



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales

**Ritos fúnebres en la comunidad Dacte del cantón Sígsig:
«Análisis Simbólico y Ritual del Huairo»**

Autor: José Luis Arévalo Plasencia

Tesis previa a la obtención del título de Licenciatura en: Ciencias de la Educación, con mención en Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales.

Directora: Dra. Jacqueline Verdugo Cárdenas

Cuenca- Ecuador
Septiembre 2015



I. RESUMEN

En este trabajo hemos realizado un análisis semiótico del ritual del “Huairo”, tomando como guía el modelo teórico del “Análisis de los textos” de Louis Panier (2013), quien distingue un *plano narrativo* y otro *discursivo*, que se entrelazan sobre un *eje enunciativo* o *interpretativo* en donde se leen los distintos significados y funciones de los ritos y mitos.

En el *plano narrativo* se presenta de una manera descriptiva, la estructura y los elementos externos del rito, ¿Cómo se lo juega? ¿Cuándo se lo juega? ¿Por qué se lo juega? Así como las características principales que este presenta junto a otros tres elementos claves para el desarrollo del mismo - entierro, Cuadro de Almas y Pishca -. Por otra parte, en el *plano discursivo* se analizan algunos de los principales significados de este juego, los símbolos que se encuentran en el juego del huairo, desde el punto de vista teórico y desde la cosmovisión de los habitantes de la comunidad; para de esta manera entrelazar estos dos planos en un eje denominado *enunciativo*, en el cual se manifiesta la funcionalidad del ritual del huairo en la sociedad donde se desarrolla y de esta, con los ejes sociales de la contemporaneidad, conectando de tal manera los signos y los sentidos de una práctica concebida como pre-moderna, pero que se concreta de manera diferente con los usos y sentidos culturales actuales.

Palabras clave: Rito fúnebre, semiótica, Huairo, Pishca, Cuadro de Almas.



II. Abstract

In this work we performed a semiotic analysis of the ritual of "Huairo", in the that we guided by the theoretical model of the "Analysis of texts" of Louis Panier (2013), who distinguishes a narrative level and another discursive, that intertwine in on a shaft limited or interpretative where different meanings and functions of rituals and myths are read.

In the narrative level is presented in a descriptive way, the structure and external elements of the rite, How do you play it? When are play? Why do you play it? And the main features that this presents with three other key elements for its development - entierro, Cuadro de Almas and Pishca -. Moreover, in the discursive level some of the main meanings of this game, we analyze the symbols found in the Huairo game, from a theoretical point of view and from the worldview of the people of the community; in this way weave these two planes in an axis called limited, in which manifest, the functionality of the ritual of Huairo in society where it develops and this, with the axes social of the contemporary, connecting such the signs and senses conceived as a pre-modern practice, but as embodied differently with current uses and cultural senses of the actuality.

Keywords: Funeral rite, semiotics, Huairo, Pishca, Cuadro de Almas.



III. ÍNDICE

Resumen	2
Abstract	3
Introducción	12

CAPÍTULO I

1.1. Descripción general del lugar de trabajo	14
1.2. Descripción general del juego del Huairo	17

CAPÍTULO II

2.1. Marco teórico	19
2.1.1. La semiótica.....	19
2.1.1.1. Definición de la semiótica.....	19
2.1.1.2. Rito	23
2.1.1.3. Rito Fúnebre	24
2.1.1.4. Símbolo	25
2.1.1.5. Los signos	28

CAPÍTULO III

3.1. Análisis del rito fúnebre del huairo en el plano narrativo	33
3.1.1. El Huairo	33
3.1.2. El huairo en la actualidad	35
3.2.3. Instrumentos del Huairo	38
3.2.3.1. El hueso	38
3.1.3.2. El tablero	39



3.1.4. Modo de juego	40
3.1.5. Cuadro de Almas	44
3.1.6. La Pishca	46

CAPÍTULO IV

4.1. Análisis del rito fúnebre del Huairo en el plano discursivo	48
4.1.1. Cuadro de Almas	49
4.1.1.1. Rey	49
4.1.1.2. Obispo	50
4.1.1.3. Acólito	50
4.1.1.4. Monseñor	51
4.1.1.5. Policía	51
4.1.1.6. Caballero	52
4.1.1.7. Nicolás Caivinagua	52
4.1.1.8. Lizardo Plasencia	53
4.1.1.9. Gregorio Llanos	53
4.1.1.10. Zoila Caivinagua	53
4.1.1.11. Mercedes Llanos	53
4.1.1.12. Blanca Moroch	53
4.1.1.13. Jesús sobre el mundo	54
4.1.1.14. La Santa misa	54
4.1.1.15. La muerte	54
4.1.1.16. La muerte del justo	55



4.1.1.17. Miguel y Lucifer	56
4.1.1.18. La Virgen del Carmen	56
4.1.1.19. Los borrachos	56
4.1.1.20. La muerte del pecador	57
4.1.1.20. La misa el mejor sufragio para el alma	57
4.1.2. El Huairo	58
4.1.2.1. El hueso	58
4.1.2.2. El lluchu	59
4.1.2.3. Lado uno (Huairo)	60
4.1.2.4. Lado dos, tres, cuatro y cinco	60
4.1.2.5. Cuando cae parado	61
4.1.2.6. Alcohol	61
4.1.2.7. Lanzamientos	62
4.1.2.8. Lugar	62
4.1.2.9. Tablero	63
4.1.2.10. Oración	63
4.1.2.10.1. Peticiones	64
4.1.2.10.2. La oración rogativa	64
4.1.2.10.3. El Santo Rosario	64
4.1.2.10.4. Padre Nuestro	66
4.1.2.10.5. Ave María	66
4.1.2.10.6. Gloria patri	67



4.1.3. La Pishca	69
------------------------	----

CAPÍTULO V

5.1. Análisis del rito fúnebre del huairo en el eje enunciativo	70
---	----

5.1.1. La muerte	72
------------------------	----

5.1.2. El entierro	73
--------------------------	----

5.1.3. Cuadro de Almas.....	74
-----------------------------	----

5.1.4. El Huairo	75
------------------------	----

5.1.5. Comida	77
---------------------	----

5.1.6. La Pishca	77
------------------------	----

V. CONCLUSIONES	79
------------------------------	----

VI. RECOMENDACIONES	82
----------------------------------	----

VII. BIBLIOGRAFÍA	83
--------------------------------	----

8.1. Bibliografía consultada	83
------------------------------------	----

8.2. Bibliografía citada	84
--------------------------------	----

8.3. Bibliografía Digital	86
---------------------------------	----

VI. ANEXOS	88
-------------------------	----



Cláusula de derecho de autor

Yo, José Luis Arévalo Plasencia, autor de la tesis «Ritos fúnebres en la comunidad Dacte del cantón Sígsig: Análisis Simbólico y Ritual del Huairo», reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca –Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual–, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer. El presente trabajo de investigación es requisito para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, con mención en Lengua, Literatura y Lenguajes Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 1 de septiembre de 2015

José Luis Arévalo Plasencia
C.I.: 0104914668



Cláusula de propiedad intelectual

Yo, José Luis Arévalo Plasencia, autor de la tesis «Ritos fúnebres en la comunidad Dacte del cantón Sígsig: Análisis Simbólico y Ritual del Huairo», certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 1 de septiembre de 2015

José Luis Arévalo
C.I.: 010491466-8



Dedicatoria

A los vivos y los muertos que hicieron
possible este trabajo.

A la que nació para seguir
alentándome, Fryda.

A la tradición y cultura que están
condenadas a no desaparecer.



Agradecimientos

A mi tutora, Jacqueline Verdugo, quien me
guió en el arduo y misterioso trabajo.

A la abuela Delia y al resto de mi familia que fueron
pilar y cúpula de este trabajo.

A la Universidad y a quienes la
conforman, que formaron y consolidaron
mis conocimientos.



IV. INTRODUCCIÓN

En la actualidad observamos como muchas costumbres tradicionales parte de nuestra cultura han ido desapareciendo constantemente, debido al auge de la tecnología que ha ido remplazando muchas de las actividades humanas, haciendo que todas estas prácticas pre modernas o ancestrales vayan quedando rezagadas de la sociedad actual, por lo que es importante realizar este tipo de trabajos de investigación que estén estrechamente ligados al rescate de nuestra cultura, en este caso *el Juego del Huairo*¹.

El Huairo es un juego que se lo práctica a lo largo de las zonas rurales del cantón Sígsig, después de los entierros, en el día de todos los muertos -2 de noviembre-, puesta de lápida o cuando se realice una velación y eucaristía a nombre del Cuadro de Almas, que representa a los difuntos. Está comprendido por un dado tallado en hueso y un tablero, en donde se va a marcar el avance del juego para poder obtener un ganador; aclarando que se juega siempre en presencia del Cuadro de Almas.

En este trabajo tenemos como objetivo principal «analizar desde el modelo teórico metodológico de la semiótica, el rito fúnebre del *Huairo*, para la identificación de los sentidos simbólicos que alberga este juego –textos, oraciones, costumbres, conexiones con lo sobrenatural y lo divino–» durante el desarrollo de este juego en la comunidad de Dacte; para lo cual hemos recopilado

¹ En otros trabajos investigados se ha encontrado variantes de la palabra Huairo -por ejemplo en el trabajo de Ordoñez quien escribe Huayru-, sin embargo en este trabajo utilizaremos la palabra como se la conoce en la comunidad –Huairo- para evitar cualquier tipo de confusión ya que se trata del mismo ritual.



material audiovisual con la finalidad de divulgarlo, a quienes desconocen de este juego, y por ende realizar el respectivo análisis semiótico, siguiendo la metodología de “Análisis de los textos” de Panier (2013), que divide el texto en un plano narrativo, plano discursivo y un eje enunciativo, que ha permitido dividir nuestro trabajo en cinco capítulos.

En el primer capítulo vamos a realizar la descripción del lugar de trabajo -El cantón Sígsig y la comunidad de Dacte-; en el segundo capítulo presentamos el marco teórico que fundamenta nuestro trabajo; en el tercer capítulo presentaremos el plano narrativo -el cual consiste en manifestar el juego tal y como se lo presenta en la sociedad-; el cuarto capítulo albergará el plano discursivo – donde se establece la funcionalidad del rito dentro del contexto de la comunidad-; y por último en el capítulo cinco situaremos el eje enunciativo, en el que manifestaremos las significaciones del ritual del huairo, diferenciando las características que se presenta, tanto rasgos pre-modernos, culturales, ancestrales frente a la gama de nuevas prácticas de la modernidad.



CAPÍTULO I

1.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL LUGAR DE TRABAJO

Los diferentes fenómenos culturales, tales como: costumbres, tradiciones, ritos, entre otros, que se encuentran presentes a lo largo de la historia han marcado grandes huellas en las diferentes sociedades. Esta situación ha propiciado que generaciones posteriores a las generadoras de dichos fenómenos manifiesten incertidumbre al tratar de comprenderlas, ya que muchas de las veces no encuentran ningún tipo de sentido lógico. Esta incertidumbre obedece a que la perspectiva de óptica original ha variado totalmente. Es que los fenómenos culturales, parte de la cultura humana, están propensos –al igual que nosotros– al cambio; lo que obliga a irse adaptando a las demandas generacionales que estos requieren, lo que llamaríamos *evolución*.

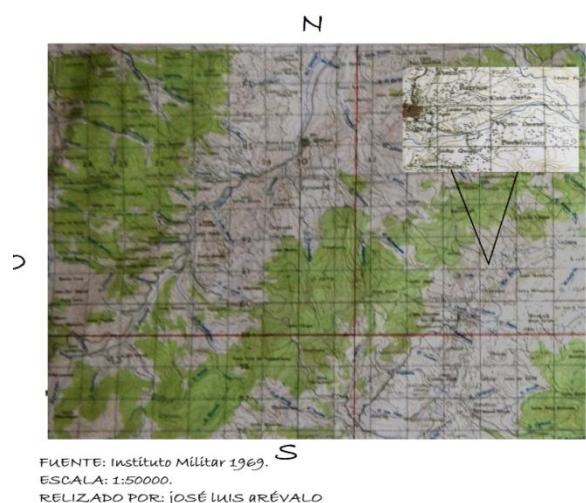
Por lo expuesto, este trabajo focalizará el análisis semiótico de una de las tradiciones del cantón Sígsig que poco o nada de importancia ha representado para la mirada de historiadores. Sin embargo, esta tradición ha sido pieza trascendental dentro del bagaje cultural de nuestra comunidad sigseña y, sobre todo, dactense. Tanto para nuestros antepasados como para los contemporáneos. Esta tradición representa la posición que adopta el ser humano de la localidad frente a la muerte y, lo más importante, cómo la afrontan desde el



punto de vista religioso y metafísico, a través de la realización de este ritual llamado Huairo².

Sígsig, cantón azuayo, en la actualidad es considerado uno de los más grandes e importantes de la localidad. Ha ido construyendo su historia desde sus inicios, primero como parte del cantón Gualaceo hasta su cantonización. Este cantón se encuentra ubicado al sureste de la provincia del Azuay, destacándose como cabecera cantonal, está conformado por seis parroquias rurales: Cutchil, Güel, Jima, San José de Raranga, San Bartolomé y Ludo. Bajo su jurisdicción acoge comunidades pequeñas aledañas que se ubican alrededor del cantón: Zhimbrug, Taxqui, Narig, Zhotor, Curín, La Vainilla, Callancay, Pueblo Viejo,

MAPA FÍSICO DE SÍGSIG:
UBICACIÓN DE DACTE.



Rosas, Malpad, Tullupamba, Portul, Pileo, Chucar, Sondeleg, Quinashun, Zhipir, Zhuzho, Dacte.

De todas estas comunidades, vamos a enfocarnos en la comunidad de Dacte, lugar donde realizaremos nuestra investigación. Dicha comunidad se encuentra ubicada al este del cantón

Sígsig, a 2350 m. de distancia, partiendo desde la escuela *Hermano Miguel* en el centro cantonal (Figura 1). Se encuentra en las siguientes coordenadas: longitud oeste $78^{\circ} 46' 35''$ y latitud sur $3^{\circ} 3' 05''$; el promedio de altitud se encuentra por

² Juego post-entierro que se practica en algunas localidades de la región andina, actualmente en zonas rurales del cantón Sígsig (Ortega, 1998).



sobre los 2.964 m.s.n.m. (metros sobre el nivel del mar), con una temperatura promedio que oscila entre los 15° centígrados.

Dacte, comunidad sigseña, conformada por aproximadamente unas ochenta casas, con una población no mayor a 700 personas, según datos obtenidos en el último censo del 2010³, lo que representa el 2,5 % de la población total del cantón Sígsig, correspondiente a 26.910 habitantes. Está limitada al norte con el río Alcacay – que separa esta comunidad de los sectores de Portul, Pileo, Chucar; al sur con Zhuzho y Sondeleg–; al este con Callancay y al oeste con Quinashun y Zhipir. La mayoría de estos caseríos se configuraban como una sola comunidad, alguna vez estaban estrechamente ligadas a Dacte, donde se ubicaba la iglesia central de todos los caseríos antes mencionados, llamada, entonces, el «Plan de Dacte»⁴, más tarde, por diferencias religiosas tuvieron que separarse, lo que dio origen a las actuales comunidades.

