos este aporte de unos adultos que jugaron con estas semillas. Su descripción nos muestra mayores detalles y precisiones en el juego:

> **Juego con porotos**
> Es un juego muy tradicional y propio de la zona del austro (Cañar, Cuenca, Girón, Santa Isabel). Las personas que conocían el juego están en una edad comprendida entre los 50 y 70 años, más o menos. Los jóvenes ya no lo conocen.
>
> Para jugar se necesitaban tres variedades, los porotos maduros de color café obscuro, denominados "pirulos", los de color blanco con negro llamados "vaconas" y los grandes de forma plana "pallares".
>
> El juego consistía en hacer un círculo en el suelo y colocar las tres variedades de porotos, luego con una ca-

nica o bola de vidrio, se intentaba sacar los porotos o "arrearlos" fuera del círculo.

A cada tipo de poroto se le asignaba un valor (puntos), dependiendo de la forma y la facilidad que presenten para empujarlos o "arrearlos" fuera del círculo, es así que, a los pirulos se les asignaba (un punto), a las vaconas (5 puntos) y a los pallares, por ser los más difíciles de mover por su forma plana, valían (10 puntos).

Cada jugador iba acumulando puntos en función del número y del tipo de porotos arreados fuera del círculo. El juego termina cuando todos los porotos han sido sacados (arreados) del círculo El que tenía más puntaje era el ganador. (Información verbal de Manolo Ulloa y Oswaldo Merchán)

Respecto de la palabra "pirulos", efectivamente era la designación común para los porotos. Ir a jugar "pirulos" era ir a jugar porotos.

La palabra "pirulo" (piruru), que es quichua, también significa, entre nosotros, a lo pequeño, generalmente un niño es un "pirulo". En cuanto a la forma y la significación original el "piruru" designa al tortero que se usaba como contrapeso en la parte final del huso, cuando las personas hilaban.



Figura 7. Pallares, vaconas y pirulos

2. Milizhos

Años más tarde, en relación con Garcilaso de la Vega, el jesuita Juan de Velasco (1727-1792) en su *Historia natural* (2014) también nos ilustra con algunos juegos indígenas en los que se usaban semillas. Esta es su opinión:

> Hay varias especies de frutos durísimos de vistosos colores y figuras, que no siendo de comer, ni sabiéndose por lo común sus virtudes naturales, sirven solamente para los juegos de los muchachos. Tales son los **mellizos** de figura de frisoles, unos de color de grana con pinta negra, y otros sin ella, enteramente rojos: los **guayruros,** redondos y rojos también como los corales; las **tortas,** chatas de divertidísimos colores y pintas: los **jaboncillos, coyoyos y jurepes,** todos negros, perfectamente redondos y muy lustrosos, con la diferencia sola de los diversos tamaños; el **ojo de venado,** que siendo poco chato, imita un ojo natural; y mil otras especies semejantes(p. 115).

En esta cita encontramos referencias a algunas semillas; pero también se duplican los nombres para la misma realidad.

Así, los mellizos, usados también en el juego de porotos, están perfectamente descritos. Lo que se debe explicar es el asunto del nombre. “mellizos” porque tiene dos coloraciones tan notables y atractivas. En la fonética del austro la palabra “mellizo” se ha transformado en “milizho”. De modo que nos encontramos con una palabra de procedencia española. Lo que a continuación dice Velasco es lo referente a los “guayruros”. Esta palabra es quichua y es la traducción exacta de “milizho”.



Figura 8. Algunos “milizhos” o “guayruros”

Esta hermosa semilla, generalmente bicolor, es el fruto de un árbol leguminosos americano, llamado bucare. Crece en diversas partes de las tierras de la selva oriental; pero solía ser usado y era muy apetecido en la temporada de juego de porotos. Además del uso lúdico e infantil los "milizhos" son usados como elemento de adorno por las mujeres shuar; y en el Perú tienen fama de ser amuletos de la buena suerte.

En lo referente a la etimología de la palabra "huayruru", no es difícil rastrear su fuente. Para ir con todos los pasos medidos y seguros, es necesario recordar, como hecho previo, que en el quichua hay palabras compuestas, en las cuales uno de sus componentes es el sustantivo "ruru", que significa huevo, fruto redondo, fruto, en general. Así, tenemos el "chontarruro" o el "ucurruro". El primer es el fruto de la chonta, fruto que se parece a un huevo. El segundo elemento designa al berro, literalmente quiere decir: huevos de sapo (hay una variedad grande de sapo que es "ucug"). Con estos ingredientes afirmamos que el "huayruru" es, como elemento léxico, una palabra compuesta de "huay", (Jorge Lira (1982), el sacerdote peruano escribe "way"), una interjección que expresa admiración (p. 325). A esto hay que agregar la idea del fruto. De modo que "huairuru" viene a significar algo así como *el fruto que causa admiración; fruto admirable*. Ideas que calzan perfectamente con la naturaleza colorida y tan atractiva de este grano.



Figura 9. La hermosa y admirable coloración de los milizhos o guayruros

Según los hermanos Peralta (2019), al milizho lo conocen también con el nombre de "chirote", aquella ave de pecho rojo. Además, señalan que "no es comestible por ser altamente tóxica" (p. 78).

A diferencia de las palabras de Juan de Velasco, sobre los porotos, otro jesuita, también expulsado de las tierras americanas y, por tanto, compañero de infortunio y destierro, fue Mario Cicala (2004). Este sacerdote de origen italiano se admira de las formas y coloraciones de los porotos, aunque parece que nunca supo que con ellos se jugaba. Estas son sus expresiones:

> Hay de color muy blanco como la leche, de color rojo como la escarlata, de color amarillo como la paja, de color musgo, de color acanelado, pero todo rociado de puntos blancos, otros de color ceniza, o chocolate con listitas blancas; los hay redondas, ovales, oblongas, aplastadas y lustrosas por fuera como espejo, y por dentro arenosas, otras suaves, estas dulces, otras sin dulzor, etc. Y todas estas clases de habichuelas se hallan comprendidas bajo el nombre general de **porotos** (p. 425).

3. Jurupis

En la misma cita de Juan de Velasco ya transcrita líneas arriba nos encontramos con dos semillas como **jaboncillos y jurepes.** Dentro de la forma lingüística "jurepes" se reconoce, claramente, que el sacerdote está hablando de los jurupis. Este árbol y su fruto reciben también el nombre de jaboncillo. Veamos lo que Luis Cordero (1984) dice al respecto:

> ***Sapindus saponaria L.*** árbol de las tierras calientes. Llámase vulgarmente **jurupi.** El pericarpio de su fruto abunda en saponina y sirve de sustituto del jabón. Sus semillas globulares, duras y negras, son los codiciados **jurupis** de los muchachos de nuestras escuelas (p. 36).

La palabra "saponina" hace referencia al jabón. Por eso el nombre ya señalado.

Y junto al jurupi hay también el jurupillo, una variedad de tamaño menor. El mismo Cordero dice, al respecto:

> **Cupania?** Arbusto que el vulgo llama **jurupillo.** Dase en localidades de mediana temperatura. Sus frutos sirven también para diversión de los niños (p. 36).

Darío Guevara en su libro *El castellano y el quichua en el Ecuador* (1972), nos habla del jurupi en los siguientes términos: "árbol que inclina sus ramas y pone sus semillas al alcance de los niños. Árbol con cuyas semillas negras y esféricas se divierten los niños y cuya cápsula contiene una especie de jabón. (**Sapindus saponaria**)" (pp. 165-166).

En la provincia de Loja, al jurupi lo llaman "checo" o "chereco". Esto lo afirma el escritor lojano Alejandro Carrión (1992):

> **Checo** (o **chereco**). Fruto del árbol llamado **jurupe.** Su cáscara es detergente y se usa para lavar. Su semilla, negra, es muy redonda y los niños campesinos la usan para jugar en vez de bolas o canicas (p. 388).

Ahora bien, con los jurupis (y también más tarde con las bolas o canicas) se podían practicar diversas variedades de juegos. Es probable que algunas de estas formas provengan de los tiempos preincásicos. Al menos si consideramos las palabras de Juan de Velasco (2014): "el Cincu-chungay o juego de bolas con palas" (p. 76).

El escritor lojano Benjamín Ortega, en su obra *Con mi guitarra y mi canto, añoranzas* (2005), alude al juego infantil con jurupis:

> Después de comer jugaban
> con jurupes a la moña
> y aunque tenían por montones
> por un chereco peleaban (p.48).



Figura 10. El jurupi, primero el fruto entero y luego con la cáscara ya rota



Figura 11. Los jurupis ya limpios y listos para ser usados como bolitas, cuando todavía no habían aparecido las bolas o canicas de cristal

Veamos algunas variedades de estos juegos que también podrían ser llamados vernáculos. La información nos trae Diana Arévalo de Valencia (1994):

> **Culebra o churo**
> En un piso de tierra se dibuja una línea sinuosa o una espiral (culebra o churo) se procede sobre esa línea a cavar, conservando una profundidad uniforme, para que ruede con facilidad la bola.
> A distancia acordada por los jugadores, se hacen unos hoyos en el canal del churo o la culebra, se pueden emplear tillos (tapas de gaseosas) para cavar el canal. Se selecciona con versos al niño que inicia el juego. Con su bola comenzará a "tingar" dentro del canal dos o tres tingadas; si en esa oportunidad lograse embonar un hoyo o "casa" tendrá dos o tres jugadas más (las que acuerde el grupo).
> En cualquiera de las jugadas la bola puede salirse de la ranura, en cuyo caso, volverá la bola del jugador al lugar de partida. Si no llega la bola al hoyo o la "casa" le tocará a otro jugador que procederá en idénticas circunstancias.
> El niño ganador será el que llegue más rápido al final "comiéndose" a los otros jugadores que encuentre en el camino.
> Apuestan para este juego, bolas o tillos o cualquier otro objeto que se ponga de moda como porotos, cocos, etc (p. 43).

Y más adelante en el tiempo los hermanos Peralta Idrovo (2019) nos informan de un juego donde se mezclan bolas, porotos y tortas:

> **La moña, cantón, mesa de tortas, rueda**
> Se procedía a dibujar un círculo en el suelo o piso utilizando una piedra o pedazo de madera, se acordaba el número de fréjoles o tortas a poner dentro del ruedo y quién lanzaba primero. Con la ayuda de una bola de cristal o un fréjol más grande que era tingado o lanzado,

> se trataba de sacar los fréjoles o tortas del ruedo. El que más fréjoles o tortas sacaba era el ganador. Si la bola de cristal o el objeto que se lanzaba o tingaba quedaban dentro del círculo, era "moña": perdía el juego o se eliminaba ese jugador(p. 102).

Al hablar del juego de jurupis, bolas o canicas es indispensable hablar de ciertos términos muy propios de nuestra cultura lúdica. Estos son:

> **Moña.** La moña es el círculo donde se colocan las bolas o los jurupis. **Caer en moña** significa, "en el juego de bolas, tener un muchacho la mala fortuna de que aquella con que hace la partida, o sea la tiradora, caiga adentro de la rueda, perdiendo el juego por esta causa (Cordero Palacios, 1985, p. 209).
> **Ojipollo.** Una forma especial de tingar las bolas o jurupis. En ella se usaban las dos manos al mismo tiempo, aunque el impulso se daba con el dedo medio de la mano derecha. En esta forma de tingar no se ponían las manos en el suelo.
> **Pepo.** Una forma de jugar con las bolas o jurupis. Consistía en lanzarlos y hacerlos chocar en el suelo. El choque era un pepo.
> **Roña cae en cambroña.** Con esta frase rimada se señala que quien hace roña -el roñoso o tramposo- la paga casi de inmediato.
> **Sémper.** "Nombre que nuestros muchachos dan invariablemente a la raya que trazan en el suelo, cuando juegan a las bolas, y desde la cual se han de lanzar, al principio de una partida, las que hacen de tiradoras". (Cordero Palacios, 1985, p. 247)
> **Tira.** "En el juego de bolas, aquella de que se valen los jugadores, o sea la tiradora"(Cordero Palacios, 1985, p. 257).

Sin duda la palabra más importante es "tingar", el verbo que define la acción de proyectar la bola con uno de los dedos. Sin tingada no hay juego de bolas. En el español pe-

ninsular no existe un verbo específico para esta acción. Lo que trae el *Diccionario* es la palabra "papirotazo", término definido del siguiente modo: "Golpe que se da haciendo resbalar con violencia, sobre la yema del pulgar, la uña de otro dedo de la misma mano".

Pero, como se puede ver, la acción es distinta de la nuestra.

El lexicógrafo Alfonso Cordero Palacios (1985), en su *Léxico de vulgarismos azuayos* nos dice:

Tingar. "Tirar una bola, en el juego de estas, con el impulso que da la mano derecha, mediante una palanca que se forma con el pulgar de la misma"(p. 257).

Y el polígrafo Carlos Aguilar Vázquez (1978), en una larga página que expresa amor por nuestra cultura, además de proponer un origen religioso y cultual, dice lo siguiente:

Tingar

Nuestros modismos llenos de vernáculo colorido, nuestras formas dialectales elegantes i sobrias no constan en el Diccionario i como ignoramos las actividades de nuestros Académicos Correspondientes de la lengua, no podemos afirmar si en lo futuro continuará la Docta Corporación Madrileña ignorando que también en el Ecuador decimos TINCAR y, generalmente, TINGAR en las provincias australes del país.

La signología quichua carece de la letra G; mas en la glotología ecuatoriana palabras como **guagua, guaca, guaico, guácharo** i algunas más, aceptadas en el léxico materno, se escriben i se pronuncian con G. La K aborigen suena en los labios tanto de indios como de blancos i mestizos como G i esta característica fonética explica la alteración de muchos vocablos de la lengua traída por los incas a tierras de cañaris, paltas, puruhaes i quitos.

Originalmente la voz TINKA designó en la historia de la religión incaica una ceremonia de culto, destinado a impetrar el amparo de la Pachamama i de los Aukis, para la iniciación de alguna obra: construcción de un

puente, de una casa, abertura de un camino o también comienzo de una empresa: viaje, trabajo, etc. Servida la asua ritual a cuantos debían emprender juntos la proyectada empresa, fervorosamente solicitado el auxilio de los antepasados muertos i ya convertidos en divinidades tutelares; presente en la plegaria el espíritu paternal del dios protector del ayllu, los aborígenes, en la mano izquierda el vaso lleno de chicha, hundían en el líquido fortificante el pulgar y el índice derechos; i lentamente, ceremoniosamente, haciendo resbalar con violencia sobre la yema del pulgar el envés de la última falange del índice, esparcían las gotas propiciatorias sobre la primera piedra, en el principio del camino, en el cimiento de la choza; i cumplido el rito, comenzaba la alegría del trabajo, entonces como nunca lo fuera después del inca, alegría de todos i amor de todos.

T'INKAKK, llamábanse así los reunidos para la ceremonia del principio, la T'INKA ritual.

La palabra hízose luego extensiva al juego de los niños que, en entusiasta competencia, de un capirotazo, despedían con fuerza pallares, porotos i piedras redondas. El párvulo inquieto i el muchachuelo travieso, estaban en contacto directo con los difuntos i con los dioses de la marca. Jugar para los buenos runas era orar. Por el esparcimiento, los niños estaban vinculados con la divinidad, i, constantemente, protegidos por sus abuelos. El mismo acto de tincar era una tácita evocación a lo suprasensible i eterno; de este modo, la plegaria, como en ninguna raza primitiva, fue más atractiva, más bella e infantil, como en el juego de los niños del incario.

El léxico español carecía, en verdad, de un verbo apropiado, para expresar el acto del capirotazo que despide con fuerza la bola de porcelana o de cristal en busca del blanco de antemano señalado; i la palabra "tincar", adoptando sonido más delicado para nuestros oídos hubo de ser introducida, por derecho propio, en las columnas del Diccionario, cada vez más nuevas i grandiosas.

La locución familiar: **Tuerto birola (1) tinga la bola,** se burla, en el Ecuador de quien, por incapacidad física o moral, no acierta a realizar con buen éxito una empresa cualquiera.