En lo que respecta al origen del nombre de esta comunidad, podemos manifestar que –en base a investigaciones y a la memoria colectiva de patriarcas como José Miguel Arévalo y Herminia López, que me transmitieron diferentes historias a lo largo de mi niñez y, sobre todo, a antiguas escrituras que no constan actualmente en el registro civil– consta como primer nombre el de *Amay Pucco*, cuya definición no se encuentra establecida dentro de algún diccionario quechua, pero que se puede intuir o relacionar, según varias interpretaciones, como

³ Datos obtenidos del INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censos). 2010, <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

⁴ Memoria de Herminia López: cuando era niño contaba que así se conocía a dicho sector, por la gran planicie en el que se sitúa y era el lugar de encuentro de las multitudes en festividades.



«planicie donde el viento sopla», debido a la extensa planicie sobre la que se encuentra ubicada actualmente; más tarde tomaría el nombre de Dacte, nombre proveniente del quechua *facte* o *juakte* que significa árbol frondoso que los campesinos utilizaban para construir arados.(Cordero: 1967, 46)⁵

Resulta importante caracterizar esta comunidad, pues en esta basamos nuestra investigación –sin negar ni denigrar al resto de comunidades rurales en donde también se presenta este fenómeno–. Tomamos este sector como muestra del universo total de las zonas periféricas de Sígsig, donde estas costumbres han persistido pese a toda la modernidad y post-modernidad, en la que se mantiene firmemente a todos estos cambios generacionales, manifestándonos otra manera de concebir la muerte, donde rompe la cosmovisión que tienen las sociedades urbanas sobre este aspecto.

1.2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO DEL HUAIRO

El juego del Huairo es un ritual que se realiza en las comunidades rurales del cantón Sígsig; se lo juega después del entierro del difunto; al mes de fallecimiento cuando se coloca la lápida; en la velación del Cuadro de Almas o en el día de los difuntos, siempre y cuando en todos los casos anteriores se haya realizado la respectiva misa. Además de ritual fúnebre, el Huairo es considerado un juego religioso, cuyo desarrollo depende mucho de la fe que tengan los participantes.

⁵ Se encuentra en el diccionario del “Quechua al Español” de Cordero (1967), además se corrobora en el texto de Guillermo Ortega (1998) “Sígsig de la historia a la esperanza”



El juego se lo puede realizar solamente en grupos grandes de personas, mismos que son divididos en dos partes iguales a través de un cabecilla; se trata de un juego parecido a los dados, solo que aquí el dado es diferente y tallado en hueso con diferentes numerologías y se lo conoce con el nombre de Huairo, además un tablero y fichas, las cuales se ubican en el tablero correspondientemente señalado con diferentes puntos, y mediante el juego se va avanzando, y el grupo que complete primero la ronda será el ganador, quedándose con las apuestas generadas.

Es importante aclarar que el rito del juego del huairo se complementa con el rito del Cuadro de Almas, que es un lienzo donde se representa mediante osamentas, los poderes religiosos, políticos y sociales desde una visión medieval, así también se encuentran representadas las osamentas de familiares antepasados de la dueña del cuadro, Delia Llanos. Cuadro que viene a ser el representamen de todos los muertos y es tan sagrado y respetado como el cuerpo mismo del difunto.

Otro elemento que complementa el juego del huairo es *el Cinco o la Pishca*, que se celebra al quinto día de fallecido, donde los familiares, amigos, vecinos, acuden al río y en conjunto lavan todas las pertenencias del recién muerto, haya o no utilizado en sus últimos días. También, la viuda o viudo son sometidos al baño de purificación en las aguas del río; luego de esta ceremonia, todos acuden a la casa para jugar por último día, el Huairo.



CAPÍTULO II

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. La semiótica

2.1.1.1. Definición de semiótica

Cada hombre está completamente convencido de que existe la verdad, o no haría ninguna pregunta.

Charles Sanders Peirce

Imaginémonos que un día cualquiera, despertamos por la mañana y al salir de casa no reconocemos ningún color, olor, señal; es como si cada persona hablase en su propio código restringido, y todo lo que sucediera a nuestro alrededor no lo podríamos comprender. Seguramente, no sobreviviríamos un día, y el caos reinaría en esta sociedad, entonces, la semiótica no tendría cabida en esta realidad.

La semiótica es la ciencia que fundamenta este trabajo de análisis e interpretación del juego del *Huairo*. De allí que se hace necesario intentar un acercamiento y profundizar en los aspectos más relevantes para nuestra investigación. Hemos consultado el *DRAE14*⁶, señala: «la ciencia que estudia principalmente la forma en cómo la sociedad humana enlaza signos comunicativos». En la presente investigación, partimos de este primer concepto

⁶ Diccionario de real Academia de la Lengua Española, última actualización del 2014.



que nos va a orientar en la interpretación de este ritual: cómo la sociedad ha generado y ha enlazado diferentes signos comunicativos para poder realizar dicha práctica, con propósitos diferentes, según el sector en donde se lleve a cabo este ritual. Además de este concepto, se requiere recoger diferentes postulados de estudiosos de esta ciencia, a fin de conseguir una mejor panorámica sobre el tema, lo cual nos ayudará en el momento del análisis semiótico.

Partiendo de este concepto general, vamos a adentrarnos en este amplio campo con ayuda de especialistas teóricos, en primer lugar tenemos al lingüista Ferdinand de Saussure en su obra “*Curso de Lingüística General*” (1985)⁷, estudió el comportamiento de los signos y las relaciones entre sí. Así también Peirce en “*La ciencia de la semiótica*” (1986)⁸, manifiesta que esta ciencia es una teoría general de los signos, que sirve para conceptualizar el comportamiento de estos, frente a los diferentes fenómenos, lo que entendemos como un mismo signo que obtiene diferentes significados dependiendo de la situación en la que se encuentre.

Por otra parte Iuri Lotman en “*La Semiósfera*” (1985)⁹, propone estudiar al signo como una forma compleja, porque es ahí donde este cobra sentido. Esta posición la diferencia de Saussure (1985), quien defiende el «Signo como entidad mental»; en tanto que Peirce (1986) sostiene el «Signo como proceso» y,

⁷ Saussure en su obra: *Curso de Lingüística General* (1985). Edición en México. define a la semiótica desde el punto de vista de la lingüística, y como los signos actúan de diferente manera dentro del texto, manifestando los inicios de la semiótica.

⁸ Peirce en su obra: *La ciencia de la semiótica* (1986). Edición en Buenos Aires, conceptualiza los aspectos más relevantes de la semiótica.

⁹ Iuri Lotman en la recopilación: *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*, en una recopilación de la Semiósfera I, II y III, hace un acercamiento y estudio de la semiótica.



además, propone redefinir su filosofía: el signo debe ser entendido como un organismo independiente y complejo.

Ahora bien, en el *Juego del Huairo* analizaremos cada signo de manera independiente, pero también en un proceso de simbiosis, ya que estos se unen para dar un nuevo significado totalmente diferente al original. Así, por ejemplo, en determinadas zonas andinas del Perú: el *Huairo* y el *Cuadro de Almas* no mantienen ninguna relación y cada elemento funciona por separado (Ordóñez 2011)¹⁰; situación que no ocurre en la comunidad de Dacte-Sigsig, en donde estos se presentan estrechamente ligados y dependen el uno del otro para su realización. La semiótica es la ciencia encargada, entonces, de estudiar los significados de los signos, individual o en su conjunto.

Entonces ¿dónde se encuentra la complejidad de la semiótica? En realidad, esta ciencia no es compleja por naturaleza, lo complejo –si así se quiere denominarlo– está en el fenómeno cultural que es el que manifiesta grados de complejidad a esta ciencia. Pues los signos van formando cadenas de sistemas de sistemas de significantes que remiten a significados, así, por ejemplo, los códigos, señalaciones, costumbres, tradiciones, etc. Bien denominada por Ferdinand de Saussure la semiótica o «La ciencia que estudia la vida social» (Guiraud 7)¹¹. De ahí que esta ciencia es el fundamento para el análisis de estas

¹⁰ Santiago Ordoñez escribe para la *Revista de Arqueología Ecuatoriana*, (2011) “La muerte en el caballlete: El Huayru y los cuadros de almas de Sígsig, Ecuador”, en el que hace un estudio iconográfico especialmente del cuadro de almas.

¹¹ Giraud en su texto *La semiología*, (1979) vuelve a retomar algunas ideas de postulados sobre la semiótica, específicamente de Saussure.



manifestaciones culturales de las personas y de su posición frente a diferentes dimensiones de la vida: en este caso la *muerte*.

De igual manera, Umberto Eco (1968) señala que a esta ciencia el estudioso puede acercarse desde distintos puntos de vista. Varios son los modelos de parámetro que condicionarían a investigar los actos de la actividad humana. Entonces, en el *Juego del Huairo* se identifica diferentes elementos para su análisis -entierro, Cuadro de Almas, Pishca-, cuya unión configuran un significado tal y como lo están entendiendo las personas de la comunidad. Todo esto en función de un ambiente natural - la muerte- o en su defecto un ambiente artificial – el escenario, instrumentos, decoración, entre otros- para realizar todas estas celebraciones de post-entierro y en función de esto poder reconocer, qué son signos y qué no son signos, además el ¿por qué son signos y por qué no lo son?

Las ideas de Lotman en *La Semiósfera* (1985) donde propone al signo como unidad mínimo de estudio en todo el proceso cultural-social que se debe interpretar, a través de la cual nos orienta sobre la simplicidad y la complejidad del signo. En definitiva, lo que nos quiere decir: es que, es en la complejidad donde el signo cobra sentido, pues el signo existe como parte de un sistema: el signo es complejo por lo que debe estudiárselo en su complejidad. La semiótica, en definitiva, se compromete con la complejidad que presenta todo fenómeno cultural, incluso el elemento más simple del fenómeno cultural a analizar, está inmerso en la complejidad.



Teniendo en cuenta lo anterior, debemos estar conscientes del fenómeno cultural que vamos a analizar bajo estos modelos teóricos de la semiótica. El *juego del huairo*, una suerte de ritual, presenta sub-clasificación de elementos, pues conforme avanza el análisis, toda una serie de elementos se lo irá caracterizando según la relevancia presentada en este juego ritual.

2.1.1.2. Rito

La palabra rito deriva del término latino *ritus*, interpretado como una costumbre o ceremonia que se repite de forma invariable de acuerdo a un conjunto de normas ya establecidas. Melgar (1988)¹², tras su análisis de Turner, menciona que los ritos son simbólicos y suelen expresar el contenido de algún mito. La celebración de los ritos se conoce como ritual y puede ser muy variada: algunos rituales son festivos, mientras que otros se desarrollan de forma solemne. Los rituales se llevan a cabo de acuerdo a la tradición y pueden ser dirigidos por algún tipo de autoridad (en el caso del catolicismo, por ejemplo, los rituales son liderados por los sacerdotes).

Los ritos varían de acuerdo a cada sociedad o cultura, a pesar de basarse en razones universales, esto es, comunes a toda la humanidad. Un ejemplo de esto son los ritos funerarios, que suelen desarrollarse como una forma de despedida del fallecido, en una especie de preparación para la próxima vida o la reencarnación. En las sociedades occidentales, el rito funerario incluye el

¹² Melgar en su obra: el Universo simbólico del ritual, (1998) basado fundamentalmente en el pensamiento de Víctor Turner hace un análisis descriptivo del rito.



velatorio¹³ y el funeral¹⁴. Aquellas actividades culturales que se realizan en estos ritos dependerán mucho de cómo cada región responda a su contexto y sociedad.

2.1.1.3. Rito fúnebre

El rito fúnebre es una sub-clasificación de los ritos. Finol y Fernández (2004)¹⁵ lo definen así, a todas las prácticas relacionadas con el difunto, después de la muerte. Esta práctica involucra la preparación del cadáver, la velación, el entierro y las actividades que se realizan después del entierro, el Juego del Huairo, en nuestro caso. Los ritos funerarios son formas de conducta institucionalizadas en determinado grupo o comunidad; estos se los realiza en torno al cuerpo de una persona fallecida, generalmente una persona adulta de gran importancia en la comunidad. En el caso de Dacte, se lo realiza siempre y cuando la persona sea adulta. En el caso de los infantes, se realiza otro tipo de celebración que más adelante la mencionaremos. Todo este ritual se lo realiza con el objetivo de intentar asumir el hecho de su muerte, expresando su pena y otorgándolo, al mismo tiempo un significado.

El rito fúnebre es de suma importancia para la comunidad y sus familiares, pues representa el último momento de encuentro entre el muerto y sus seres

¹³ Es un acto privado donde los familiares y los amigos del fallecido lo despiden en cuerpo presente (DRAE 2014), por lo general en Dacte, este proceso dura de dos a tres días.

¹⁴ Hace referencia a la sepultura, cremación o embalsamamiento del cadáver. (DRAE 2014), en la cosmovisión de los habitantes proceden con el entierro ya que consideran un sacrilegio quemar el cuerpo del difunto.

¹⁵ Finol et Fernández En su tesis de maestría *Rito y Símbolo en el velorio de Maracaibo en Venezuela*, disponible en la red en formato pdf.



queridos dentro de la comunidad, razón por la cual se debe demostrar el máximo decoro frente al cadáver. Prácticas que han variado, según la historia y los espacios: desde las prácticas de momificación en el antiguo Egipto, Mayas, Aztecas e incluso Incas, hasta las prácticas contemporáneas de un sin número de formas de honrar a los muertos; demostrándose, de esta manera, que las sociedades humanas están llenas de rituales convirtiéndose en símbolos, tal el caso del Juego del Huairo en la comunidad de Dacte, que representa directamente a la muerte o a prácticas ligadas a esta.

2.1.1.4. Símbolo.

Con el mismo trabajo de Finol y Montilla *Rito y Símbolo: Antropo-Semiotica del velorio en Maracaibo*, podemos establecer que los símbolos:

[...] Constituyen elementos claves para determinar la importancia de un rito o ceremonia, de allí las innumerables teorías que se han escrito sobre esta temática abordada por antropólogos, entre ellas la propuesta por Turner: "El símbolo es la más pequeña unidad del ritual que todavía conserva las propiedades específicas de la conducta ritual, es la unidad última de estructura específica en un contexto ritual" (1980:21). Según este autor para analizar el símbolo se debe estudiar la secuencia temporal en su relación con otros acontecimientos, porque los símbolos, están esencialmente implicados en el proceso social (2004: 9).

Al referirnos a estos procesos rituales sociales, buscaremos la relación que existe entre el significante y el significado, para lo cual retomamos el postulado de Saussure (1985), quien hace la distinción entre símbolo y signo que radica en el grado de arbitrariedad. El primero, el símbolo, distingue entre el significante o la imagen y el significado que tiene que ver el concepto de lo que significa; además, de esto, se plantea que el *símbolo* es utilizado para designar al signo lingüístico, o lo que podríamos llamar significante, por lo que no siempre es completamente



arbitrario a diferencia del signo. El signo es la representación del signo, por ejemplo: tenemos como signo la cruz; este símbolo representa el signo del cristianismo porque representa el sacrificio que hizo Cristo para la salvación del mundo.