T'INKA, como ceremonia religiosa i familiar, hase perdido en la voraz noche del tiempo; ni siquiera el folklore, último resplandor del pasado, apagándose, poco a poco, en las albas nuevas, conserva vestigios de esta ofrenda de asua, esparcida a los vientos, para que el dios patrono del hogar i los espíritus divinizados de los antepasados, unidos con los hombres creyentes del linaje, en acto de amor i en religiosa preparación para el trabajo hiciesen del comienzo de una obra, fiesta de hermanos, i plegaria de casa adentro, para que la empresa proyectada, sea grata a los dioses i bendecida por los muertos, para la gloria i dicha de quienes depositaban así fermento de inmortalidad en la piedra i en el polvo.

(1) **Birolo:** bizco. (pp. 242-243)

Capítulo 7

1. Juegos no estructurados

Para entretener a los niños o, también, para entretenerse ellos mismos, se pueden practicar varias clases de juego, unos del momento y otros, con algo más de duración. Luis Cordero (1984), en sus *Estudios botánicos,* nos habla de algunos, muy de pasada, puesto que su intención es la descripción botánica:

> **Cardiospermum loxense H.B.K.** Arbusto sarmentoso que el vulgo llama **pilligmuro.** Los niños suelen divertirse con sus pequeñas semillas, de color negro (p. 36).

La palabra "pilligmuro" es quichua y compuesta de *pillig* = enredadera (por eso Cordero habla de que se trata de una planta sarmentosa), y *muru* = semilla, grano. Grano de la enredadera.

Otro vegetal que permite jugar:

> **G. sedifolia Kht.** Es planta diminuta, que esmalta nuestras dehesas con sus florecitas de color azul. Los indios las llaman **siquita pacay** (esconde la nalga) aludiendo a los dicharachos de los muchachitos indígenas, que se divierten con estas flores, tendiéndose boca abajo en el potrero y pasando una y otra vez la mano sobre los pétalos de ellas, hasta que se recojan y cierren, como si obedeciesen al pueril precepto de "siquita pacay". Los hemos visto muchas veces en esta sencilla travesura. (p. 108)

> **Bodoqueras:**
> **Siphocampylus giganteus D.C.** Arbusto propio de nuestras sierras, conocido con el nombre quichua de **purugrug** y en algunas partes con el de **gusgús.** Sus largos tallos tubulares son duros cuando secos, y sirven para cercas y otras construcciones rústicas, en que basta la madera de poco grosor. Los muchachos indígenas

> juegan con esos tallos huecos, convirtiéndolos en bodoqueras o cerbatanas. (p. 100)
>
> **El canuto.** Este juego consistía en ponerse de acuerdo para disparar los granos de fréjol entre los jugadores. Para esto se hacían de un tubo de 15 a 20 c. de largo que generalmente era el pecíolo de la hoja de las cucúrbitas como el zambo o zambu (Cucúrbita ficifolia y C. maxima) o el zapallo (Cucurbita moschata), que se tomaba de las huertas, chacras o bordes de los caminos, donde crecían estas plantas; previamente se retiraba sus pelos espinosos. Se escogían granos de fréjol de tamaño pequeño, preferentemente redondo; se introducía el grano por el lado de mayor diámetro del tubo y se soplaba con fuerza en dirección del contrincante. En este juego no había ganadores, solo era para divertirse(Peralta, E; Peralta, F; Peralta, H, 2019, p. 93).

Y la idea del juego, esta vez concebido como "pugllana", aparece también en la designación de una planta del austro ecuatoriano, tal como nos presenta Luis Cordero (1984):

> **Ayapugllana.** Aun en la parte descubierta y cultivada de nuestra región interandina tenemos la bonita *Chaetogastra sarmentosa de De Candolle,* que los indios de Azogues designan según hemos oído, con el poco simpático nombre de **ayapugllana** (flor con que juegan los muertos). La hemos visto en varias localidades, desde las cercanías de dicha capital de la provincia de Cañar hasta las de la ciudad de Loja (p. 61).

Quizá, en este caso, se trate de alguna referencia a aspectos religiosos o míticos muy antiguos y ya, lamentablemente, perdidos para la cultura actual.

Capítulo 8

1. La pallca

Respecto de este pequeño juguete y arma, al mismo tiempo, hay mucho que decir. Y lo primero que se debe consignar es que se trata de un elemento cultural que aparece ya en los tiempos del incario. Guamán Poma de Ayala (1535-1615) en su obra *Nueva corónica y buen gobierno* (2006) alude a ella. Una de las obligaciones que los "gobernadores" de los territorios incásicos tenían que cumplir con los pastores de llamas y subordinados, era entregarles una "palca [horqueta], de niervos" (p. 321). En el español de Guamán Poma de Ayala se entiende que la pallca estaba hecha de nervios de animales. Lo que no se tiene claro es si se trata de un juguete, algo para que los pastores se entretengan, o de una especie de arma, al menos para ese tiempo.

La pallca fue inventada en varias partes del mundo, puesto que venía a llenar una necesidad infantil. Esta es la razón por la cual hay muchas denominaciones de este pequeño artefacto. Veamos algunas de ellas:

Tirapedras en Galicia
Charpe en el sur de México
Carmelo en Uruguay
China en Venezuela
Honda en Argentina, Bolivia, Chile, Guatemala, Perú, Uruguay y Venezuela
Hondita en Paraguay
Gomera en Argentina y Venezuela
Flecha en Costa Rica, Venezuela
Hondilla en El Salvador
Tirachinas, tirador y **tiragomas** en España
Guindadera y **estiladera** en Canarias
Tirapiedra o **tiraflechas** en Cuba
Jebe en Ecuador
Cauchera en Colombia

Tirapiedras en República Dominicana y en el norte de México
Biombo en Panamá
Hulera o **tiradora** en Nicaragua
Gomeru en Asturias

Dentro del Ecuador, en la parte norte, recibe también el nombre de "catapulta".
Ya dentro de nuestra cultura regional, comencemos con la descripción léxica que hace Alfonso Cordero Palacios (1985):

> **Pallca.** f. (Cañarismo: De **pallca,** ángulo, bifurcación). Toda bifurcación que se nota en los árboles. Arma de caza que usan nuestros niños, consistente en un madero en figura de una Y, y en cuyos extremos superiores atan tiras elásticas de cerca de un decímetro de extensión. Estos resortes se unen por sus extremos libres a un pedazo de cuero en el que se ha de poner el proyectil,



Figura 12. Una pallca obtenida de una rama

> que es una pedrezuela. Una vez construido el artefacto, lo toman de su pie, y tirando del cuero que contiene el proyectil, disparan este a más de cincuenta metros de distancia. Algunos muchachos son habilísimos para cazar por tal medio gorriones, tórtolas, etc (p. 220).

La pallca aparece también en los textos literarios. Así, en Encalada (1991):

> Para tirar bien, que no es cosa de tomar una pallca y ya se es un cazador, se necesita aprender para no darse pedradas en los dedos de uno mismo: lo primero es coger la pallca con la mano izquierda, fuertemente, del mango y de las ramas. Con la derecha se toma la piedra y se la envuelve en el cuero. Se calcula que vaya en la mitad de las ramas, se estiran los jebes, se apunta y zum ahí va la piedra en su viaje buscando pajaritos (p. 37).

Y años más tarde en *El último arriero,* obra de Tito Astudillo (2022), encontramos una rápida referencia a este elemento cultural: Disponiendo las *pallcas* cuando nos llevaba a sus cerros del Verde y Castillacruz" (p. 28).

Apéndices

1. Chungana y pugllana

Como ya hemos visto en el capítulo 1, la lengua quichua posee dos verbos para señalar actividades lúdicas. Pero ¿qué ocurre cuando alguien que ya no es el usuario idóneo de la lengua quichua modifica los usos y llama "chungana" o "pugllana" a algo que, originalmente no es ni lo uno ni lo otro. Creemos que, en estos casos, nos encontramos con una imposición semántica indebida, con una tergiversación de los hechos culturales.