Por lo tanto, podemos observar que el *símbolo* no es totalmente arbitrario sobre el significado, sino más bien existe un lazo natural entre estos dos elementos –en el que se encuentra ausente el objeto–, pues es de naturaleza icónica y, por lo general, es motivado. Mientras que el *signo* es completamente arbitrario e inmotivado, aunque ambos, comparten la convencionalidad pero en diferente gradación. En tanto que Pierce (1986)¹⁶ definía al símbolo como un *representamen*, en el que:

[...] Se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto. En consecuencia, el Símbolo es, en sí mismo, un tipo general o ley, esto es, un Legisigno [ley que es un signo] (Peirce, 1986: 30-31).

Mientras tanto, Lotman¹⁷ manifiesta que «la más habitual idea del símbolo está ligada a la idea de cierto contenido que, a su vez, sirve de plano de expresión para otro contenido, por lo regular más valioso culturalmente» (1993: 46-60). Al símbolo hay que distinguirlo de la reminiscencia o de la cita, puesto que en estos últimos el plano ‘externo’ del contenido-expresión no es independiente, sino que es un signo-índice, *sui géneris* que indica algún texto más amplio con el cual, él se halla en una relación metonímica.

¹⁶ Pierce manifiesta en *la Ciencia de la Semiótica* (1986). Buenos Aires, la arbitrariedad del signo-símbolo.

¹⁷ Lotman en su obra: *El símbolo en el sistema de la cultura* (1993), publicado en la revista *Centro de Ciencias del Lenguaje* en la ciudad de México.



En cambio, el símbolo, tanto en el plano de la expresión como en el del contenido, siempre representa cierto texto; es decir, posee cierto significado único cerrado en sí mismo y una frontera claramente presentada que permite separarlo, visiblemente, del contexto semiótico circundante.

De esta manera, Lotman manifiesta que «el símbolo se distingue del signo convencional por la presencia de un elemento icónico, por determinada semejanza entre el plano de la expresión y el del contenido» (1993: 59), siguiendo con la idea de Lotman (1993) podemos ver que en el símbolo siempre hay algo arcaico que es la capacidad de conservar en forma condensada textos extraordinariamente extensos e importantes, pues el símbolo no puede formar parte de ninguna serie sintagmática, y en el caso de que esto sucediese, siempre va a conservar su independencia de significado y estructura con la característica de que no pertenece a un solo corte sincrónico de la cultura, por lo que constantemente va a tener como referente su pasado para poder proyectarse a su futuro, así pues revela que el símbolo va a representar uno de los elementos más estables en el continuum cultural.

Mientras que Julieta Haidar (1994)¹⁸ mantiene la perspectiva de conservar lo semiótico como simulacro en el sentido restringido, esto es, no sólo se representa la realidad, sino además la reproduce de manera especial. En el funcionamiento simbólico, generalmente, lo semiótico va a trabajar de una manera particular, lo cual representaría el simulacro que la autora define de forma

¹⁸ Julieta Haidar en su obra: *El estructuralismo*, publicado en México (1990), aborda temas de la semiótica general.



particular una característica defendida con insistencia por muchos semiólogos, como general.

2.1.1.5. Los signos

Algunos *signos* son originados de manera natural o artificial, otros son creados para significar y otros creados para desempeñar cierta función. Para Saussure: «El signo es la unión de un significado con un significante, y por ello si la semiótica fuera la ciencia que estudia los signos, quedarían excluidos de este campo muchos fenómenos que actualmente se llaman semióticos, o son de su competencia» (Eco: 2013, 1-19)¹⁹. Mientras que para Pierce:

En una relación de semiosis, el estímulo es un signo que para producir una reacción, ha de estar mediatizado por un tercer elemento (que podemos llamar «interpretante», «sentido», «significado», «referencia al código», entre otros), y que hace que el signo represente su objeto para el destinatario (Eco: 2013, 1-19).

El signo es la base de la semiología cuya función «Consiste en comunicar ideas mediante mensajes. Implica un objeto, una cosa de la que se habla o *referente*, *signos* y por lo tanto un *código*, un medio de transmisión y, evidentemente un *destinador* y un *destinatario*» (Guiraud 1991: 11).

La relación entre signo y significante es un misterio por la búsqueda del significado lógico del origen. En la presente investigación, el significado del rito fúnebre del Huairo y cuál es el símbolo que representa dentro de la comunidad en el que se practica, es el objetivo que se persigue interpretar.

¹⁹ Umberto Eco en su obra: *Los límites de la interpretación*. Editado en Bogotá (2013), aborda postulaciones sobre el símbolo en la interpretación de los diferentes significantes.



Según Guiraud (1979), el signo tiene su fundamento en un proceso dentro de la semiosis, donde es una relación real que subyace al signo, es algo que está en lugar de otra cosa no como sustituto sino como representación de significado. Así mismo, la visión tríadica del signo, permite entender una dinámica infinita, aplicable al conocimiento. Desde otro enfoque, Hjelmslev señala que el signo es una expresión que orienta hacia un contenido que hay fuera del signo mismo y que cumple dos funciones principales: a) *expresión y contenido* que aportan al perfeccionamiento de los conceptos saussureanos, y b) *denotación y connotación*.

Barthes (1972), también, menciona la significación de los objetos, como signos dentro de oposiciones contrastes. Por otro lado Luri Lotman (1993) enfoca la semiótica al estudio de “textos” no de signos independientes, por lo que ve al signo como un elemento conformador del texto, que no necesariamente son textos escritos. Así diríamos que el significante es la parte física del signo, por ejemplo en el lenguaje hablado son los sonidos que nosotros escuchamos cuando alguien nos transmite cierto mensaje, y si este mensaje está escrito pues el significante sería lo que percibimos en el papel, tinta, color.

Con respecto al signo: sabemos gran parte de las características de su significante: de qué material está hecho, cuál es su configuración, cuál es su modo de existencia, cómo se produce y qué órganos de los sentidos lo perciben; mientras que del significado es algo que todavía es desconocido para nuestra percepción, por lo que se recurre a los procedimientos metalingüísticos, por medio



de los cuales damos cuenta de forma mediata de objetos de los que carecemos de conocimiento inmediato.

Intentemos la explicación con la palabra «libro», su configuración formal es el significante; mientras que uno de sus significados sería: «un conjunto de hojas que contiene diferente tipo de narraciones», este significado es metalingüístico. En cambio, si preguntamos qué significa la palabra *libro*, se puede responder «fuente de información, mejor amigo, sabiduría, etc.» dependiendo de las connotaciones que tenga el sujeto interpretante.

Peirce (1986) menciona que un signo es algo que está en lugar de otra cosa no como sustituto sino como representación de ese ente, por lo que podemos hablar de una representación general. Por ejemplo, la bandera del Ecuador, decimos que la bandera representa nuestro país, pero ¿Qué aspectos del país representa esta bandera? ¿Bajo qué procedimientos se realizó la selección de estos colores? Entonces en la escuela nos enseñan que amarillo es por el grandioso sol, el azul por el inmenso cielo azul y el rojo por la sangre derramada por nuestros héroes; de igual manera situamos al Huairo como representante de la muerte en la comunidad de Dacte, debido a su íntima relación con la muerte y que sin este factor el Huairo no tendría ningún significado.

De igual manera, el concepto del signo que arroja un significado no permanece estático sino que va cambiando y variando según el paso de tiempo y las necesidades que presente este, o como llamaríamos en lingüística se va resemantizando, de este modo quizá en un tiempo futuro hayamos cambiado los



colores de la bandera o por lo menos el lugar de ubicación de estos, como podemos observar con múltiples instrumentos que han hecho de significantes y cuya significación ha ido cambiado con el pasar del tiempo.

Al referirnos a un significante cultural como es el Juego del Huairo, tenemos que tomar en cuenta todos los aspectos antes mencionados, para analizarlos en base al modelo semiótico de Louis Panier²⁰. Con este modelo, consideraremos a este elemento cultural –Huairo– como texto, orientándonos en dos niveles, uno narrativo y otro discursivo que se entrecruzan en un eje enunciativo, que es donde adquiere el significado dicha práctica.

Panier utiliza este modelo para analizar textos, sobre todo, literarios, considerados como elementos comunicativos; este método, también, es aplicable para el análisis de la cultura, al respecto sostiene que: «La significación del texto se organiza en el entrecruzamiento de dos líneas y de un eje: una línea llamada “discursiva” y una línea denominada “narrativa” (se habla también de “planos” o de “niveles”) y un eje “enunciativo” donde se inscriben las relaciones entre las instancias de producción y de recepción del texto, así como la proyección de ellas en el texto» (Louis Panier: 2003: 8)²¹.

En el primero –*Nivel Narrativo*–, ubica todas las secuencias narrativas de una manera descriptiva, tal y como se presenta el fenómeno: las funciones actanciales de los personajes que se encuentren inmersos en este caso el Huairo,

²⁰ Louis Panier presenta un manual para orientar el proceso de análisis semiótico de textos (en principio, literarios). Disponible en la red: <http://lesla.univ-lyon2.fr/IMG/pdf/doc-232.pdf>

²¹ Louis Panier establece un modelo de análisis de textos literarios, que tranquilamente se aplican al análisis semiótico de la cultura.



junto a todos los entramados de transformaciones, para buscar y conseguir algún objetivo específico. En el Huairo, describiremos sus diferentes componentes y la forma cómo se realiza este fenómeno cultural.

En el segundo –*Nivel Discursivo*–, observaremos la manera como el texto se presenta en la sociedad. Esto es del texto a la práctica del Huairo, y cómo este es asumido por el lenguaje, costumbres, posturas, entre otras, para identificar las significaciones que tiene para cada persona que lo realiza y desde su perspectiva como se interpreta este ritual, mediante la interpretación de cada signo y símbolo que se encuentre dentro del universo, por lo que vamos a observar ya, específicamente, la puesta en escena de los elementos narrativos.

Estos dos planos –explica Panier– vienen a triangularse en un *Eje Enunciativo*, en este concebimos a este ritual del Huairo como un texto, puesto en escena, que comunica de una u otra manera, dependiendo del receptor que es quien interpreta el sentido de significación y, además, cómo se relaciona con otros elementos de la sociedad para formar parte de la cultura de una sociedad dentro de un contexto establecido.



CAPÍTULO III

3.1. ANÁLISIS DEL RITO FÚNEBRE DEL HUAIRO EN EL PLANO NARRATIVO

Cuando observamos, por primera vez, el Huairo como fenómeno cultural, aprendemos una primera idea de lo que sucede, a esto le llamamos una hipótesis, que está sujeta al cambio o a ciertas correcciones. Entonces, el análisis narrativo ayudará a comprobar esa primera idea. Esta estructura se elabora a partir de una actuación principal, que ayuda a organizar de una manera lógica este hecho cultural. En esta estructura, cada elemento, signo, símbolo ocupan su lugar y cumple la función designada, incluidos los actantes todos estos enfocados en transmitir un mismo mensaje al referente.

Intentamos describir el Huairo, con la mayor precisión posible. La respuesta a este interrogante ¿Qué es el Huairo? Nos guiará a un posible origen y a identificar los elementos que este hecho cultural requiere para su desarrollo, de esta manera, construiremos el plano narrativo de este juego.

3.1.1. El Huairo

El juego del Huairo es considerado un rito fúnebre, debido a que se lo realiza después del entierro del difunto, o en actividades relacionadas con la muerte, en el que se pretende honrar el alma de los difuntos. De manera general, se lo describe como el juego de dados. Estos son tallados en hueso



(generalmente el metacarpiano de una res), más un tablero de madera, adecuadamente diseñado y fichas que pueden ser de diferentes tipos de granos (maíz, frijol).

Este juego forma parte de un rito fúnebre que se practica en velorios, puesta de lápidas, en el día de todas las almas o cuando se celebre una misa a favor de algún alma. Según la perspectiva de los habitantes, se necesita de aquello para poder llegar al cielo bajo la protección de Dios (Entrevistada: Delia Llanos)²². Este rito se realiza mediante una larga ceremonia en la que se realizan: rezos, cantos, oraciones. En este participan todos los presentes, sin importar edad o género, siempre y cuando estén de acuerdo con las reglas pre establecidas que son inalterables, aunque otras se pueden consensuar entre los participantes al momento del juego, por ejemplo: el orden de participación, el precio de inscripción, el castigo para los que pierden, entre otros.

Es una tradición que –según estudios realizados por autores como Paul Rivet (1910)²³, Rafael Karsent (1910-1930)²⁴, R. Hartmann, U. Oberem (1960)²⁵, Ordoñez (2011); entre otros contemporáneos–, ha sido practicada desde el período precolombino, colonización, pos colonización y que se sigue practicando hasta nuestros días. Es un rito de origen andino que a través de los años se ha

²² Habitante de la comunidad de Dacte, dueña del huairo y Cuadro de Almas. (Dacte, 2 de noviembre de 2014)

²³ Paul Rivet fue un investigador francés, que llegó al Ecuador en 1901, y hace un estudio de las prácticas funerarias en Ecuador, situándose sobre todo en Quineo.

²⁴ Rafael Karsent fue un investigador sueco, hace una investigación en el Ecuador, sobre ceremonias de los indios en América del Sur (se atribuye a sí mismo como descubridor del huairo generando polémica con Rivert)

²⁵ Investigadores alemanes que hacen sus estudios en la parroquia de Quineo y en el cantón del Sígsig, sobre el Huairo.



ido sincretizando con el cristianismo católico, como se manifiesta por ejemplo dentro del imaginario pictórico del Cuadro de Almas, en el están presentes ideas meramente católicas, con oraciones, cantos, rezos, costumbres propias del judeo-cristianismo.

También cabe recalcar que los autores antes mencionados realizaron estudios del juego del Huairo enfocándose meramente en el proceso del juego tal y cómo se lo practicaba en las diferentes épocas de su investigación: descripción iconográfica o solamente histórica como patrimonio intangible aun no reconocido, discriminando el valiosísimo significado simbólico que pudo y puede tener dicha práctica, para el bagaje cultural histórico y actual de nuestra sociedad.

En la comunidad de Dacte, el juego del Huairo es un ritual que se encuentra constituido por varios elementos los cuales vienen a complementarlo –como ya lo habíamos mencionado–: el Cuadro de Almas y la Pishca. Estos elementos se encuentran en interdependencia, la ausencia de uno de estos haría imposible jugar el Huairo.

3.1.2. El huairo en la actualidad

En la actualidad, se lo practica en múltiples zonas rurales del cantón Sígsig y en otras provincias del Ecuador como: Tungurahua, Imbabura y Cañar, lugares donde se lo ejecuta de manera diferente a la que se desarrolla en la comunidad de Dacte. En esta comunidad, según relatos de Tenorio Pulla (2015)²⁶, Delia

²⁶ Ex síndico de la comunidad de Dacte e informante del juego del huairo. (Dacte, 22 de marzo de 2015)



Llanos (2014), y experiencia propia, se pudo establecer que el desarrollo de este juego empieza a la hora en la que la persona fallece.

Cuando esto ocurre, algún familiar o persona cercana acude donde el síndico²⁷ de la comunidad, quien es el encargado de la capilla²⁸ del sector, quien al recibir la noticia se encarga de doblar las campanas²⁹ –tradición heredada de los españoles, según contaba mi abuela paterna Herminia López (1914-2003) –, al momento de la muerte se anuncia con la campana mayor, a lo que se conoce como "Repique de campanas" tocada de una en una en un espacio considerable. Además, se tenía en cuenta el sexo de la persona fallecida: si era mujer se tocaban once campanadas y si era varón, doce; pero en el momento del entierro el toque se hacía con las dos medianas y la pequeña alternándolas, a este toque se lo llama "doblar las campanas".

Como habíamos mencionado con anterioridad, el juego de huairo se lo puede realizar siempre y cuando el muerto sea adulto. Cuando el difunto es un niño, las campanas todavía tocan a gloria por lo que se hace fiesta: bailan, beben, comen, porque se cree el del niño –y más aún si es recién nacido– va directamente al cielo a formar parte de la legión de querubines de Dios, entonces, todos se sienten contentos de tener un familiar de ángel (Entrevistada: Delia Llanos: 2014).

²⁷ Persona elegida por un grupo o comunidad para representarlos y cuidar de sus intereses, especialmente económicos, sociales y religiosos, sobre todo en la comunidad de Dacte.

²⁸ Lugar reservado al culto religioso, generalmente con altar, en la comunidad de Dacte, esta fue restaurada en el año 2001.

²⁹ Tocar las campanas a manera de luto cuando alguien muere para informar a la comunidad que alguien ha fallecido, según la informante Delia Llanos (Dacte. 2 de noviembre de 2014)



Una vez que se da alerta de la reciente muerte a la comunidad, los deudos visten al difunto con sus mejores galas, que incluyen sus pertenencias de valor que este haya poseído, lo acomodan en el ataúd para velarlo en la habitación más grande de la casa de dos a tres días. Al velorio acuden los familiares, vecinos, y la mayor parte de personas de la comunidad. Una muerte representa asombro y dolor, así en vida no hayan mantenido una buena relación, por lo que en una suerte de oraciones y cánticos, acompañan el dolor de los deudos.

Un elemento que nunca falta dentro de este ritual es sin duda el alcohol, que muchas de las veces es obsequiado como presente y es repartido durante todos los días del velorio, brindando a favor del recién fallecido y por la salvación de su alma; no aceptar un brindis, muchas de las veces representa una grave ofensa.

Para el entierro en el Cementerio Municipal, los familiares llevan el féretro a hombros con ayuda de los acompañantes; en tanto que los amigos cercanos a la familia se quedan en la casa preparando el lugar para el post-entierro, que es el momento en el que se juega el Huairo. Arreglan la casa entera y, sobre, todo, el cuarto donde se encontraba el féretro para recibir nuevamente a las personas que acompañaron al cementerio y por la noche poder jugar.

El lugar se ha preparado colgando el Cuadro de Almas en la pared, este cuadro solo poseen pocas personas del sector. Según el entrevistado Tenorio Pulla, señala que solo poseen: las familias Sánchez Sánchez; Bueno Bueno y la

señora Delia Llanos, de quien hemos tomado el ejemplar para realizar el respectivo estudio y análisis.

3.1.3. Instrumentos del Huairo

El ritual del juego del Huairo implica diferentes instrumentos para su realización, todos se interrelacionan, se dependen el uno del otro, en constante relación.

3.1.3.1. El hueso

Se llama hueso al dado que es utilizado para jugar al Huairo, como habíamos indicado con anterioridad, es tallado en hueso.



Figura 2: Dado del Huairo.

Autor: José Luis Arévalo

Según los ejemplares que mencionan Hartmann y Oberem (1960) en sus estudios, son de un metatarsiano de una res, al igual que los que posee la señora Delia Llanos (2015) (Véase figura 2). El dado es de forma cónica y seis lados iguales, la parte que tiene una cavidad se denomina “Llachu”³⁰; a excepción de este lado, todos los demás tienen una numeración, siendo el

más importante el lado que tiene un círculo y un punto al medio ya que es llamado *huairo*, mientras que el resto de lados tienen la numeración correspondiente de forma ascendente hasta el número cinco.

³⁰ Es el lado del hueso que no tiene valor alguno, cuando cae en esta posición se debe repetir el lanzamiento, tiene tres oportunidades en caso de seguir sacando este lado pierde el turno.



Hay que mencionar que la numeración de este hueso no es la única, más bien, estas difieren –según la zona donde se practique– según la numeración: en Tungurahua, según Hartman y Oberem (1960): Mama Pichka: 16 círculos colocados irregularmente; Pichka= término quichua= 5, combinado con “mama” en el sentido de grande, indica un número de puntos elevados; Chuscu: con cuatro círculos mayores (quichua= 4); Quimsa: con tres círculos mayores y dos menores en cada uno (quichua= 3); Ishcay: con dos círculos mayores de diámetro diferente y dos círculos menores (quichua= 2); Llatan: con un círculo profundo en el extremo angosto (quichua; llatan= desnudo en cueros, sujeto excesivamente pobre). Es casi parecido con las denominaciones que se le da en la comunidad de Dacte, salvo con algunas diferencias como por ejemplo en el lenguaje: la numerología del dado, no se lo dice en quechua sino en español, entonces no decimos “Chuscu” sino “cuatro” y estos están numerados del uno al cinco.

3.1.3.2. El Tablero

Además del hueso se utiliza un tablero de madera (v. figura 3), en el que se

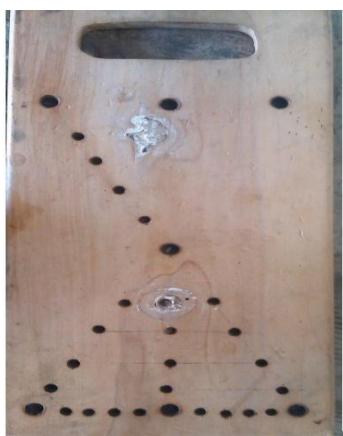


Figura 3: Tablero del Huairo.
Autor: José Luis Arévalo

marca el avance de los grupos, es similar a un juego de dados o monopolio, se juega según sale los números en el dado del huairo. El tablero tiene una forma rectangular con treinta y un agujeros, para que los jugadores, indistintamente, avancen de manera grupal, para esto se utiliza granos de maíz o de poroto, según se pongan de acuerdo los callai o jefes de los grupos



para marcar el avance. Además de esto, también acuerdan el precio de la inscripción para poder jugar, variando desde cinco centavos hasta veinticinco centavos en la actualidad.

3.1.4. Modo de juego

En el piso se tiende una estera³¹ y sobre ella una cobija o paño, que será la plataforma del juego. Alrededor de esta, se sentarán todos quienes vayan a participar, a manera de coro, sin ninguna división de momento. En un primer tiempo se juega el «Huairo Buscado»; en este, cada jugador, de forma continua o en intervalos, saca, en primer lugar, el número uno o Huairo y luego el número cinco. Cada jugador que va completando la serie, irá terminando el juego, de tal suerte que el jugador que se quede al último será el que pierda el juego del huairo buscado. La penitencia consiste en hacer rezar a todos los presentes en nombre del alma del recién fallecido.

Si durante el juego del *Huairo Buscado*, algún participante hiciera parar el hueso del Huairo, bien de base o de cabeza, esta persona será automáticamente ganadora, todos serán perdedores incluyendo los que ya hayan completado la serie; así que tendrán que cumplir la penitencia del rezo. Una vez terminado los rezos, la persona que hizo parar el hueso, está en la obligación de derribarlo,

³¹ Pieza de tejido grueso y áspero (esparto, palma, juncos u otro material parecido), que generalmente se utiliza para cubrir parte del suelo de un lugar. (DRAE14)



soplándolo con trago³². El juego no se reanudará hasta que el dado se haya derribado, sin importar que se pase la noche entera esperando que derribe el hueso.

El *Huairo Buscado* se suele jugar de una hasta tres rondas nada más, por lo que para esta parte no se requiere de algún tipo de inscripción. Acto seguido, se eligen dos jefes, quienes dividen al grupo en dos partes; a cada de jefe se lo denomina *callai* y serán los encargados de organizar el juego empezando por acordar la inscripción -que para esta parte si ya es obligatoria, para jugar con el tablero-. El precio pactado por la inscripción sirve de apuesta en el juego, este está reservado para el grupo que gane la partida. Finalmente, los *callai* son quienes deciden que grupo va a empezar el juego, mediante el lanzamiento del hueso entre los dos hasta que uno de ellos saque un Huairo para empezar.

Una vez definido el grupo que iniciará el juego, se colocan las fichas sobre el tablero, una a cada lado (v. figura 4), que representa a cada grupo. Para decidir el lugar por donde va avanzar las fichas de cada grupo, hay dos opciones: primera, si en el primer lanzamiento el jugador sacara un huairo, podría avanzar de manera directa hacia la meta por el camino más corto; segunda, en caso de que en

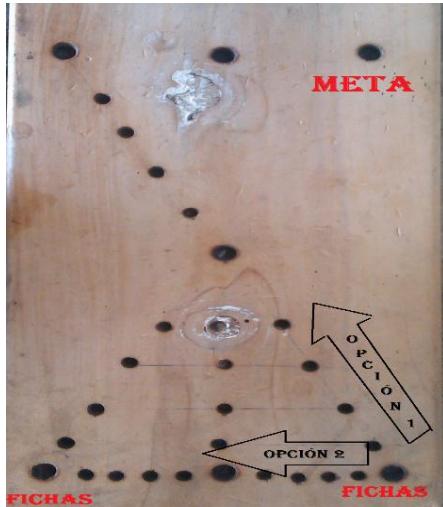


Figura 4: posiciones de fichas,
opciones de avanzar.

Autor: José Luis Arévalo.

³² Nombre con el que se le conoce al alcohol de contrabando, que se compra por litros denominado también wanchaca (entrevistada Delia Llanos, Dacte, 2 de noviembre de 2014)



el primer lanzamiento no sacara un huairo, tendría que avanzar por el camino más largo con su ficha.

El tablero tiene marcado siete agujeros grandes y veinticuatro pequeños, a los agujeros grandes se los denominan *casas o descanso*. Una vez empezado el recorrido de las fichas, los jugadores deberán llegar a la meta con el número exacto, sin pasarse, por ejemplo: si la ficha se encuentra ubicada a tres espacios de la meta, los jugadores deberán sacar tres en el dado, en el caso de que sacaran cuatro, regresaría la partida y tendrían que volver a empezar nuevamente el juego.

Una vez llegada a la meta, el juego no termina ahí, sino que tienen que regresar hasta la casa de la mitad, asimismo sucede con los números exactos para que puedan ganar la partida; aunque hay que mencionar que en algunos lugares, el juego termina con la llegada a la meta sin tener que regresar a la mitad de la casa.

Es importante mencionar que, en el caso de que las fichas de ambos grupos coincidan en el mismo lugar, la ficha del primer grupo regresará al punto de partida y tendrá que empezar nuevamente el juego. En el caso de que algún jugador haga parar el hueso, al igual que en el huairo buscado, el grupo ganará automáticamente, no solo la partida que se esté jugando, sino todas las partidas que se hayan jugado hasta ese momento.



Cada jugador tiene un turno por ronda para lanzar el dado, y en el caso de que, en su lanzamiento, saque la parte no numerada denominada *lluchu* (v. más adelante), tendrá la oportunidad de repetir el tiro hasta tres oportunidades más; también podrá volver a repetir el lanzamiento, cuando el hueso caiga fuera de la plataforma de juego (por lo general una cobija o paño tendido en el piso) o que no se diferencie el lado que marca a lo que se le llama *filo*³³.

Una de las formas para lanzar el dado es tomarlo entre el índice y el pulgar – aclarando que no es la única manera de realizarlo–, pues cada jugador lo hará como mejor se acomode. Este juego se lo puede realizar durante toda la noche, o hasta que los jugadores se cansen; al final todo lo recolectado será entregado a los dolientes, además de rezar en grupo a nombre del alma del difunto; esto lo hace cada jugador que pertenece al grupo.

Al final del juego los *callai* recogen todo el dinero que se ha recolectado durante la noche, y todos, en grupo, van a entregar al doliente principal, acompañado de algún otro presente: alcohol generalmente, alimentos como variedad de granos, que servirá para que la familia doliente se ayude en la atención de los acompañantes, durante los días que dure la ceremonia pos entierro.

³³ Cuando el hueso cae de tal lado que, el filo del dado predomina, en este caso se debe repetir el tiro, de la misma manera que el lluchu tiene hasta tres oportunidades, según informante: Tenorio Pulla (Dacte, 22 de marzo de 2015)

3.1.5. Cuadro de Almas

| El cuadro de almas es un lienzo pintado en óleo que se lo cuelga en la pared, justo encima del lugar donde se velaba al difunto (v. figura 5). Este representa las etapas de la vida: antes y después de la muerte,



Figura 5: Cuadro de Almas.
Autor: José Luis Arévalo

acompañado de diferentes aspectos, y diferentes tipos de muerte. En la parte superior del cuadro: se encuentran dos filas con seis calaveras cada una, estas se encuentran divididas por

la imagen de Cristo, quien se encuentra sobre el mundo sostenido por tres querubines, y se encuentra tomando una cruz en su mano derecha. Las nubes están representadas, en forma humana, el Dios Padre Todopoderoso. Estas calaveras representan, en la primera fila, dividida en dos partes, en la primera: rey, obispo, acólito, mientras en la segunda: monseñor, policía y caballero. Hay una segunda con las osamentas de familiares de la dueña del cuadro -Delia Llanos-, también dividida en dos partes, en la primera tenemos: Nicolás, Lizardo y Gregorio; mientras que en la segunda: Zoila, Mercedes y Blanca, todos estos familiares de primer grado.



Debajo de la imagen del Cristo, que se encuentra sobre el mundo, está representada la «Santa Misa»³⁴, además, en una capilla está un sacerdote rodeado por dos ángeles, quienes dan sus alabanzas a Dios. En la parte derecha del cuadro, se encuentra pintado el destierro de Lucifer de los cielos por parte de su hermano Miguel; mientras que al lado izquierdo, se encuentra representada la Muerte en forma de una calavera con una guadaña. A continuación está la muerte del justo, quien se encuentra en santa confesión, acompañado de ángeles. En la mitad del cuadro, está la Virgen María en el Paraíso rodeada por serafines y querubines, a su lado derecho están pintados los borrachos que representan un pecado principal, y justo debajo de estos se encuentra el: orco, averno o infierno – dependiendo de las mitologías que tomemos como referencia–, en donde se encuentran los injustos, que arden en llamas y sufren todos los castigo posibles que el hombre haya podido imaginar. En el rincón del cuadro, está un leviatán con la boca abierta, lo que podría interpretarse como un *perro del infierno* o *Cancerbero*³⁵, al pie de cuadro se encuentra la frase la «Santa Misa el mejor sufragio para el alma».