Y eso es, precisamente, lo que ocurre con una realidad geográfica y cultural que se encuentra situada muy cerca de la fortaleza de Ingapirca. A poca distancia de lo que impropiamente se suele llamar "castillo" existe una construcción conocida como "ingachungana", que, traduciendo al español, habría que decir que es "el juego del inca". ¿Era ese un sitio de juego? Ciertamente que no. Pero para que no seamos nosotros quienes decidimos la cuestión, veamos lo que ilustrados viajeros e historiadores dijeron al respecto. El primero es Alejandro von Humboldt, quien pasó por el lugar hacia 1802. En su *Diario de viaje* (2009) aparece esto:

> Esta colina tiene una pendiente suave hacia el palacio; no obstante, al noreste se encuentra cortada a pico. Allí se forma un precipicio hacia el valle del río Gulán, valle muy verde con un río pequeño que forma un sinnúmero de alegres cascadas. Todo indica que esta colina servía de paseo para el Inga. Al borde del precipicio se ve todavía un sillón tallado en la roca viva, un canapé muy elegante que podría adornar los jardines de Worlitz o de Kew. Un arabesco en forma de eslabones encadena el espaldar del sillón. El asiento es solo para una persona, pero ello requiere que esta persona esté cómodamente sentada. En cuanto a la vista pintoresca, los Incas demostraban haber sido hombres de gusto sensible a las bellezas de la naturaleza. Aun cuando aquello me hizo

pensar en un sitio campestre, el nombre que la tradición le ha asignado, el de Inga-chungana, o "el juego del Inga", implica algo más que resulta muy difícil de entender. Los criollos lo denominaron "el truco del Inga", y se imaginaban que las depresiones esculpidas en forma de cadena, que yo denomino arabescos, servían para hacer rodar la bola, algo un poco parecido a un billar. Tampoco se puede negar que la cadena tenga una pendiente, pero esto no aporta en nada, y parece hasta poco convincente que aquello haga correr las bolas (...)
Se debería, pues, pensar que existía algo que contemplar y que el asiento de los Incas se hallaba directamente frente a frente de esta abertura de la muralla, habiéndose practicado esta última para la diversión del príncipe. ¿El juego podría haber sido en este acueducto y por ello proviene el nombre de chungana? ¿Consistía este, por ejemplo, en la destreza de caminar por este sendero al borde del precipicio? (pp. 40-41).

Aclaración: En el español renacentista el juego del "truco" designaba a lo que hoy es el billar.



Figura 13. El erróneamente llamado Ingachungana, como lo vio Humboldt

A fines del silo XIX, el historiador Federico González Suárez (s/a) también se refiere a esta misma realidad, y con las mismas dudas:

> El INGA-CHUNGANA, que está sobre la peña del Inti-huayco ¿no sería talvez, un sitio religioso? Lo que después se llamó "juego del Inca" ¿no pudo ser, más bien una de aquellas localidades sagradas, que los peruanos labraban dándoles la forma de un asiento, porque suponían que esos eran puntos donde el sol se complacía en descansar? De semejantes adoratorios se encuentran muchos en todo el Perú. La cadena labrada en la roca es un indicio más para apoyar nuestra conjetura (p. 164).

Años más tarde, el etnógrafo francés Paúl Rivet (2019), que también pasó por el lugar, dice lo siguiente:

> El Inga-Chungana se encuentra en la cima de una pequeña colina que baja suavemente hacia Ingapirca, a aproximadamente 600 m al norte de la fortaleza, separado de esta por un pequeño valle por donde corre el río del Hato de la Virgen, pero que domina el río Gulán por un acantilado. Es un tipo de asiento de forma triangular, de 0.80 m de ancho, 0.53 m de profundidad, y 0.28 m de alto, cavado en la roca misma de la colina y en su cresta, rodeado por un reborde que tiene más o menos la forma de una herradura. Este reborde, de un alto de 53 cm y de un ancho que varía entre 60 y 80 cm, presenta una solución de continuidad de 30 cm de ancho del lado sur, mientras que del lado este, se vuelve bruscamente más angosto (15 cm) y más bajo (27 cm) sobre un largo de 80 cm. Exceptuando este punto, su cara superior presenta esculturas conformadas por una serie de casillas romboidales huecas, dispuestas en fila y rodeadas por dos acanaladuras en relieve, separadas una de otra por un surco (...)
>
> Es muy difícil adivinar la función que tuvo. La palabra con la cual se lo designa actualmente significa en quichua el juego del Inga. Pero es obvio que se trata de

> una apelación relativamente reciente, basada en una interpretación indígena difícilmente aceptable. Los indígenas creen, en efecto, que el Inca iba asentarse en ese asiento de piedra, y jugaba haciendo rodar canicas en las acanaladuras del reborde que hace las veces de espaldar. Humboldt, quien ha recopilado esta tradición, insistió él mismo, en su carácter inverosímil. Para el célebre viajero alemán, el Inga -Chungana no es sino solo "un asiento con espaldar ubicado en un lugar encantador" (p. 101).

El sacerdote Jesús Arriaga es muy claro al exponer su desacuerdo con esta designación, que lo único que hace es ocultar el verdadero sentido histórico y antropológico. En su comentario a González Suárez (1922) dice:

> Se debe llamar la atención sobre el aun no suficientemente explicado Ingachungana. Lo que de tal monumento se ha dicho son meras conjeturas. En tal supuesto, ¿Por qué no sería permitido emitir una más, sobre todo si ella tiene algún fundamento? He aquí lo que al respecto se nos ofrece decir.
> Es sabido que los cañares tuvieron fortalezas en sus fronteras; grandes espacios cerrados de murallas eran sus cuarteles o parapetos. A poca distancia del Ingachungana, en la corta planicie que hacia el sur se extiende están patentes, bien que cubiertos por la grama, unos extensos cimientos que dibujan un paralelogramo de cerca de doscientos metros de longitud por veinte, próximamente, de ancho: esos cimientos son cañares a nuestro juicio. Y en apoyo del mismo, observaremos que junto a dicho cimiento existe una piedra de un metro poco más o menos de largo por sesenta o setenta centímetros de ancho y otro tanto de alto, cuya faz superior está cubierta de huecos a manera de pocillos, de cinco a siete centímetros de diámetro y otros tantos de profundidad. Aunque no podamos decir para qué servía esa piedra, sí podemos afirmar rotundamente que es obra cañar, no incaica.

Luego en ese lugar en que se dieron combates entre quechuas y cañares, hubo un cuartel o campamento al centro, y las dos alas de esas fuerzas se apoyaban la una en el cerro próximo, la otra, precisamente, en el Ingachungana, que fue para los cañares lo que la fortaleza de la elipse de Ingapirca para los peruanos. Parece que estos construyeron su castillo y sus cuarteles paralelos enteramente a los monumentos de los cañares. El Ingachungana es, por lo tanto, monumento cañar, no peruano. Quizá aquella defensa la construyeron para contener a los puruhaes, y solo accidentalmente resistieron allí a los invasores del sur, contra cuyas acometidas por retaguardia no eran tan eficaces aquellas fortificaciones (pp. 89-90).



Figura 14. Una fotografía actual de una parte del llamado Ingachungana

2. El maíz

Es un hecho cultural reconocido que el azuayo usa, como uno de sus alimentos esenciales, el maíz, bajo sus diferentes formas de preparación: mote, chumal, chibil, chachi, tostado, morocho, y, también, en combinación con otros elementos culinarios. Esto es lo que, seguramente ha creado una gran cercanía afectiva entre el habitante austral y el maíz, cosa que no ocurre en otras regiones del país. Así, por ejemplo, lo que nos describe el viajero austriaco -al servicio de la embajada norteamericana, en el siglo XIX- Hassaurek (1997), es notablemente llamativo:

> Para quitar el maíz de las mazorcas, en algunas partes del país, como por ejemplo en los valles de Puembo y Yaruquí, se usan pesados zapatos de madera con los cuales el indio baila sobre las puntas hasta que el trabajo queda terminado (p. 219).

Respecto de este mismo asunto en Julio Tobar Donoso (1961) encontramos una palabra quichua que continúa con la línea significativa señalada por Hassaurek: "**Chaquisara.** Son los residuos que quedan del maíz después de la trilla con zuecos en las rústicas trilladoras de nuestras fincas". (p. 91). Aclaramos que la voz quichua y compuesta (chaquisara) se descompone en "chaqui" = pie; y "sara" = maíz. Maíz que queda bajo los pies, en el suelo.