El Cuadro de Almas se lo vela después de los entierros, en el Día de los Difuntos, cuando se va a colocar la lápida, o cuando se celebre una misa en nombre de algún o algunos difuntos. Las personas que tienen el Cuadro de Almas, por lo general, tienen el hueso del Huairo y el tablero. Pedir el Cuadro de

³⁴ Véase Más adelante en el análisis e interpretación.

³⁵ Animal fabuloso con figura de perro de tres cabezas, que guardaba la puerta de los infiernos, según la mitología griega.

Almas para velarlo, implica lógicamente jugar el Huairo. Dos elementos culturales que se encuentran íntimamente ligados.

3.1.6. La Pishca

Al siguiente día, después del entierro, se reúnen nuevamente en la casa de los dolientes (en algunos casos se reúnen después de dos días), para recoger



Figura 6: Gente lavando la ropa en el río, parecido a la Pishca.
Autor: El Diario (9 junio de 2015)

todas las pertenencias del difunto. Dolientes, familiares y amigos se dirigen hacia el río de la comunidad llamado Alcacay (Véase fig. 6. La fotografía no es de una Pishca real, solamente fue tomada para ejemplificar). En esta manera de minga³⁶, lavan todas o la mayor

parte de prendas de la casa que el difunto haya tocado durante su vida; en algunas familias incluso acostumbran bañar hasta la viuda en el caso de ser necesario. De la misma manera, otro grupo de personas se quedan en la casa para limpiar todos los rincones posibles; de tal manera que se realiza una limpieza completa de todo lo que posiblemente haya sido tocado por el difunto, con la finalidad de que este descance en paz y así evitar, posteriormente, los *ruidos* en la casa.

³⁶ Reunión solidaria de amigos y vecinos para hacer algún trabajo en común, luego del cual comparten una generosa comida pagada por los beneficiados



Una vez, puestos en escena todos los elementos narrativos que se encuentran dentro de este ritual fúnebre, se continuará, en el próximo capítulo, con su análisis, con la forma en la que se manifiestan en contexto, así como su función tanto individual como colectiva, a fin de obtener un panorama general de este rito, mediante el análisis del plano discursivo, según Panier.



CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS DEL RITO FÚNEBRE DEL HUAIRO EN EL PLANO DISCURSIVO

Panier (2013) plantea que en este nivel se observa cómo se manifiestan los elementos narrativos en el texto, cómo ellos son asumidos por el lenguaje; en suma, cómo ellos son «puestos en discurso»; cómo estos elementos: Huairo, Cuadro de Almas y Pishca entran en relación dentro de un rito total, y como cada elemento va siendo entendido desde el punto de vista del referente, que en este caso son los que lo practican.

Por lo cual se va a identificar todos los elementos que el huairo presente, ir descifrando signo, tras signo, mediante el seguimiento de las funciones de estos signos y su interrelación; dentro del texto se distinguen tres dimensiones: a) espacial y temporal del plano figurativo, b) actores, espacio y c) tiempo, son las categorías figurativas fundamentales.

Lotman (1993), Eco (1976), Pierce (1986), son los autores fundamentales para la descripción, interpretación del significado de los signos presentes en el rito fúnebre. El símbolo puede ser arbitrario y, en ocasiones, susceptible a una influencia del signo para su significación; basados estos conceptos en la concepción de que cada signo tiene un significante dentro del contexto en el que se lo lee, por lo que vamos a definir e interpretar cada uno de estos elementos.

4.1.1. Cuadro de Almas:

Como habíamos mencionado anteriormente, es un cuadro de lienzo en el que se encuentran pintados diferentes imágenes (v. figura 7). Todos estos



Figura 7: cuadro de almas, con numeración.
Autor: José Luis Arévalo

elementos se encuentran relacionados con la muerte bajo el concepto judeo-cristiano. Se encuentran distribuidas imágenes a lo largo del cuadro, cada una con una diferente función. Así tenemos, en primer lugar, dos filas de calaveras,

que según Ordóñez (2011) representan los estratos

sociales que, en orden de jerarquización, vienen impuestas desde la época colonial, mediante la cosmovisión de las clases sociales propias de Europa de la Edad Media, entre las cuales tenemos las siguientes –cada imagen será identificada con diferentes números–

4.1.1.1. (1) Rey: En la entrada léxica *rey*, del *DRAE* 14 Se señala »Es el monarca o soberano de un reino« de igual manera dentro del cuadro de almas representa la punta de la pirámide social, es la persona más importante de una sociedad lo que denota gran influencia de Europa, específicamente España, como señala Ordoñez (2011) que mediante la colonización se instauró la idea de un



gobierno monárquico diferente al establecido por los Incas, ya que es la persona que está por sobre la iglesia o por lo menos al mismo nivel. (v. figura 7)

4.1.1.2. (2) Obispo: señala Hernández (2004)³⁷, »que proviene del latín episcopus, en griego ἐπίσκοπος significa: vigilante, inspector, supervisor o superintendente; dentro del cristianismo, es el que recibe el sacramento del orden sacerdotal en su máximo grado, que es el episcopado, usan vestiduras de color, un anillo y una cruz. En las ceremonias solemnes, llevan la mitra y el báculo. Es un líder espiritual al que conocemos como Papa«, viene a representar la figura máxima de la iglesia católica por lo que dentro de la comunidad se le guarda mucho respeto ya que lo consideran como una deidad o un santo que vive. (v. figura 7).

4.1.1.3. (3) Acólito: Hernández (2004) apunta que »proviene del griego ἀκόλουθος akolouthos, que significa «el que sigue» o -el que acompaña- es un ministerio de la Iglesia Católica y la Iglesia Anglicana, su función es ayudar al diácono, cuidando del servicio en el altar y asistiendo al Presbítero³⁸ durante las celebraciones litúrgicas, especialmente la Misa« Dentro del imaginario local es conocido como sacristán, que es el encargado de ayudar al sacerdote durante el acto de la comunión, pero además dentro del significado real que se le da y por el grado de importancia y jerarquización que se encuentra en el

³⁷ Hernández escribe su obra: en defensa del catolicismo, "Lo que todo católico debe saber", en la que hace las precisiones de las actividades católicas.

³⁸ Hombre que ha recibido la tercera de las órdenes sacerdotales mayores que otorgan las iglesias católicas, ortodoxa y anglicana y que tiene entre sus funciones principales celebrar misa, anunciar el Evangelio, administrar los distintos sacramentos (excepto la confirmación) y orientar espiritualmente a sus fieles.



cuadro podemos establecer más bien que se trata del Obispo, ya que se encuentra estrechamente relacionado con el Papa, y solo este personaje está por encima de este grado, que es el más elevado de la iglesia cristiana católica y dentro de nuestra cosmovisión el acólito vendría a ser el grado menor de toda la iglesia.

4.1.1.4. (4) Monseñor: »este es un término que se emplea delante del nombre propio de algunos eclesiásticos con una dignidad especial, como los obispos y los capellanes de su Santidad, entre otros. Sin embargo, comúnmente se toma la palabra –monseñor- como un título decoroso para indicar los títulos honoríficos de quienes reciben este tratamiento. Aparte de los obispos, vicarios generales de las diócesis, y algunos oficiales de la curia romana, tres títulos nobles concedidos a sacerdotes seculares requieren el uso del tratamiento - monseñor- (Hernández 2004). Por lo que dentro de la comunidad, *Monseñor* es el que está por encima de las dignidades de la iglesia de una localidad en nuestro caso la provincia del Azuay, y este se encuentra ubicado o reside en la capital que sería Cuenca y el que preside la iglesia en nuestra sociedad, por lo que es considerado de máximo respeto por sobre los sacerdotes o párrocos vicarios del cantón Sígsig. (v. figura 7)

4.1.1.5. (5) Policía: el *DRAE 14* señala que «Es la persona que se dedica a vigilar el mantenimiento del orden público, la seguridad de los ciudadanos y el cumplimiento de la ley» por lo que es pieza clave dentro de la sociedad actual y más aún en la antigüedad ya que era considerado parte de alta



sociedad aristocrática como señala Delia Llanos (2014) en nuestro caso representa el orden público pero sobre todo teniendo en consideración que la cosmovisión es rural, este personaje es considerado de gran respeto ya que lo consideran sinónimo de la ley, al que se le debe respetar por sobre todas las cosas (Véase figura 7)

4.1.1.6. (6) Caballero: «Un caballero es, según la acepción más estricta de la palabra, una persona que monta a caballo, teniendo una gran riqueza en cuanto a significados, ya que el hecho de montar a caballo ha significado una condición social muy diferente y cambiante en las distintas etapas históricas» (Cirlot 1992: 111), pero que dentro del imaginario colectivo rural, como menciona la informante Delia Llanos (2014), se considera caballero a las personas de gran estrato social, que poseen dinero y sobre todo viven en la ciudad, por lo que las personas se consideran inferiores a este tipo de personas por las ideas instauradas obviamente tras la conquista.

Continuando con el análisis, encontramos una segunda fila que viene a representar, en cambio, la sucesión de los antepasados de la dueña del cuadro Delia Llanos: en este se encuentran sus antepasados quienes se encuentran en orden de importancia afectiva y por edad de mayor a menor, así³⁹:

4.1.1.7. (7) Nicolás Caivinagua: padre de Zoila Caivinagua, que fuera esposa de Gregorio Llanos, suegro de Lizardo Plasencia, que fue esposo de Delia

³⁹ Esta información fue obtenida de la señora Delia Llanos, informante y propietaria del Cuadro de Almas y huairo. (Dacte, 2 de noviembre de 2014)



Llanos, que todavía vive y es la poseedora del Cuadro de Almas. (v. figura 7, Delia Llanos 2014).

4.1.1.8. (8) Lizardo Plasencia: difunto esposo de Delia Llanos con quien procreó once hijos de los cuales actualmente, viven diez. (v. figura 7, Delia Llanos 2014)

4.1.1.9. (9) Gregorio Llanos: Padre de Delia Llanos, suegro de Lizardo Plasencia y esposo de Zoila Caivinagua. (v. figura 7, Delia Llanos 2014).

4.1.1.10. (10) Zoila Caivinagua: madre de Delia Llanos, esposa de Gregorio Llanos. (v. figura 7, Delia Llanos: 2014)

4.1.1.11. (11) Mercedes Llanos: tía abuela de Delia Llanos, hermana de Gregorio Llanos. (v. figura 7, Delia Llanos: 2014).

4.1.1.12. (12) Blanca Morocho: esposa de Nicolás Caivinagua, madre de Zoila Caivinagua, y abuela de Delia Llanos. (v. figura 7, Delia Llanos: 2014).

Todas estas diferentes osamentas vienen a representar una especie de árbol genealógico de Delia Llanos, que es la propietaria del Cuadro de Almas. Además vale acotar que este cuadro realmente no tiene mucho tiempo de antigüedad, puesto que se lo mandó a pintar por los años 90 en los talleres de Vicente Coronel, ya que –el heredado de siglos anteriores– se había deteriorado por completo, obsoleto en extremo y, tras una mudanza de casa, extraviado, por lo que fue necesario hacer una réplica parecida. En esta variaron únicamente las osamentas familiares, actualizándose a necesidad de la dueña, pero



manteniéndose las mismas iconografías y en los mismos lugares. Además de las osamentas tenemos también:

4.1.1.13. (13) Jesús sobre el mundo: En el cuadro se encuentra Jesús sosteniendo una cruz que es el símbolo del cristianismo actual. La esfera del mundo está sujetada por tres ángeles que consolidan el juego numerológico del cristianismo – el número tres– que hace referencia a la tríadica: Padre, Hijo y Espíritu Santo, que son los pilares fundamentales de las creencias católicas de la comunidad en donde la mayor parte de habitantes conservan el catolicismo como única y verdadera religión (entrevistada Delia Llanos: 2015).

4.1.1.14. (14) La Santa Misa: en esta pintura podemos observar la Santa Misa que es la liturgia de la Iglesia católica, Hernández (2004) apunta »la Comunión Anglicana y el Luteranismo en que se celebra la eucaristía. Según los Evangelios, fue instituida durante la Última Cena de Jesús de Nazaret con sus apóstoles, por lo que esta celebración cumple con cuatro principales objetivos: *latréutico*: para honrarle como conviene; *eucarístico*: para agradecerle sus beneficios; *propiciatorio*: para darle alguna satisfacción de nuestros pecados y para ofrecerle sufragios por las almas del purgatorio; *impetratorio*: para alcanzar todas las gracias que nos son necesarias«. De la misma manera Delia Llanos (2014) señala que durante la celebración de esta eucaristía, se rememora el sacrificio que Cristo hizo por las personas, y durante el ritual del Huairo se implora a Dios, ángeles, virgen y todos los santos que sean necesarios para lograr el perdón eterno del alma del difunto.



4.1.1.15. (15) La muerte: según el diccionario de los símbolos, »la muerte es el arcano decimotercero del Tarot, de figura esqueletada que maneja una guadaña al lado izquierdo, representa el final de la vida pero también la liberación, la transformación de todas las cosas. También es importante tener claro que la muerte es concebida como una entidad antropomórfica que ha existido en muchas culturas desde los inicios de la humanidad« (Cirlot, Juan: 1992)⁴⁰. Dentro del imaginario de la comunidad, la muerte se lo representada como un ser, solo de huesos, con capa y una guadaña con la que corta el hilo de la vida. Según la entrevistada Delia Llanos (2015) que a la vez manifiesta que en algunos rezos también se le conoce como el *ángel de la muerte* al que desde diferentes puntos de vista se lo teme y se lo respeta, pero sobre todas las cosas es el ser al que se le quiere vencer tras la creencia de alcanzar la vida eterna a través del perdón de dios de todos los pecados, que son los que condicionaría a la muerte a darles la muerte que cada persona se merece bajo los conceptos de la moral católica.

4.1.1.16. (16) La muerte del justo: es un cuadro del catolicismo, correspondiente al siglo XIX, en este se representa la muerte de la persona de bien, que en vida siguió todos los mandamientos de Dios sin reclamar ni protestar; vivió bajo el concilio de él, llevó una vida de bien y antes de su muerte el sacerdote le concede los Santos Óleos, el sacramento de la confesión, para el

⁴⁰ Cirlot, Juan Eduardo es autor del *Diccionario de Símbolos*, disponible en: <https://q=diccionario+de+símbolos+cirlot&ie=utf-8&oe=utf-8> 2 dic. 2012 – Cirlot. www.google.com/search. 29 junio, 2015.



descanso eterno de su alma. Además, se observa a seres angelicales dispuestos a conducir el alma del muerto hacia los altares para que tenga una eternidad llena de gozo junto al padre Creador (entrevistado 1: Delia Llanos (2014); entrevistado 2: Tenorio Pulla; entrevistada 3: Zoila Plasencia: 2015)

4.1.1.17. (17) Miguel y Lucifer: tiene como representación la batalla entre estos dos arcángeles. Se representa la manera en la que Miguel envía a los infiernos a su hermano Lucifer por querer sentirse igual o quizá superior a Dios, por lo que su castigo eterno es vivir en lo más profundo de la tierra, lugar llamado infierno, en donde con sus demás seguidores habitarán ahí por la eternidad. (entrevistado Tenorio Pulla 2015).

4.1.1.18. (18) Virgen del Carmen: en esta imagen está representada la Virgen del Carmen “mamita Virgen del Carmen” que es la encargada de ayudar a rescatar las almas en pena que se han arrepentido para poder llevarlas al cielo, ella con un grupo de ángeles se encargan de salvar a los condenados que hayan hecho una obra buena, o se hayan arrepentido de corazón (entrevistada Delia Llanos: 2015).

4.1.1.19. (19) Los borrachos: este cuadro representa varios pecados capitales, tales como: la *gula* referente a la sed insaciable de alcohol; la *avaricia* representado en el juego de cartas y apuestas sobre el juego; *envidia*, en la competencia; la *ira* se manifiesta tras perder el juego; la *lujuria* el pecado que les insita a seguir apostando; pereza: no aprovechan de mejor manera el tiempo; la *soberbia*, ya que ninguno se resigna a perder (entrevistada Delia Llanos: 2015).



4.1.1.20. (20) La muerte del pecador: aquí se representa el infierno y sus habitantes, están los que murieron bajo pecado. La idea de este es sumamente clásica, ya que nos muestra el infierno en llamas y las personas que vivieron fuera de la norma de Dios quemándose en sus llamas. Está presente parte de la mitología griega ya que se muestra a un perro, lo que podríamos interpretar como Cancerbero –el guardián del inframundo–, aunque también dentro de la idea cristiana católica, este sea más bien un ‘leviatán’, que es una criatura que habita en el purgatorio. Seres, quizá, más antiguos que los mismos humanos y ángeles, a estos les acompañan los buitres que esperan que el cuerpo decaiga para ellos hacer presa y desgarrarlo durante toda la eternidad (Hernández: 2004).

Dentro de la comunidad, la muerte es considerada como un espacio de arrepentimiento sobre lo mal que ha hecho antes de morir; en la comunidad se acostumbra –cuando la persona está en agonía– llamar a las personas con las que haya tenido problemas en vida, para que estas le pidan perdón o, en caso contrario, él los perdone, de esta manera se alcanza el cielo a través de la redención (entrevistada 1: Delia Llanos, entrevistado 2: Tenorio Pulla,: 2015).

4.1.1.21. (21) «La Misa es el mejor sufragio para el alma»: esta frase hace referencia a la ayuda que podemos brindar, con nuestras peticiones, para que el alma llegue al Paraíso y no pene en el purgatorio y pueda encontrar redención en el Paraíso. Se trata de un excelente acto de caridad, en donde las almas santas, a su vez, suplican a Dios para que nos retribuya por ese acto de



amor fraterno. O también, el mismo Dios, viendo nuestra caridad fraterna nos concede nuevas gracias a favor del alma, AMEN (Delia Llanos: 2015).

Hemos identificado los elementos que presentan el Cuadro de Almas, e interpretado signo tras signo, siguiendo la metodología de Panier en el plano discursivo. El análisis manifiesta cómo la comunidad lo practica, cómo lo visualiza, desde qué punto de vista lo viven. Según Lotman (1993), este cuadro vendría a ser el símbolo de las almas, puesto que no está representado, únicamente, las almas de los familiares de la dueña, sino representa el plano general. Este cuadro encierra una importancia universal dentro de la comunidad de Dacte, quienes guardan respeto al cuadro como si fuera el propio cuerpo del difunto a quien tuvieran presente.

A continuación, siguiendo la misma metodología vamos a identificar los elementos o signos que presenta el *huairo* en sí, primero el dado y luego el tablero.

4.1.2. El Huairo

En el juego del huairo encontramos diferentes signos y símbolos que denotan diferentes interpretaciones. Partimos desde sus orígenes, descendiente de los Andes, es un juego precolombino. A continuación lo vamos a describir: para empezar es importante determinar el dado, que es tallado en un hueso, que tiene una forma oblonga dividida en seis lados casi simétricos.

4.1.2.1. El hueso: según el diccionario de símbolos, este representa la vida reducida a germen (Cirlot, Juan: 1992). Dentro de la comunidad se observa que representa la continuación de la vida, la perduración, por lo que es considerado con gran respeto. Hay quienes incluso al momento de lanzarlo hablan con él, personificándole para darle un atributo sobrenatural, a fin de obtener algún favor a su conveniencia dentro del juego. En otras ocasiones, las personas suelen también, a través del hueso, representar el alma del difunto, quien es el que decide el destino del juego y da su gracias al que haya rezado con más fe en favor de su alma (Delia Llanos, Tenorio Pulla: 2015) (v. figura 2, 8).

4.1.2.2. Llachu: es uno de los seis lados del dado, se hace referencia con una palabra quichua, que según el diccionario Quichua-Español, significa



Figura 8: lado Llachu del huairo
Autor: José Luis Arévalo

literalmente «adj. Desnudo; desollado; pelado, persona muy pobre» (Cordero: 51). Los participantes hacen una analogía a esta parte del hueso, ya que es la que no tiene ningún valor. Durante el juego: por lo que como ya habíamos mencionado anteriormente debe volver a repetir el tiro. Este lado es señalado, por lo general, con una cavidad, que hace referencia a la deficiencia de su valor. Es interesante ver que en esta cavidad se lo ha agregado una cruz, la cual simboliza

—según la tradición católica—, la no pobreza; pues según creyentes, pobre es solo aquella persona que carece de amor de Dios (Delia Llanos: 2015). V. figura 8).

4.1.2.3. Lado uno (Huairo): este lado representa el valor de uno, también se le llama el huairo, por ser la parte más importante. Esta está



Figura 9: parte llamada huairo.
Autor: José Luis Arévalo

representada por un círculo y un punto al medio. Según el diccionario de Cirlot, el círculo representa el diez, por lo que simboliza –en muchas ocasiones– el cielo y la perfección o también la eternidad. En China, por ejemplo, la actividad, el principio masculino (yang) está representado por un círculo blanco (cielo); mientras la pasividad, el principio femenino (yin), es figurado como cuadrado negro (tierra). En base a esto, el

círculo blanco corresponde a la energía e influjos celestes. Además también menciona que la relación entre círculo y esfera hace referencia a la totalidad, por lo que podemos manifestar que nuestro signo del huairo representa esa eternidad. La búsqueda del cielo, a través de las oraciones para el difunto y en base a estos círculos, el huairo se desarrolla una totalidad dentro del juego: esa es la conexión entre la vida y la muerte (V. fig. 9. Tenorio Pulla: 2015).

4.1.2.4. Lado dos, tres, cuatro y cinco: estos lados mantienen la temática de la señalización con círculos que ya los habíamos interpretado; sin embargo, dentro del juego, cuando caen en dos, tres o cuatro, en caso de estar jugando «huairo buscado», estos lados no representan nada. Como ya lo



habíamos indicado: los números cinco y uno sirven para completar la serie; mientras que durante el juego en el tablero, solo se recorre los espacios que este señale (Tenorio Pulla: 2015).

4.1.2.5. Cuando cae parado: cuando el huairo cae parado significa que el juego está ganado, y que no hay manera de cambiar el resultado; de ahí que viene la frase *Huairo parado, Huairo ganado* y no importa si se está jugando al huairo buscado o en el tablero, el resultado es el mismo. Esto simboliza que esa noche el alma del difunto ha elegido a una persona específica para que pueda lograr esta hazaña. En algunas ocasiones, nunca han podido hacer parar el huairo, esta situación lo relacionan con la carencia de gracia del alma del difunto y, al contrario, en otras ocasiones hacen parar en más de una ocasión el hueso por lo que es sinónimo de empatía con el alma del difunto. Pero esto no queda ahí, si no que tienen que derribar el dado mediante el soplo con alcohol, pues no importa si es mujer, niño o niña el jugador que ha hecho parar, tiene que ser este el que derribe mediante los soplos con alcohol, ya que si no lo hace el juego no se reanudará (Tenorio Pulla: 2015).

4.1.2.6. Alcohol: según el diccionario de símbolos se le conoce como «agua de vida es agua de fuego», símbolo en consecuencia de la *Coincidentia Oppitorum* o conjunción de los contrarios (Cirlot, Juan Eduardo: 1992), dentro de la comunidad conocido con diferentes jergas por ejemplo: *Aqua loca, tatequieto, wanchaca, tapado con tusa*, entre otros. Este se presenta en la mayor parte de rituales y ceremonias realizadas en la comunidad, es la bebida que se



toma en todo tipo de reuniones y esto no quiere decir que sea una comunidad alcohólica, pues su ingesta se lo hace por motivos especiales en nombre de un santo, de un alma e incluso del mismo Dios (Delia Llanos: 2015).

4.1.2.7. Lanzamientos: cada jugador tiene una oportunidad de lanzar por ronda, el jugador repite el lanzamiento solo cuando el dado, haya salido de la plataforma de juego, haya caído en lucho o haya quedado en filo. Entonces el jugador podrá repetir su lanzamiento, solo hasta la tercera vez, si el dado siguiera cayendo, de las maneras antes indicadas, luego del tercer intento el jugador perderá su turno por lo que será considerado de la mala suerte y, por supuesto, motivo de burla durante toda la noche. Cada vez que se juega el huairo, hay una persona que marca la diferencia, por ser considerado el de mala suerte. También es importante ver como se juega con la simbología del número tres que es clave dentro del catolicismo, pues son tres los poderes: Padre, Hijo y Espíritu Santo (Delia Llanos: 2014) .

4.1.2.8. Lugar: el lugar donde se juega es importante para el desarrollo del Huairo, ya que este, de manera obligatoria, se lo debe jugar en el piso. Una de las razones fundamentales obedece a la parte supersticiosa de sus habitantes: en contacto con el piso se está en mayor contacto con el alma del difunto, a través de los pasos que ha dejado en vida y que tras la muerte sigue recorriéndolos. Se tiene la creencia de que cuando una persona muere debe recoger todos los pasos que ha dejado; creencia que se aplica a los cabellos y las uñas (Delia Llanos: 2015).



Otra razón fundamental desde mi percepción como participante y observador del ritual, radica en que este ritual se practica en zonas rurales con escasos recursos económicos cuyas casas son bastante sencillas y pequeñas, por lo que jugar al Huairo, en el suelo es la mejor opción. Además menciona Tenorio Pulla (2014) que también se lo realiza por cuestiones de táctica, por lo que el juego debe realizarse en el suelo, ya que es ahí en donde se puede ubicar el cubre piso o cobija y así lograr una base estable para que el dado de hueso pueda rodar y mostrar de manera eficaz los lados o inclusive pueda pararse.

4.1.2.9. Tablero: el tablero es de forma rectangular, aunque no es la única forma que pueda tener, de hecho se ha observado en diferentes lugares, tableros con diferentes formas, lo que realmente no es trascendental. Lo importante en relación al tablero es que este no puede variar en el número de agujeros que marcan el camino: treinta y un agujeros, divididos en siete grandes y veinte y cuatro pequeños. Los siete agujeros grandes hacen referencia a los siete pecados capitales –lujuria, pereza, gula, ira, envidia, avaricia, soberbia–. Todos estos pecados se deben superar para poder alcanzar el perdón de Dios, por lo que durante el juego no solo se debe llegar a la meta, sino además se debe regresar para terminar el juego en la penúltima casa como símbolo de victoria por sobre los pecados (Delia Llanos: 2015) (v. figura 3, 4).

4.1.2.10. Oración: es una práctica básica del cristianismo, mediante el cual se comunica directamente con Dios con el sumo cuidado y adoración. Los habitantes de la comunidad encuentran en este medio la oportunidad de pedir por



su bienestar y el de sus seres queridos para lo cual han distinguido o realizan diferentes oraciones según la ocasión, entre las cuales tenemos las siguientes: (Delia Llanos: 2015).

4.1.2.10.1. Peticiones: la palabra petición significa pedir o solicitar. Las peticiones y las súplicas se parecen mucho, pues en ambas oraciones están pidiendo que Dios actué en favor de alguien o algo (Hernández: 2004).

4.1.2.10.2. La oración rogativa: cuando la persona ruega, acude hacia Dios en un estado de humillación y preparado para dar o realizar cualquier sacrificio, por lo que va sin vergüenza alguna a implorar a los altares para que se le conceda algún tipo de milagro. Los momentos que pasamos rogando y orando, son momentos muy íntimos donde nuestra relación con Dios se fortalece y mientras él nos va preparando para recibir la respuesta que hemos estado esperando (Hernández: 2004).

4.1.2.10.3. Santo Rosario: El Rosario proviene del latín Rosarium que significa «rosal», que consiste en un rezo tradicional católico para conmemorar los veinte «misterios» basados en la vida de Jesucristo y de la Virgen María, llamado Santo Rosario. En este se recita, después de cada uno de ellos, un Padrenuestro, diez Avemarías y un Gloria Patri. Para realizar este rezo, la persona encargada debe tener un Rosario que es una sarta de cuentas, que están distribuidas en series de diez separadas por otras de distinto tamaño y la sarta está unida por sus dos extremos a una cruz. Este símbolo cristiano, la mayoría de personas de la



comunidad, los fieles lo cuelgan en el cuello por lo que cualquier momento pueden realizar este rezo que consiste de los siguientes misterios:

➤ **Gozosos:** (Lunes y jueves, y también en el tiempo de Adviento y Navidad)

- El anuncio del Ángel a la Virgen María
- La visita de María a su prima Isabel.
- El nacimiento de Nuestro Señor Jesucristo.
- La presentación del Niño Jesús en el templo.
- El Niño Jesús perdido y hallado en el templo.

➤ **Doloroso:** (Martes y viernes, y en el tiempo de Cuaresma)

- La oración de Jesús en el huerto de Getsemaní.
- La flagelación del Señor.
- La coronación de espinas.
- Jesús lleva la cruz a cuestas.
- Crucifixión y muerte del Señor.

➤ **Glorioso:** (Domingo, miércoles y sábado, y en el Tiempo de Pascua)

- La resurrección del Señor.
- La Ascensión del Señor.
- La venida del Espíritu Santo sobre la Virgen María y los apóstoles.
- La asunción de Nuestra Señora a los Cielos.
- La coronación de la Santísima Virgen como reina de todo lo creado.



A través de los rezos del Rosario, se consolida las quince promesas de la Virgen María (Hernández: 2004).

4.1.2.10.4. Padre nuestro: es el símbolo y, quizá, la oración más conocida por los cristianos católicos ya que fue la que de igual manera Jesús pronunció en la cruz, momentos antes de morir según la creencia popular de Delia Ilanos. Es la primera oración que se recita a lo largo de la comunidad, ya sea para pedir perdón o rogar por algo, antes de la comida o después de la comida como oración de gracias (Hernández: 2004).

Padre nuestro,
que estás en el cielo,
santificado sea tu Nombre;
venga a nosotros tu reino;
hágase tu voluntad
en la tierra como en el cielo.