Este trato grosero con la mazorca es absolutamente impensable en el austro. Aquí, inclusive se ha llegado a personificar al maíz, como se puede ver en el siguiente texto de José María Astudillo Ortega (1973), cuando habla del mote, el alimento básico y acompañante infaltable en la mesa popular.

> Siquiera el motecito. Con eso ya los indios...
> -Y nosotros también; ya ven que nada llena la barriga como el mote.

El mote es padre y madre.
-Lo primero en la mesa, 'nuestro motecito'; si no las huahuas ni prueban la comida (p. 105).

Y cuando el maíz está comenzando a cuajar dentro de las hojas, recibe otro nombre, tan afectivo como el anterior, y hasta más sugerente:

El novelista Alfonso Cuesta y Cuesta en su hermosa novela *Los hijos* (1983), que describe y narra la vida de las tejedoras de Cuenca, nos dice que la mazorca ya está señorita: "Y, para mayo, las cañas de maíz de los sembríos grandes están altas y esbeltas, y porque están así, y les han brotado apretadas mazorcas, la gente las llama 'señoritas'. Los choclos se les hinchan, con plateados pezones, juveniles las hojas" (p. 209).

Y el polígrafo Carlos Aguilar Vázquez (1978) reitera en la misma imagen:

Mazorca señorita: En modismo de profunda significación erótica, el indio dice que el maíz está en señorita, cuando el milagro de la mazorca comienza a reventar para el brote del estigma i luego a hincharse con el nacimiento del grano apretado en hileras sobre el pedúnculo central (p. 125)

Sin embargo, de estas hermosas apreciaciones sobre el maíz, las mejores páginas en honor de este generoso vegetal fueron escritas por un notable literato azuayo como fue Remigio Crespo Toral (1860-1939), quien escribió una magnífica pieza titulada *El jubileo del maíz* (1946), que reproducimos a continuación, por ser una gran muestra de ensayo literario y, también, una glorificación de nuestra tierra y de su vegetal amado:

El jubileo del maíz
La bella antigüedad tuvo el culto del trigo, de la vid, del olivo. Por el pan, el vino, el aceite, había de agradecerse

a los dioses benefactores. Cuán limitada la alimentación de los antepasados: la leche del rebaño, la miel del panal, la harina de la aceña, el licor divino exprimido del racimo, las verdes hojas del huerto para aderezo de las viandas, el cordero, el buey, el pez, la volatería.

Se explica, por la exigüidad relativa de los alimentos, la carestía en los pueblos antiguos, cuando la escasez del trigo y la muerte de los rebaños por incuria del cielo. La tierra aún no descubría por entero la reserva de sus fecundas entrañas.

América para el mundo

El descubrimiento de la Indias Occidentales hubo de transformar la geografía, la física del globo, y el sustento humano. El Nuevo Mundo traería la renovación, la saciedad, el ansiado nivel entre las urgencias de la vida, y la posibilidad de satisfacerlas.

Al llegar los descubridores a las Islas y Tierra Firme no encontraron, desde luego, las maravillas de la especiería del Catay y de la soñada Cipango. No dieron tampoco con el trigo, la sagrada simiente del Edén. El nuevo mundo les sorprendió con el cereal ubérrimo, el maíz, CEA MAIZ, la sara del incario, ella para la soberanía de la estirpe, elegante, generosa, don preciado del suelo virgen, tesoro más que el áureo metal de las Indias.

Los aborígenes les ofrecieron a los recién venidos como dádiva preciosa y ofrenda simbólica del Imperio. Poseía él las excelencias todas: la nitidez de la harina, la grosura alimenticia, el dulzor de sanidad, la blandicia para la rápida cocción. Tierno – su masa se adapta a las condiciones de manjar suculento-, maduro, transformaríase en la pasta apetitosa, cocida al tiesto o en plancha de piedra. La caña y las hojas proporcionaban forraje a los caballos del aventurero, el tallo seco alimentaba el hogar, igualmente que el breve tallo esponjoso en que los granos se adhieren como pulpa nutriz.

El conquistador encontró aquí la multiplicación del pan y la felicidad de la vida, dentro de una sencillez paradisíaca. Qué sorpresa para el conquistador, hambrea-

do de pan y nostálgico del trigo, hallar en las grandes espigas de granos de oro, de plata, de zafiro, de rubí, estriadas de tan varios colores y matices, cárdenos, negros y rojos, una maravilla de la naturaleza, estupenda prodigalidad que facilitaría la gigantesca empresa del descubrimiento y la colonización, con elemento generoso de la misma tierra conquistada. Al fuego, el grano se convierte a poco en el pan elemental, don del suelo munificente, improvisación de su largueza. El español olvida el candeal, saciado por el néctar recién descubierto, obsequio del cacique, tributos de la tierra nueva, que luego conquistaría al Mundo.

En mil formas, con miel o leche, en polvo sutil o en masa aderezada, resolvería el problema de la alimentación en el desierto y la montaña, conducido en una bolsilla de cuero, o de cabuya, viático del caminante, delicia de la gula y reparación del sueño restaurador.

Pomposa la espiga, suculento el jugo, la hoja seca, alimento del ganado, la vara fresca, rica de jugo azucarado, el PUCÓN, estuche del grano, envoltura del pan agrario, papel campesino: todo magnífica dádiva del vegetal dominador de la India. La médula de la caña sirve al campesino para hacer lumbre con la centella que el acero arranca del pedernal. Las cañas secas son para el tabique humilde de la choza y la tarima del indio que bien poco exige a la avara naturaleza; hojas y tallo dan el tálamo para las aves del cielo.

Y este dichoso cereal cubre casi toda América, en el trópico y más allá del trópico, en los Andes y en las playas, en las pendientes ásperas y en el juncal de las riberas; la mazorca, la panoja, la boroña, la caspa indígena son el cetro de esta tierra, de su raza, de su porvenir.

El rey de la espigada tribu

Bello sobre toda ponderación el vegetal con que la tierra virgen había de abastecer la mesa, el palacio y la cabaña, el burgo y el campo de todos los continentes.

Brota del fondo del surco, a modo de insecto con dos tenues alas. A poco se encumbra sobre el suelo, desple-

gando otros verdes remos, que luego se pincelan con oscuras estrías. El tallo toma consistencia, formando la caña que se apoya en dentadas raíces, cuyas hileras ascienden. Y sube, erecto y gentil, lujosamente ataviado en follaje de cintas alternas de lustrosas hojas. Y llega la edad suma de su belleza. Del cogollo brota blanca y pigmentada, a trechos, la flor, una flor que será el penacho, la corona triunfal de la planta, flor rara y exótica por la coloración dispuesta en racimo como ramillete de arte inimitable. Se encumbra la flor garbosamente a tiempo que, a los costados del tallo, aparecen, una dos, tres espigas: no en la cimera, sino laterales, y se insinúan por una madeja de seda reluciente de nácar y carey. Las espigas se esponjan, crecen hermosas con matices cárdenos y blanquecinos. Los españoles, advirtiendo la gallarda floración, dijeron: la mata gentil está en SEÑORITA, es decir, apunta en ella la pubertad. Se hincha aquel estuche precioso y se cuaja adentro el misterio de la fecundación. Las espigas en clausura de otras hojas, las superiores duras y ásperas, guardando el tesoro, las inferiores blandas y sedeñas esconden la mazorca sobre las que se hincha el grano, bruñido y terso. Si la sorprendéis, rasgando la panoja, encontraréis alineadas en la coronta las perlas que vierten ya la leche nutricia y dulce jugo cordial. Es el CHOCLO indiano, el maíz de la primera edad para confecciones delicadas, para la alimentación de niños y enfermos, para el CHUÑO sustancioso de la repostería. Mientras tanto el penacho cimero va tomando matiz, en que coinciden el del acero, el del oro y el de la plata. En el tallo fuerte y erguido, se arriman las hermanas trepadoras cargadas de flor y de fruto: el frísol lujurioso, el guisante de tenue arrimo y las flores sin nombre de la sementera.

Llega el período de la granazón. La robusta espadaña cobra el tinte otoñal, su palidez agonizante, el otro muerto de la cosecha. En las hojas que se entrechocan al paso del viento, llora este la elegía de la mies soberana del campo, que presto irá a la tumba del granero, dejando a merced de las bestias y de la intemperie el lujo de su vegetación.

En la alegría de la cosecha, la caña será la taralla desvaída y quebradiza, las hojas desmayadas se inclinarán al golpe de las hoces segadoras y rodará en tierra el orgulloso penacho.

Se juntará la mies en pirámides, o se esparcirán las gavillas en la pampa. Vendrá luego el deshoje, y al fin el desgrane de la CASPA, preciosa reserva de la vida, abundancia que se comparte con los animales domésticos y con los pájaros que no siembran ni cosechan... pero que hurtan. El chirote pechirrojo, el quetzal andino cantan la gloria del sagrado cereal.

La literatura del maíz

Los indios tenían en su religión las fiestas del maíz, la de la siembra, la de la deshierba, la del deshoje, la de la aspersión ritual del áureo licor de la SARA, liturgia en torno al templo del sol. Como signo de su culto en la mies escogida, don y gracia de la divinidad solar, los orífices del incario fabricaban granos de oro, mazorcas de oro, a manera de objetos de idolatría. Después del Emperador Inca o del Régulo o Curaca del clan, el maíz representaba el culto imperial y doméstico. En los sepulcros se ha encontrado a menudo el maíz labrado en oro como objeto religioso y símbolo de perpetuidad de la estirpe. Se lo halla en el fondo de los sepulcros como signo de inmortalidad y resurrección, y el licor de la SARA perdura en las ánforas tumbales, depurado por la reserva secular. Había de ser entonces y siempre, el escogido y selecto, dádiva de los dioses, que con él y otros incógnitos frutos de la tierra pródiga, cambiaría radicalmente la nutrición, y con ella la economía del mundo.

Al conocer el paganismo nuestro áureo grano, también perlado y argentino, acerca de él habría creado innúmeras leyendas con divinidades, genios y ninfas que formasen la estirpe celeste, que explicase a los hombres la mitología de los deliciosos y acendrados frutos del suelo, prodigio de la madre Cibeles que transformaría las rutas de la historia, multiplicaría la fábula poética, modificando las condiciones de la existencia y forman-

do una humanidad nueva, merced al zumo de sana nutrición, fécula y leche, sustancia y aroma para aquietar exigencias del paladar y la saciedad de la alimentación.

En los convites, el maíz proporcionar puede variaciones incalculables de la mesa, el derroche de vegetarianismo, a un tiempo higiénico y artístico. El licor espumante sobre la bullente linfa de oro, el vino límpido para la discreta embriaguez, el pan ázimo de los pobres, la arepa aristocrática y delicada, la masa prisionera en las propias hojas del maíz, las blancas violetas del CANGUIL y la serie no terminada aún ni descubierta de infinitas aplicaciones, desde la miel tenue y delgada de la caña en flor, hasta el MOTE y el TOSTADO, improvisación de la mesa al aire libre, sustento del caminante y del trabajador.

Al maíz aguarda aún la victoria en el porvenir, cuando la industria y la ciencia lo utilicen en sus ilimitadas posibilidades. Será el pan universal, el alimento irremplazable del obrero, la abundancia casi gratuita en los hogares, para solución del problema de la miseria. Las bebidas, la confitería, las conservas alimenticias, la puericultura, el avituallamiento en campaña... todas las necesidades deberán al maíz, al rey de la democracia de la alimentación, la rebaja de precios, la baratura de las subsistencias, la sanidad de la estirpe, el incremento demográfico, la alegría del bienestar que constituye la justa inspiración del individuo y de la colectividad que ansían equilibrar el presupuesto de la vida y dar generaciones robustas y viriles.

La poesía del maíz

Merece que se le sienta y se le haga poesía. Ella sería parte del criollismo de América, que acierte a impresionarse con la propia sustancia.

Apenas ha logrado balbucir la poesía terrícola, la del maíz, en la sensible e hidalga Colombia, la castiza Antioquía, Virgilio prestó la flauta campesina a Gutiérrez González; y tenemos la geórgica americana de la SARA. Ella preludia los poemas agrarios que más

tarde darán nota de originalidad al incipiente arte del Nuevo Mundo.

Un prosador, príncipe, también de Colombia, hizo el elogio del CEA MAIZ de regia prosapia. En *Sueños* de Luciano Pulgar (Marco Fidel Suárez), sobresale, entre muchos, una áurea página de apología del cereal espléndido, incorporado, amorosamente, a nuestra vitalidad y a nuestra civilización.

La fiesta anual del maíz

Más bien que la del árbol, la de su plantación, con el regocijo que de la vendimia, la América feliz debe celebrar la fiesta de la ínclita SARA, nuestra amada, la compañera, la hija del terruño, la matriz de nuestra cultura.
Vengan literatos y poetas al festival lírico del maíz. Sobre mantel de verdura se consuman sus mil generosas variedades en transformación. Nos deleite nuestro pan, nos embriague dulcemente nuestro licor vaciado en artística vajilla, nos regocije la golosina del confite oloroso.

Todos los años, en día señalado, América celebre la fiesta del cereal vencedor, del Monarca de las Mieses, de la gran espiga triunfal, en estos países de la democracia incorporada a nuestra cordialidad

Ella sea el rito social, en regocijo ecuménico, con manifestaciones de arte e intento de propaganda, con devoción como de culto agrario, con expansiones dionisiacas de ingenua poesía, con danzas populares y banquetes al aire libre, símbolos y simulacros, deporte y recompensas.

Con este festival, anudaremos los lazos que nos ligan al hermano indio, cuya es la simiente propicia. A él se lo debemos, él nos ha conservado desde las remotas edades el tesoro de su fidelidad. El indio lo siembra, él lo cosecha, él lo entroja. Con amor de gratitud le hemos de pagar en solemnidad fraternal. La gran flor, la flor cimera del maíz de plumaje multicolor, enhiesto sobre la caña gallarda será la bandera bajo cuya sombra celebremos los aniversarios de incorporación del indio a la civilización cristiana occidental, y nuestra hermandad

agradecida a la raza paciente, sobria y dolorida, que ha hecho con su trabajo y martirio gran parte del progreso de América y de la humanidad.

Esa raza, como el buey de Carducci, derecho tiene a la veneración por su fuerza constante, y por su resignación abnegada.

Quizás en no lejana época, más comprensiva de la tradición, el maíz, la mazorca de oro y su flor triunfal, se incorpore en los escudos de nuestra República, que no con laurel ni encina antiguos, han debido orillar esos simulacros, con artificio aderezados.

¡Americanos! Celebrad el gran JUBILEO DEL MAÍZ, cuerpo y alma de nuestra tierra. (Revista *Tres de noviembre,* No. 106)

3. El gallopitina

La palabra "gallopitina" es compuesta de un elemento español y una parte quichua, que es "pitina". Este verbo significa "cortar"; de modo que el *gallopitina* debe entenderse como cortar gallos o el corte del gallo. Es, ciertamente, una diversión de estas tierras, y se podría en una diversión o juego de origen, si no preincásico, por lo menos de procedencia mestiza, rural, inclusive por la presencia de la palabra quichua.

Veamos una vívida descripción que el poeta y narrador César Dávila Andrade (1918-1967) hace de esta diversión campesina. Su cuento se titula *Cabeza de gallo:*

> Seguí el globo en que iba pintada la custodia y llegué a una pequeña explanada en la que un grupo de personas rodeaba a un campesino encorvado en la tarea de cavar un hoyo. A su lado, una mujer sostenía un hermoso gallo de plumas aceradas, brillantes, y de vistosa cresta.

La embriaguez de las primeras horas se evaporaba de mi cabeza y me dejaba en un estado de estupor que me obligaba a contemplar todas las cosas como si ocurrieran en una atmósfera imposible de compartir y al mismo tiempo, inevitablemente ligada a mi conciencia.

Con su mano en forma de cuchara, el campesino acabó de extraer los últimos terrones del hoyo y pidió el gallo a la mujer. El ave, con las alas plegadas, estaba envuelta en un trapo de colores. Las patas amarillas salían por debajo del trapo, atadas con una fibra de cabuya. El hombre lo tomó y le enterró dejándole fuera únicamente la cabeza, en torno a la cual apelmazó la tierra golpeando con el puño.