Danos hoy nuestro pan de cada día;
perdona nuestras ofensas,
como también nosotros perdonamos
a los que nos ofenden;
no nos dejes caer en la tentación,
y líbranos del mal. Amén

4.1.2.10.5. Ave María: Este es un rezo exclusivamente dedicado a la Virgen María, mediante el cual piden directamente a ella que sea abogada e interceda por el alma del difunto, para que Dios bajo con su gracia infinita pueda perdonarlo y otorgarle el descanso eterno en el paraíso. Por eso que durante la



noche del juego, se pasa rezando el Padre Nuestro y el Ave María juntos, y repitiendo las veces que sea necesario, como acto de arrepentimiento por todo lo malo que han hecho (Delia Llanos: 2015).

4.1.2.10.6. Gloria Patri: El Gloria Patri es una oración cristiana de carácter trinitario rezada desde los inicios del cristianismo, que se añade al final de la recitación de algunos salmos, en el término de cada misterio del Rosario o para completar el tríptico piadoso Padre Nuestro, Ave María, Gloria.

Gloria Patri, et Filio, et Spiritui Sancto. Sicut erat in principio, et nunc, et semper,
et in sæcula sæculorum. Amen. (Hernández: 2004)

Traducción: Gloria al Padre, y al Hijo y al Espíritu Santo. Como era en el principio, ahora y siempre, por los siglos de los siglos. Amén.

Es importante también recalcar que muchas personas sobre todo las de la tercera edad, realizan los rezos en latín, debido a que era la lengua oficial de celebración de las misas cuando ellos estaban en el catecismo o cuando empezaron a inmiscuirse dentro de la vida cristiana.

Panier (2013), en su metodología propone distinguir tres dimensiones: actanciales, temporales y espaciales, lo que hemos hecho es manifestar estas dimensiones en el Juego del Huairo -el roll de los participantes; ocasiones en las que se juega; lugares donde se lo juega-; de esta misma manera propone la articulación de actores en las que permite precisar los tipos de actores y de encontrar por qué razón un actor se encuentra inscrito en un texto; por ejemplo, el



roll de los callai, que son los jefes de grupo y encargados de establecer todos los parámetros del juego, verificando que todo esto se desarrolle en base a las reglas, estos son los que van a luchar por su grupo, muchas de las veces hacen uso de las trampas para poder ganar a los participantes deben estar atentos.

En cuanto a la **articulación de los lugares** manifiesta que es necesario observar cómo se organizan los lugares y cómo el texto construye entre ellos diferencias significantes (Panier 2013). Dentro del juego el espacio es considerado clave para su desarrollo, jugando con la representación y superstición, en busca de tener mayor contacto posible con el difunto, con la idea quizá de vencer ese lazo que separa la vida de la muerte sin querer resignarse a perder ese ser querido (Delia Llanos: 2014). En esto el suelo es todo, sin el suelo nada, si a alguien se le ocurriera jugar en mesa el Huairo en ese momento se perdería todo el respeto y sentido de la realización de este.

En cuanto a la **Articulación de la temporalidad** en el discurso, el mismo autor menciona que los diferentes momentos del relato (progresión, vuelta al pasado, evocación del porvenir) son susceptibles de ser considerados como elementos de la forma del contenido. No es suficiente con determinar las figuras del tiempo (días, meses, invierno, crepúsculo, etc.) o el tiempo de los verbos; es necesario describir la estructura de la temporalidad en un texto (Panier 2013), por lo que dentro del desarrollo del juego este es de gran importancia, pues no se juega por jugar cualquier día a cualquier hora, para realizarlo se debe cumplir con requisitos que denota un tiempo exacto, como ya lo habíamos mencionado anteriormente, acotando que se lo realiza exclusivamente durante la noche, ya



que es en la que se maneja la mayor parte de calma y se puede tener mejor comunicación con todas las almas. (Delia Llanos: 2014)

4.1.3. La Pishca: como ya lo habíamos mencionado, este término proviene del quichua que significa «cinco» (Cordero: 1967, 24). Ya que responde al quinto día que es en el que en principio se celebraba este rito, que en la actualidad a variado siendo realizado al tercer día de fallecido, pero que sin embargo se lo sigue llamando el Cinco o Pishca por tradición. (Delia Llanos: 2014)



CAPÍTULO V

5.1. ANÁLISIS DEL RITO FÚNEBRE DEL HUAIRO EN EL PLANO

ENUNCIATIVO

Una vez que hemos identificado los dos planos del juego del *Huairo*, vamos a situarlo en un eje enunciativo, que es en donde va adquirir el sentido dentro de la cultura, en un contexto definido; pues como afirma Geertz en *La interpretación de la cultura* (1987), que cada ser humano desarrolla diferentes actividades a las cuales le da diferentes interpretaciones, dependiendo del espacio y tiempo en el que se desarrolle. Asimismo recordemos que Lotman en el texto de *La Semiósfera* (1996) y Eco en *Los límites de la interpretación* (2013), reconocen que cada signo representa símbolos diferentes en espacios y tiempos diferentes, y esta parte de significación sería lo que represente el eje enunciativo, donde se sitúa lo narrativo y lo discursivo para entablar esa significación representativa en un contexto real y actual de la comunidad de Dacte frente al contexto real y actual de la ciudad.

De esta misma manera, Louis Panier menciona que en este eje: « todos los textos que analizamos son discursos producidos, son enunciados y, en tanto son productos, que presuponen las condiciones de producción (o de comunicación) cuyo análisis depende de las disciplinas de la información y de la comunicación» (2013: 42), por lo que estos discursos tendrán un receptor cuyos efectos serán diferentes. Así también el análisis de estos van a depender de diferentes disciplinas tales como: la pragmática y la retórica; y la semiótica de los



discursos abordará estos problemas de manera particular: tratando la dimensión enunciativa de los textos.

De esta manera, dentro de la terminología semiótica se designa con el término *desembrague enunciativo* a la operación a través de la cual el enunciador principal (un yo-aquí-ahora fuera del texto) proyecta en el texto (enunciado) a los actores, quienes son sujetos de actos de enunciación (Panier: 2013). Entonces, se habla de *embrague enunciativo* cuando el enunciador principal parece «retomar el turno» en el juego de enunciaciones enunciadas, sea para manifestar un actor del tipo ‘yo’ susceptible de representar la enunciación principal, sea para «borrar» todo trazo de la enunciación y dejar, así, que el relato se cuente por sí mismo.

Por lo que el análisis semiótico de la enunciación consiste, así, en revelar, en el texto, este juego complejo de desembragues y de embragues enunciativos, al tiempo que calcula sus efectos sobre la construcción de sentido y sobre la activación de lo verosímil (que es la manera en que la semiótica del discurso aborda el problema del punto de vista). Considerando que el juego del Huairo es un texto cultural, se somete a estos conceptos de análisis con los cuales los diferentes elementos de esta práctica cultural, se van complementando para dar una significación desde el papel de enunciante hasta el del receptor, son los diferentes aspectos que este fenómeno presenta.

Para empezar debemos determinar tres elementos básicos para el desarrollo de este juego: *La Muerte, el Cuadro de Almas y la Pishca*.



5.1.1. La muerte

Este es un elemento tan propio de los seres humanos y tan misterioso, que proviene del latin *mors, mortis* que es el que daría lugar con el paso del tiempo al verbo morir, que significa «el fin **de la vida**», a causa de la imposibilidad orgánica de sostener el proceso homeostático. Se trata del final del organismo vivo que se había creado a partir de un nacimiento (DRAE 14), y ha sido tratada y concebida de diferentes maneras a través de la historia.

En la comunidad de Dacte, la muerte es concebida como un proceso natural ligado mutuamente a la vida, en el que el cuerpo y el alma tienden a descansar, después de cumplir la misión que han sido encomendados por parte del creador. Si la persona fallecida ha obrado de buena manera, y ha muerto bajo la Santa Confesión, arrepintiéndose de todos sus pecados, tiene la oportunidad de ascender al Paraíso, o en su defecto si ha obrado de mala manera cometiendo pecados regularmente, obtendrá la muerte que merece, por lo que será condenado al infierno judeo-cristiano. (Entrevistada: Delia Llanos: 2014)

El concepto anterior es muy aceptado lo largo de la sociedad cristiana, sin importar si son zonas rurales o urbanas; todo esto bajo el concepción de aceptación y resignación frente a la muerte -lo cual no garantiza que los seres queridos del fallecido eviten sufrir durante este duro proceso- lo que varía es la manera en las diferentes sociedades realizan el entierro, debido generalmente a la herencia cultural que cada pueblo tiene por ejemplo: –Dacte y ciudad– en donde vamos a encontrar diferencias y similitudes que estos diferentes contextos



presenten mediante la triangulación de los planos narrativos y discursivos en el eje enunciativo.

5.1.2. El entierro

Este proceso es el que varía de la ciudad al campo, aunque ambas partes concibán de la misma manera a la muerte; sin embargo, son diferentes prácticas que utilizan para realizar el entierro. En la ciudad, por ejemplo, dentro de las nuevas concepciones se ha ido tomando un nuevo sistema, más adaptado al mundo contemporáneo, se va dejando de lado las tradiciones ancestrales, pero en el campo siguen persistiendo, pese a las actualizaciones globales.

Es aquí donde entra en juego el *embrague* y *desembrague* de significantes y actores tanto en el campo como en la ciudad y cómo los actores de este rito se comportan en estos diferentes espacios, pongamos un ejemplo: yo miembro originario de la comunidad de Dacte, que vive en la ciudad de Cuenca más de siete años, me ubico en la situación de muerte de dos buenos amigos, uno de la ciudad y otro del campo; acudo al entierro del amigo citadino, el velorio será apenas de un día, el mismo que probablemente se realiza en una casa de velaciones, en la que van a estar presente amigos, familiares y quizás uno que otro vecino, todo se desarrolla durante un día y esto termina con el entierro del cuerpo de mi amigo.

Ahora asisto al entierro de mi amigo en la comunidad, todo es totalmente diferente, en primer lugar el cadáver se vela en la casa del difunto, y todos los de la comunidad asisten al velorio que, por lo general, dura dos días, la muerte es



más sentida en comunidad, puesto que por la poca población se conocen entre todos, y haya sido o no buenos amigos en vida. En este momento demuestran la solidaridad acompañando en el dolor a los familiares; el trato es diferente, pues se lo vive de manera más amena ya que este proceso se lo realiza en un verdadero ritual de entierro, empezando desde el doblar de las campanas, el acompañamiento, el entierro, el Huairo y la Pishca,

Ubicado frente a estos dos procesos, totalmente diferentes, de entierro bajo una misma creencia, yo como referente obtengo visiones diferentes por lo que mi proceder actancial se ve condicionado al lugar en donde me encuentro, pues los significantes y significados obtienen diferente valor para mí. Entonces, como observador de este proceso, frente a dos fenómenos, uno con características pre-coloniales, pre-modernas que subsiste en la actualidad y que se ha acoplado a las diferentes prácticas que se van sobreponiendo; y, el otro, quizá, ya totalmente absorbido por prácticas contemporáneas, en la que ni por una remota idea se mencione el *Juego del Huairo*.

5.1.3. Cuadro de Almas

Este elemento es el gran ausente en las prácticas contemporáneas de entierro en la ciudad; sin embargo, dentro de esta pintura se encuentran iconografías que sí figuran dentro de la cosmovisión citadina, como son los excesivos símbolos cristianos, conocidos comúnmente y diferenciándose entre los que pertenecen al bien y al mal, teniendo como elemento principal y quizá la justificación de todo, la muerte.



Tanto en la ciudad como en Dacte se difunden leyendas y mitologías sobre la fe cristiana, lo cual hace que en estos diferentes lugares se mantenga un común denominador: el tema de las almas. En las costumbres citadinas, se acostumbra pedir las almas de estas personas de estrato social alto, tales como: el Rey, Obispo, Acólito, Monseñor, Policía y Caballero, que están por sobre las otras almas de los familiares, lo que nos muestra una clara herencia colonial.

Este cuadro no representa como tal: a Lizardo, Zoila o Gregorio, que representan a las almas en general, ahí están todos los difuntos de la comunidad, debido a la arraigada creencia de la vida después de la muerte, que condiciona el actuar de la sociedad: si una persona va en contra de la moral de la iglesia busca la forma de reivindicarse a través de las plegarias, la confesión y comunión, tanto en la ciudad como en el campo, es decir, el fin es el mismo y lo único que varía son los instrumentos y el procedimiento para alcanzar el objetivo mismo, en el caso de Dacte se consigue a través del Huairo.

5.1.4. El Huairo

Ya hemos descrito el Juego del Huairo, lo que vamos hacer ahora siguiendo el modelo de Panier, es ver la funcionalidad de este juego en nuestra sociedad. El Huairo es el método que se utiliza para rendir homenaje al difunto, ya que a través de este es posible orar en grupo a favor de un alma en especial. En la comunidad de Dacte es de gran importancia desde y con las generaciones más antiguas, ya que es el máximo respeto y decoro que se puede ofrecer al fallecido y a sus familiares. En la comunidad es una forma de acercamiento por lo que



demandaría mayor confianza entre los presentes, cosa diferente a lo que ocurre, por ejemplo, dentro de la ciudad donde los acompañantes se limitan a estar por escasos momentos en la velación y luego retirarse.

El juego del Huairo, como cualquier otro juego sirve para distraer, por más ritual sagrado que este sea. Este juego ameniza a que la gente acompañe por largos ratos a la familia, que se siente de mejor manera al ver la acogida que tuvo su difunto, es una muestra de afecto la cantidad de gente que acompaña al difunto durante el velorio y el entierro.

La preparación del juego consiste en todo un ritual, pues por más que las nuevas generaciones intenten cambiar estas prácticas, estas se sobreponen, por encima de la fe de cada persona, por lo que se sigue manteniendo esta tradición, tal y como lo hacían décadas y quizás siglos atrás. Desde el momento en que los deudos acuden a solicitar prestado el Cuadro de Almas y el Huairo, ya que este debe ser prestado y no alquilado, aunque no quita que cada persona que necesite de los servicios acuda a sus dueños llevando algún presente que en la mayoría de los casos puede ser comida, a diferencia de la ciudad en donde todo se transa en base a lo material.

Adentrándonos en el estudio de la cultura, todas estas son manifestaciones que la sociedad emana hacia el exterior con la finalidad de poner su punto característico o simplemente diferenciarse del resto del mundo. En este caso observamos que más que una simple vanidad, la razón del rito es continuar un legado hereditario que se consume tras los años y que apetece al historiador,



investigador poder sumergirse en las líneas profundas de esa significación como es el Huairo.

5.1.5. Comida

Otro aspecto fundamental entre estos diferentes espacios en los que se desarrolla el entierro es la comida, que en la ciudad no se toma mucha importancia, pero que en la comunidad de Dacte es muy importante. En primer lugar, el estrato social y la bondad de las personas, pues por más pobre que haya sido el difunto, al momento de su muerte, se acostumbra matar una vaca, que ha venido a convertirse ya en el arquetipo de la muerte en la comunidad. Así, por ejemplo, cuando bromean sobre la muerte o que alguien está próximo a morir por diferentes cuestiones, suele decirse, -hay que alistar la vaca- , lo que la hace característica del velorio, ya que va a ser las provisiones de alimentación para todos los presentes durante los días que dure el velorio, el entierro hasta llegar a la Pishca.

El alcohol, como en la mayor parte de sociedades andinas, está presente en la mayoría de los rituales como bebida relajante y motivante. Además, esta pieza es fundamental en el juego del Huairo, ya que el trago no puede faltar; de allí que los dolientes y acompañantes se provisionan de esta bebida, llevándola por litros que es servida y repartida entre todos los asistentes. Si usted no acepta, es un acto de ofensa, el no aceptar tomar en nombre del descanso del alma del difunto.

5.1.6. La Pishca



Al igual que el Huairo la realización de este rito se debe más a una tradición, ya que la mayor parte de la gente lo hace por superstición, debido a que cree que lavando todo lo que el muerto haya tocado antes de su partida, se puede conseguir que el alma de él no ande penando y se dirija directamente al cielo.

Es importante poder observar cómo estos diferentes rituales se juntan en uno solo, que tiene como proceso varios días, como habíamos manifestado. Todo empieza desde la muerte de la persona, para que toda la comunidad empiece a demostrar un sinnúmero de rituales en pro de conducir el alma del difunto a mejor vida, es importante mencionar que solo en el cantón Sígsig y en especial en la comunidad de Dacte estos se vienen a consolidar en un solo ritual, que se lo nombra genéricamente como *el Huairo*. Cada que una persona muere, la gente se prepara con oraciones y la predisposición para acompañar a los dolientes las noches de velorio, entierro, jugar el huairo y la Pishca, acompañados de la fiel presencia del Cuadro de Almas, que viene a representar a todas esas almas, que vagan sin rumbo fijo, por quienes esa noche se ruega y se ora por sus almas.



V. CONCLUSIONES.

Una vez terminado nuestro trabajo teniendo como objetivo central «Analizar desde el modelo teórico metodológico de la semiótica, el rito fúnebre del *Huairo*, para la identificación de los sentidos simbólicos que alberga este juego –textos, oraciones, costumbres, conexiones con lo sobrenatural y lo divino–» hemos podido establecer los diferentes sentidos simbólicos que alberga este ritual tales como: la muerte, la religión, la tradición, la costumbre, entre otros, y como están se van manifestando al momento del juego y durante todo el proceso en el que consiste el entierro, mediante tres aspectos fundamentales –entierro; Cuadro de Almas; Pishca- los cuales se consolidan en un solo significante, rendirle respeto al difunto y abogar por su descanso eterno, mediante el acompañamiento a través de las oraciones que se realizan durante el juego.

El registro audiovisual fue muy importante para poder tener una idea de los instrumentos que se utiliza en el juego y parte de como se lo desarrolla; ajustándose de manera singular al método propuesto por Panier –análisis del texto- en el que realizamos un análisis del plano narrativo, en el cual describimos paso a paso la realización del juego y los diferentes objetos y elementos que se utilizan y son necesarios para su desarrollo, así como también pudimos establecer los lugares donde se lo juega y quizá lo más importante: el momento en el que se lo juega.

En cuanto al análisis del plano discursivo, permitió obtener las diferentes significaciones de los elementos del *Huairo* para los habitantes de la comunidad,



manifestando la razón principal del por qué se lo sigue practicando hasta la actualidad que pese a las nuevas prácticas generacionales, este juego sigue tan activo dentro de la comunidad en símbolo de la “Sagrada muerte” siendo considerado el último lazo de despedida entre el muerto y el vivo, así como, el único y último medio para demostrar el aprecio por el difunto, por lo que en este análisis hemos descifrado los símbolos basados en el *Diccionario de los símbolos* de Juan Cirlot en contraste con las ideas de los informantes de la localidad.

De esta manera y en base al análisis de los dos planos, pudimos triangular la información obtenida sobre un eje denominado enunciativo, en el cual presenciamos las características de este ritual, tanto pre-modernas, modernas, culturales, ancestrales, religiosas, que este contiene y que se ha ido consolidando con el pasar de los años, que ha logrado instaurar en la memoria colectiva una cosmovisión única de la muerte para los que pertenecemos a esta comunidad, desafiando de una manera directa a todas las “nuevas prácticas” que se realizan dentro de la urbanización.

El análisis del Huairo permitió manifestar la gran variante acerca de la cultura humana que es sin duda un vasto elemento para estudiarlo, pues varia de espacio a espacio y de tiempo a tiempo; sin embargo podemos detenernos en un momento y espacio adecuado para poder descifrar y entender, todo esos infinitos significados que alberga dentro de sus manifestaciones. En este caso algo tan importante como el Huairo que desde sus primeros estudios ha ido evolucionando y acoplándose a las nuevas generaciones, y que lamentablemente ha ido desapareciendo en la mayor parte de regiones andinas, por lo que resultó



satisfactorio rescatar este elemento de nuestra cultura, con la finalidad de evitar de alguna manera que este desaparezca de la sociedad y de alguna manera tratar de ir adaptando estas prácticas a las nuevas tendencias que gracias a la tecnología se hacen tan cambiantes y modernas, evitando que estos rituales caigan en la teatralización, en donde cuyas prácticas se pierda el respeto merecido que tiene el juego, por lo que fue necesario revalorizarlo a través de su estudio y así garantizar su supervivencia dentro de la sociedad.



VI. RECOMENDACIONES

Es importante que las entidades educativas fomenten y promuevan el estudio de nuestras prácticas culturales, ya que muchas de las veces gastamos tiempo y energía por conocer culturas de otros lados, diferentes y ajena a nuestra realidad –que no está mal como principio–, pero que no justifica el menosprecio a lo que tenemos en casa, negándole el verdadero valor que estas representan en nuestra sociedad dentro del bagaje globalizado en el que nos encontramos inmersos en el diario vivir que muchas de las veces condenan a desaparecer estas manifestaciones tradicionales.

El Huairo debe estar considerado dentro de una categoría superior en cuanto a los ritos fúnebres se refiere, con este trabajo se espera que no sea el último estudio ni la última interpretación, sino que motive a nuevas generaciones propias y ajena a dicha tradición, se dejen llevar y se sientan motivados a practicar y respetar la esencia de este ritual. Por lo que es importante ser lectores activos de este nuestro contexto cultural para maravillarnos de nuestro entorno, enriqueciéndonos culturalmente tras las investigaciones de estas prácticas. Por ello, considero importante que sean las instituciones educativas como colegios, universidades en conjunto con autoridades estatales, quienes fomenten este tipo de investigaciones con la finalidad de que los trabajos realizados vayan mejorando y de esta manera poder ir estableciendo un marco teórico sobre culturas propias de nuestros ancestros que se configuran en la sociedad actual, acrediitando, de esta manera, pertenecernos a nuestro país como pluricultural.



VII. BIBLIOGRAFÍA

➤ Bibliografía consultada.

- Arán, Pampa y Barei, Silvia (2002): “Capítulo 4: Otros lenguajes artísticos” y “Capítulo 5: El ecosistema cultural” en *Texto / Memoria / Cultura. El pensamiento de Iuri Lotman*. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, 2002.
- Barthes, Roland. *Elementos de semiología y Retórica de la Imagen*. En: *la Semiológica*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo. 1972.
- _____. “Introducción al análisis estructural de los relatos” 1993. En *La aventura semiológica*, Paidós, Barcelona.
- Cabrera, Rafael “Culturas de Sígsig” *Alcacay*. (2001 - 2002) [Vicaría de Sígsig/ Sígsig] N# 11, 12.
- Colegio Técnico Sígsig. “Tradiciones de Sígsig” *Fasayñan*. (1991) [Colegio Técnico Sígsig/ Sígsig] N# 10
- _____. “Tradiciones de Sígsig” Fazayñan. (1993) [Colegio Técnico Sígsig/ Sígsig] N# 10
- Guardini, Romano (1995). El rosario de María. Editorial San Pablo. ISBN 978-958-607-148-2.
- Haidar, Julieta. *El estructuralismo*, Juan Pablos Editor, México, 1990.
- _____, González, Jorge et Galindo, Jesús. Las prácticas culturales como prácticas semiótico-discursivas. (1994) *Metodología y cultura*, Conaculta, México.



Leach, Edmund. *Cultura y comunicación: La lógica de la conexión de los símbolos*, 1978. Siglo Veintiuno Editores, Madrid.

Martinet, Jeanne. 1980. *Claves para la semiología*, Gredos, Madrid.

Panier, Louis. 2003. Métodos semióticos. Buenos Aires.

➤ **Bibliografía citada.**

Brownrigg, Leslie Ann. *Un juego de Pishca al huairo en Quingeo*. 1989. N° 10.

Cuenca: Revista de Antropología, Casa de la Cultura Núcleo del Azuay.

Cáceres, Manuel et Valencia. «Las propuestas de Lotman para el análisis cultural y su relación con los planteamientos de otras tendencias actuales» (1997)

En la esfera semiótica lotmaniana. Estudios en honor de Iuri Mijáilovich Lotman.

Cirlot, Juan Eduardo. "Diccionario de símbolos" 2008. Ediciones Siruelas. Primera Edición: mayo 1997, 13° Edición septiembre de 2008.

Eco, Umberto. *Los límites de la interpretación*. 2013. Trad. Lozano Helena. Bogotá: Random House Mondadori, SAS.

_____. *Signo*. 1976. Barcelona: Editorial Labor.

Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*, 1987. Gedisa, México.

Giménez, Adrián et López, Juan. *El campo de la semiótica visual en Semiótica*, 1995. UAM-A, México.

Guiraud, Pierre. *La semiología*. 1979. México D.F.: Siglo Veintiuno editores.

_____. *La semántica*, 1991. Fondo de Cultura Económica, Breviarios N° 153, México.

_____. *La semiología*, 1997. Siglo Veintiuno Editores, México.



- Hartmann, R. et Oberem. *Aportes al juego del Huairo*. 1994. Revista de Antropología. Casa de la Cultura Núcleo del Azuay. N° 8. Cuenca:,
- Karsent, R. (1930) "Juegos ceremoniales de América del Sur". Tomus III, N° 2.
- Lotman, Iuri M. «El símbolo en el sistema de la cultura» 1993. En *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje* N° 9, enero-diciembre, UBAP, México.
- _____.(1996, 2000): "La semiótica de la cultura y el concepto de texto", "Acerca de la Semiósfera", "El texto y el poliglotismo de la cultura", "Un modelo dinámico del sistema semiótico", "Semiótica de la escena", "El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura", "Sobre el mecanismo semiótico de la cultura", en *La semiosfera, I - II y III*. Ediciones Cátedra. Madrid.
- Melgar, Ricardo. 1998. «El universo simbólico el ritual en el pensamiento de Víctor Turner», inédito, CC y DEL UNAM, México.
- Ortega. Guillermo. *Sígsig: de la historia a la esperanza*. 1998. Sígsig-Azuay. Offset Color Cuenca.
- Peirce, Charles Sanders. *La ciencia de la semiótica*, 1986. Nueva Visión, Buenos Aires.
- Rivert, Paúl (1927) "Pratiques funéraires des Indiens de l'Équateur". *Journal de la Société des Americanistes*, París, NS, 1910, (versión castellana en Boletín de la Biblioteca Nacional de Quito, 1927)
- Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*, 1985. Nuevomar, México.



Trevi, Mario. *Metáforas del símbolo*. 1996. Presentación y traducción de Ricardo Carretero, Anthropos, Barcelona.

Turner, Víctor. *La selva de los símbolos*, 1999. Siglo Veintiuno Editores, México.

➤ **Webgrafía.**

Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Editorial Lumen S.A. 1968. [En internet:<http://www.upv.es/laboluz/leer/books/eco_structura_ausente.pdf>] [Visto: 20 de nov. 2014]

_____. *Tratado de semiótica general II*. Barcelona: Editorial Lumen S.A. 2000. [En internet: <<http://ebookbrowse.com/eco-umberto-tratado-de-semiotica-general-ii-pdf-d162198397>>] [Visto: 20 de nov. 2014]

Cirlot, Juan Eduardo (1992) - *Diccionario de Símbolos* [en internet: Free ebook download as PDF File (.pdf), Text file (.txt) or view presentation slides online. <https://q=diccionario+de+símbolos+cirlot&ie=utf-8&oe=utf-8> 2 dic. 2012 – Cirlot. www.google.com/search] [visto: 29 enero, 2015]

Finol, José Enríquez et Aura Montilla. *Rito y Símbolo: Antropo-Semiótica del velorio en Maracaibo*. N° 45. Maracaibo: Universidad de Zulia. 2004. 10-20. [En internet:<<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31004502>>] [Visto: 21 de nov. 2012]

Hernández, Pablo (2004) en defensa del catolicismo, lo que todo católico debe saber [visto en:



<http://www.jesustebusca.com.ar/UsArchivos/file/LibroEnDefensaDelCatolicismoLoQueTodoCatolicoDebeSaberPHF.pdf>] [Revisado el: 30 de enero de 2015]

Instituto Nacional de Encuestas y censos (INEC) (2010). [en internet: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>] [Visto: 12 de enero de 2015]

Jiří, Černý. *Semántica, semiótica y semiología de nuestra Historia de la Lingüística.* Editorial Votobia. 1996. 140. [en internet: <<http://publib.upol.cz/~obd/fulltext/Romanica7/Romanica7-14.pdf>>] [visto: 24 de ene. 2013]

Ordoñez, Santiago. 2011. “La muerte en el caballete: El huayru y los cuadros de almas de Sigsig, Ecuador” Revista Arqueológica del Ecuador. [en internet:<http://revistas.arqueo-ecuatoriana.ec/es/cuadernos-de-investigacion/cuadernos-de-investigacion-10/251-la-muerte-en-el-caballete-el-huayru-y-los-cuadros-de-almas-de-sigsig-ecuador>] [visto: 13 de enero de 2015]

➤ **Entrevistados:**

Llanos, Delia. *Entrevistas sobre el huairo.* Dacte, 2 de noviembre de 2014.

Pulla, Tenorio. *Entrevistas sobre el huairo.* Dacte, 22 de marzo de 2015.

Plasencia, Zoila. *Entrevistas sobre el huairo.* Dacte, 21 de enero de 2015.



VIII. ANEXOS



Foto panorámica de la comunidad de Dacte
Autor: José Luis Arévalo



Capilla de Dacte
Autor: José Luis Arévalo



**Cuarto de velación del Cuadro de
Almas**
Autor: José Luis Arévalo



Carmen Delia Llanos Caivinagua
Autor: José Luis Arévalo



Carmen Delia Llanos Caivinagua y el Huairo
Autor: José Luis Arévalo



Carmen Delia Llanos Caivinagua sosteniendo el tablero.
Autor: José Luis Arévalo



Cuadro de Almas empotrado en la pared
Autor: José Luis Arévalo



Carmen Delia Llanos, el Huairo y el Cuadro de Almas.
Autor: José Luis Arévalo