Las risas y las exclamaciones ahogaban los cloqueos del gallo, pero sus ojos, como dos gotas de cristal, miraban enloquecidos a todas partes.

El campesino limpió el cascajo sobrante de los lados y contempló satisfecho su obra. A ras de tierra brotaba una matita extrañamente insólita: un tallo erizado de plumas, una flor viva que se desesperaba por arrancarse del suelo.

Un muchacho gigantesco y flaco, de largos brazos huesudos, empezó a golpear las manos por encima del grupo. El que capitaneaba la diversión le vendó los ojos con un pañuelo, y otro le proveyó de un palo nudoso, de unos dos metros de largo.

Le condujeron a cierta distancia del grupo y le obligaron a dar varias vueltas sobre sí mismo, en tanto que recitaban una absurda letanía lugareña.

A continuación, le abandonaron todos a un tiempo y se alejaron de puntillas, a fin de despistarle acerca del lugar que escogían para contemplar el desarrollo de la acción.

El muchacho vendado apoyó el palo a modo de bastón, elevó la mano izquierda y recorrió con ella la atmósfera varias veces, sobre su cabeza, esforzándose por orientarse hacia el lugar en que brotaba del suelo la cabeza del gallo.

De pronto, se volvió con viveza.

Había oído una pequeña risa reprimida y ese detalle le dirigió.

A continuación, rieron todos los del grupo y le alentaron con palabras a seguir el camino que había tomado.

Empezó a avanzar tanteando el suelo con el palo, que ahora aferraba con ambas manos.

Un muchacho, desprendiéndose del grupo, se adelantó con gran sigilo y colocó un pedazo de mazorca de maíz en el trayecto del vendado. Este, descubrió la mazorca con la punta del palo, y creyendo que había alcanzado la cabeza del gallo, elevó derechamente el garrote. Cuando lo tuvo vertical sobre sí mismo, tomó una larga aspiración, la retuvo y en seguida descargó un golpe tan feroz que hizo pedazos la mazorca y aventó los granos en todas direcciones.

Todos estallaron en horribles carcajadas. El garrote volvió a elevarse buscando direcciones en el aire. Se orientaba como una aguja. Un cloqueo furtivo semejante a una burbuja que se rompe, le dio el indicio decisivo.

Ahora avanzaba derecho.

Cuando la cabecita coronada de crestas rojas estuvo al alcance del garrote, una mujer lanzó un chillido nervioso. El vendado bajó el palo y empezó a rastrear el suelo con el extremo, sensible como un dedo. De pronto, el gallo se sintió tocado y emitió un quejido de sorpresa. En el pico entreabierto la lengua le palpitaba con afilado vaivén.

Ahora sí, el palo se elevaba contra el cielo, absorbiendo toda la energía y la maña de los brazos del vendado. De repente, descendió relampagueante.

El grito de los espectadores reventó con violencia y terminó en un murmullo de mal humor. El vendado había errado el golpe.

Pero la diversión nada tiene de vernácula. En el siglo de oro español, en la novela *Historia de la vida del buscón don Pablos:* libro I, capítulo 2, p. 11, cuyo autor es Francisco de Quevedo, encontramos lo siguiente:

> En estas niñeces pasé algún tiempo aprendiendo a leer y escrebir. Llegó –por no enfadar– el de unas Carnestolendas y, trazando el maestro de que se holgasen sus muchachos, ordenó que hubiese rey de gallos. Echamos suertes entre doce señalados por él, y cúpome a mí. Avisé a mis padres que me buscasen galas.

Para precisar qué es esta cuestión del "rey" es necesario acudir al *Diccionario de autoridades* (1726-1739), el primer lexicón oficial de la lengua española, donde se aclara la frase:

> **REY.** Llaman tambien al que en algún juego, o por fiestas, manda por algún tiempo a los demás. Latín. Ludorum supposititius Rex.

Y luego se hace indispensable buscar, en el mismo corpus, la frase "correr gallos":

> **Correr gallos.** Divertimiento de Carnestolendas, que se executa ordinariamente enterrando un gallo, dexando solamente fuera la cabeza, y pescuezo, y vendándole a uno los ojos, parte desde alguna distancia a buscarle con la espada en la mano, y el lance consiste en herirle, o cortarle la cabeza con ella. Otros le corren continuamente hasta que le alcanzan, o le cansan, hiriéndole del mismo modo. Latín. Gallis iugulandis ludere.

En el texto de César Dávila se encuentra claramente especificado el "rey de gallos", en esta frase:

> "El que capitaneaba la diversión le vendó los ojos con un pañuelo, y otro le proveyó de un palo nudoso, de unos dos metros de largo".

Ciertamente, entre la tradición española y la austral hay unas pocas diferencias (por ejemplo: no usar una espada sino un palo); pero todas se resuelven en asuntos sin importancia.

Referencias bibliográficas

Aguilar Vázquez, C. (1974). *Obras completas-Prosa,* 5, Editorial "Fray Jodoco Ricke".

Aguilar Vázquez, C. (1975). *Obras completas-Prosa,* 6, Editorial "Fray Jodoco Ricke".

Aguilar Vázquez, C. (1978). *Obras completas,* 7, Prosa, s/ imprenta.

Ambrosi, I. (2008). *Los Ambrosi,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Anónimo. (1933). *Revista Morlaquía,* No. 25. , s/ editorial.

Arévalo, D. (1994). Los juegos tradicionales ecuatorianos, en *Artesanías de América,* revista del CIDAP, No. 44, CIDAP.

Astudillo Ortega, J.M. (1973). *Carretera,* Ediciones EME.

Astudillo, T. (2022). *El último arriero,* El Ángel Editor.

Ávila, F. (1966). *Dioses y hombres de Huarochiri,* Instituto de Estudios Peruanos.

Brownrigg, L. A. (1989). Un juego de pishca al huairu en Quingeo, Azuay, in *Revista del Instituto Azuayo de Folklore,* No. 10, Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Bueno, Á. (1998). *El carnaval de Jadán,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Burbano Cuesta, R. (1982). *Arena removida,* Publicaciones y Papeles.

Calle, M. J. (1967). Carnavales, en *Mi uniforme,* Municipalidad de Cuenca.

Carrión, A. (1992). *El último rincón del mundo,* Municipio de Loja.

Carvalho Neto, P. (1964). *Diccionario del folklore ecuatoriano,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Cascales, F. (1969). *Cartas filológicas III,* Espasa Calpe, S.A.

Cicala, M. (2004). *Descripción histórico- física de la provincia de Quito de la Compañía de Jesús,* Biblioteca Ecuatoriana Aurelio Espinosa Pólit.

Cieza de León, P. (2010). *Crónica del Perú,* www.linkgua.com

Cobo, B. (1890) *Historia del Nuevo Mundo,* Imprenta de E. Rasco.

Cordero, L. (1955). *Diccionario quichua-español, español –quichua,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Cordero, L. (1984). *Estudios botánicos,* Universidad de Cuenca.

Cordero Palacios, A. (1985). *Léxico de vulgarismos azuayos,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Córdova, C. J. (1995). *El habla del Ecuador,* Universidad del Azuay.

Crespo Toral, R. (s/f). *Leyenda de Hernán,* Clásicos Ariel. No. 24.

Crespo Toral, R. (1946). El jubileo del maíz, in *Tres de Noviembre,* No. 106, Revista del Concejo Cantonal de Cuenca, diciembre de 1946, s/imprenta.

Cuesta y Cuesta, A. (1983). *Los hijos,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Dávila Andrade, C. Cabeza de gallo http://letrasuruguay.espaciolatino.com/aaa/davila/cabeza_gallo.htm

Eljuri Jaramillo, G. (2019). *Patrimonio cultural inmaterial de la parroquia Susudel del cantón Oña,* Universidad del Azuay.

Encalada Vásquez, O. (1991). *A la sombra del verano,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Encalada Vásquez O. (2013) C*ultura y superstición en el Ecuador,* Corporación Editora Nacional.

Garcilaso de la Vega. (1976). *Comentarios reales I y II,* Biblioteca Ayacucho.

González Holguín, D. (1608). *Vocabulario de la lengua general de todo el Perú llamada lengua qquichua o del inca,* Edición digital. https://www.bvfe.es/es/autor/9884-gonzalez-holguin-diego.html

González Suárez, F. (s/a). *Historia general de la República del Ecuador*. Atlas arqueológico, Clásicos Ariel.

González Suárez, F. (1922). *Estudio histórico sobre los cañaris pobladores de la antigua provincia del Azuay,* Imprenta de la Universidad del Azuay.

Guamán Poma de Ayala. (2006). *Nueva corónica y buen gobierno,* Fondo de Cultura Económica.
Guevara, D. (1964). Misha, in *Antología del folklor ecuatoriano,* Editorial Universitaria.
Guevara, D. (1972). *El castellano y el quichua en el Ecuador,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Hartmann, R, y Oberem, U. (1984). Aportes al "juego del huairu", en *Revista de antropología,* No. 8, Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Hassaurek, F. (1997). *Cuatro años entre los ecuatorianos,* Abya-Yala.
Humboldt, A. (2009). Viaje de Riobamba a Cuenca, en *Tres descripciones de Cuenca y su región,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Lira, J. (1982). *Diccionario kkechuwa-español,* IADAP.
Lobato, J. (1901). Arte y diccionario qquechua-español, Imprenta del Estado.
Martí, J. *La edad de oro,* https://elsudamericano.files.wordpress.com/2017/06/jose-marti-la-edad-de-oro.pdf
Mata, G. (1940). *Súmag Allpa,* Editorial El Tiempo.
Mata, G. (1942). *Sanagüín,* Editorial Austral.
Mata, G. (1963). *Sal,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Molina, C. (1916). *Relación de las fábulas y ritos de los incas,* Imprenta y librería Sanmartí y Ca.
Moscoso Vega. L. (1937). *Chanita,* Talleres Gráficos de El Mercurio.
Muñoz Cueva, M.M. (1931). El solitario, en *Cuentos morlacos,* Imprenta del colegio Benigno Malo.
Muñoz Cueva, M. (1959). *La pesca de José Méndez o correcciones al lenguaje usual,* Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Murúa, M. (s/a). *Historia general del Perú,* edición digital. https://www.ellibrototal.com/ltotal/?t=1&d=3529
Ordóñez Carpio, S. (2004). *El juego del huayru o pishca.* Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales / Centro de estudios Regionales Andinos "Bartolomé de las Casas". https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/1712/4/TFLACSO-2004SOC.pdf

Ortega, B. (2005). C*on mi guitarra y mi canto, añoranzas,* UTPL.
Paris, J. (1961). *Gramática de la lengua quichua,* Editorial Santo Domingo.
Peralta, E. Peralta, F. Peralta, H. (2019). *Lúdica y juegos con el fréjol en Ecuador, Perú y Bolivia,* LETRA SABIA Servicios Editoriales.
Peralta, E. et al. (Edits.). *Biblián ¡siempre verde!* Tomo 2. GAD Municipal de Biblián, IDEAZ.
Pesántez, G. (2005). Maíz pan de América, en *Revista de antropología,* No. 18, Casa de la Cultura Ecuatoriana.
Platón. *La República,* https://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf07197.pdf
Polo de Ondegardo. (1990). *El mundo de los Incas,* Gráficas Nilo.
Francisco de Quevedo. https://www.academia.org.mx/aml_static/publicaciones/muestras/Buscon-muestra.pdf
Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española,* Edición en línea. https://dle.rae.es/
Real Academia Española. *Diccionario de autoridades*. https://apps2.rae.es/DA.html
Sarmiento de Gamboa, P. (1943). *Historia de los incas,* Emecé Editores S.A.
Tobar, C. (s/f). Timoleón Coloma, en *Cuento ecuatoriano del siglo XIX y Timoleón Coloma,* Clásicos Ariel.
Tobar Donoso, J. (1961). *El lenguaje rural en la región interandina del Ecuador,* Academia Ecuatoriana de la Lengua.
Torres, G. (2002). *Lexicón etnolectológico del quichua andino,* editorial Tumipanpa.
Twain, M. (2016). *Las aventuras de Tom Sawyer,* Biblok Book Export, s. l.
Velasco de, J. (2014). *Historia del Reino de Quito,* Editorial JG.
Verneau, R. y Rivet, P. (2019). *Etnografía antigua del Ecuador,* Grupo Cultural Cruz del Sur.

Virgilio. (1978). *Eneida,* Geórgicas, Bucólicas, Porrúa.
https://repositorio.iniap.gob.ec/bitstream/41000/5546/1/L%C3%9ADICA%20Y%20JUEGOS%20CON%20FR%C3%89JOL%202019.pdf
https://descubrirlahistoria.es/2015/01/el-juego-azteca-de-los-frijoles/
https://matadornetwork.com/es/patolli-juego-de-mesa-mexica/
https://www.academia.edu/9920861/El_Testamentum_Porcelli_una_fuente_de_lat%C3%ADn_vulgar_siempre_sugerente
https://www.efdeportes.com/efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm
https://academialatin.com/literatura-griega/odisea-homero/canto-sexto-feacios-nausicaa/
https://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf07197.pdf
https://elsudamericano.files.wordpress.com/2017/06/jose-marti-la-edad-de-oro.pdf
https://www.larramendi.es/private/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=1032008

Origen de las fotografías:

La número 2 se encuentra en el libro *Historia de la región austral del Ecuador desde su poblamiento hasta el siglo XX,* de Juan Cordero Íñiguez.

La número 4 proviene de: https://www.google.com/search?q=pucara+juego+sombrero+de+cuero&tbm=isch&ved=2ahUKEwi61reO1p__AhWjazABHcQZD50Q2-cCegQIABAA&oq=pucara+juego+sombrero+de+cuero&gs_lcp=CgNpbWcQAzoHCAAQGBCABDoFCAAQgAQ6BggAEAUQHjoGCAAQCBAeOgQIABAeUABY1VhgoGJoAHAAeACAAZEBiAG7I5IBBDAuMzmYAQCgAQGqAQtnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=8Ux3ZPqZFqPXwbkPxLO86Ak&bih=657&biw=1024&rlz=1C1CHBD_esEC848EC848#imgrc=nIGCMJX_84F5zM

La número 9 proviene de:
https://www.google.com/search?q=guayruro&tbm=isch&ved=2ahUKEwiyk_WXxer9AhX5TDABHa3uCUYQ2-cCegQIABAA&oq=guayruro&gs_lcp=CgNpbWcQAzIFCAAQgAQyCQgAEIAEEAoQGDoECAAQQzoGCAAQBxAeOgQIABAeOggIABCABBCxA1DhCFivQWDGRWgBcAB4AIABnAGIAcQPkgEEMC4xNZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nsAEAwAEB&sclient=img&ei=yVUYZPKKDPmZwbkPrd2nsAQ&bih=657&biw=1024&rlz=1C1CHBD_esEC848EC848#imgrc=AmbhrSWN06kU7M
La número 13 se encuentra en el libro de geografía de Manuel Villavicencio.
La número 14 proviene de:
https://www.google.com/search?q=Ingapirca+y+el+ingachungana&rlz=1C1CHBD_esEC848EC848&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjZqqnhnrH_AhV-mIQIHfPeAz8Q_AUoAXoECAEQAw&biw=1024&bih=657&dpr=1

El resto le pertenece al autor.



Este libro se terminó de imprimir y encuadernar
en noviembre de 2024 en el PrintLab de la Universidad del Azuay,
en Cuenca del Ecuador, con un tiraje de 100 ejemplares.
Para su composición se utilizaron tipografías
de la familia Georgia.





UNIVERSIDAD DEL AZUAY | Casa Editora

La presente investigación indaga en las más antiguas manifestaciones lúdicas de las culturas prehispánicas de la zona andina, y, en concreto, en el austro ecuatoriano.

Para rastrearlas se ha recurrido a los textos de los cronistas de Indias.

Aparecen aquí la misha, el huairu, el pucara, el juego con porotos y jurupis, diversiones que eran practicadas en nuestro medio hasta hace algunas décadas. Y con los juegos, su léxico también está por desaparecer; palabras como "roñoso, tingar, moña" ya no circulan en el vocabulario actual de los niños.

Este es un libro que habla de lo pasado; pero que también intenta preservar la memoria.

ISBN: 978-9942-670-46-5