



11 al 16 de noviembre de 2019 – Málaga, España

Jugar para ir en paz: dimensiones pedagógicas y de cohesión comunitaria plasmadas en los juegos funerarios en la Parroquia de Calderón - Ecuador

Natalia Rivadeneira Ortiz¹

1.- El juego y la muerte (Introducción)

Durante la elaboración del proyecto denominado “Metodologías para la Autogestión del Patrimonio Funerario Rural del Distrito Metropolitano de Quito”, llevado a cabo por el Instituto Metropolitano de Patrimonio de Quito y la Red Ecuatoriana de Cultura Funeraria en el año 2018, tuve la oportunidad de acercarme de una manera novedosa a las comunas que conforman la parroquia de Calderón en Quito. En mi experiencia como docente, la dimensión lúdica aparece continuamente evocada en forma de mecanismos de aprendizaje. Sin embargo, mi acercamiento a prácticas rituales tan cercanas y tan diversas me obligó a entrever nuevos elementos que componen lo lúdico para insertarse, en este caso, en el contexto de la ritualidad funeraria.

¿Juegos funerarios? Qué raro resultaba leer con los ojos occidentales el uso de dinámicas lúdicas en contextos luctuosos, pero al mismo tiempo el uso del juego en los ritos de muerte me obligó a pensar en el potente elemento cohesionador que se encuentra representado en las actividades recreativas. Johan Huizinga, en su obra *Homo ludens*, consideraba al juego como un componente primario de la actividad social; tan profundamente enraizado dentro de lo

¹ Natalia Rivadeneira Ortiz, Quito 1983. Magister en Pedagogía por la Universidad Técnica Particular de Loja. Licenciada en Educación por la Universidad Tecnológica Equinoccial. Actualmente es docente en la Unidad Educativa Tomás Moro y Secretaria de la Red Ecuatoriana de Cultura Funeraria. Su trabajo se ha centrado en la exploración de las posibilidades pedagógicas de las estructuras funerarias y de las prácticas, ritos y sentidos que las comunidades desarrollan en torno a la muerte.

humano que se podría decir que la dimensión lúdica, no solamente da forma a la cultura, sino que es cultura misma (Morillas 1990, 2).

En su dimensión más básica, el juego permite al niño tomar consciencia de su relación con la naturaleza y con su entorno social; es, por tanto, un espacio de aprendizaje que también se une directamente a las nociones de goce y disfrute. Por eso persistimos en el juego, aún en la adultez, porque el juego humaniza y da sentido a la cotidianidad.

Para las comunidades rurales de Calderón², los difuntos no dejan de participar en la vida cotidiana; más allá del sentido de una “iglesia yacente” propugnado en el cristianismo occidental, en la cosmovisión andina quién fallece se integra a las practicas comunitarias de diversas maneras. El muerto no solamente es evocado, sino que sigue formado parte de una poética de lo cotidiano. Los ritos mortuorios, por tanto, suelen contener elementos que no necesariamente se relacionan con el dolor y el vacío, sino más bien con la continuidad. En los velatorios se juega, se bebe y se come; también se llora. El juego en el contexto funerario aparece como un elemento sanador (Enriz 2011, 6 -7), integrador y cohesionador; permite a los deudos alegrar el duelo y convoca a la participación de la concurrencia. Mediante el juego funerario se increpa a lo divino y se solicita socorro y paz para el alma entre risas y libaciones; es un espacio para comprender el sentido cósmico de la muerte (Bartula 2006, 12).

Dentro de la complejidad del marco ritual vinculado a la muerte, el juego funerario no aparece como un componente menor sino como un elemento fundamental del rito ya que otorga sentido a la idea de comunidad; supera, por tanto, el mero espacio de disfrute o de embriaguez (Sinchi 2018, 70).

El acelerado crecimiento de Quito ha conurbado a Calderón en menos de 20 años; el poderoso campo funerario profesional de la ciudad se empeña en imponer su estética particular, anodina y occidental, a los habitantes de las comunas otrora rurales. Algunos de los juegos

² Calderón, erigida como parroquia rural de Quito en 1897, ocupa la parte norte de la meseta de Guangüiltagua, la misma que se extiende desde el Parque Metropolitano y el barrio de Bellavista al sur, hasta Calderón al norte. Tiene una extensión de 8.682,49 hectáreas y una población, según el censo de 2010 [INEC], de 152.242 personas. Limita con las parroquias de San Antonio al norte; al sur con Llano Chico y Zámbriza; al oriente con Guayllabamba, Tababela y Puenbo y al occidente con el Distrito Metropolitano de Quito y la parroquia de Pomasqui. La parroquia abarca territorios ancestrales ocupados por comunas organizadas y reconocidas y barrios que se reconocen como urbanos. Entre los barrios y comunas que componen la parroquia están: Santa Anita, Oyacoto y San Miguel del Común al norte, al este las comunas de La Capilla y Llano Grande y el barrio de El Cajón. Al oeste los barrios de San José del Morán y Churolooma. Al norte los antiguos anejos de Mariana de Jesús, San Juan, Collas, Bellavista, Aguirre y Terán; al sur los anejos de La Candelaria, San Camilo y Carretas.

funerarios que fueron descritos en nuestro trabajo de campo han desaparecido o corren peligro de desaparecer. Como investigadora, me pregunto si la memoria social relacionada a los juegos funerarios y a las prácticas comunitarias puede servir de sustrato para una recomposición de los valores sociales que dan forma a la cotidianidad de la vida comunal. Me pregunto, por tanto, si detrás de la memoria de estos juegos luctuosos subyacen potenciales estrategias educativas que pudiesen ser integradas a los modelos de educación intercultural.

2.- Los juegos de los vivos en el mundo de los muertos: Calderón

2.1 Los marcos rituales y la muerte

Las profundas relaciones que han establecido los conglomerados humanos con sus entornos en la búsqueda de sentido y de significación de aquello que ha sido interpretado como divino –o inexplicable- han constituido un fértil sustrato para el surgimiento de construcciones explicativas en torno a los orígenes de lo humano y del cosmos. La descripción sistemática de procesos rituales vinculados a los más diversos temas constituyeron, desde sus orígenes mismos y aún antes de que se configuraran como campos epistémicos contemporáneos, motivo para el desarrollo de sistemas de reflexión sobre la vida cultural de las poblaciones.

Dentro del sinnúmero de llamativos y variopintos actos rituales que existen alrededor del mundo, es posible encontrar esas bases comunes que otorgan validez a lo que en las comunidades se ejecuta cotidianamente para dotar de sentido a lo inasible. Michael Turner (1994, 165), autor de “El proceso ritual”, establece la importancia del mínimo constituyente y átomo fundamental de todo rito: el símbolo. La unidad simbólica, omnipresente en todo proceso ritual, aparece como un elemento consensuado que remite necesariamente a algo que es asimilado y que puede ser distinguido por toda una población. El funcionamiento y significado de esas unidades simbólicas es enriquecido y transformado continuamente ya que se encuentran inserto y funcionando en tramas rituales “no dominadas por la rutina tecnológica” (Turner 1994, 170), es decir, que siempre está funcionando ligado a la comprensión y aceptación de elementos considerados divinos, naturales o metafísicos.

El análisis del simbolismo, presente en todos los procesos rituales, requiere también de la explicación del funcionamiento del mito como componente fundamental en la relación del hombre con los seres y lo divino. El acervo mítico puede ser comprendido como una

particularidad humana que expresa elementos profundos (relacionados a la naturaleza, a la existencia, a la muerte) de manera intuitiva (Meslin 1994, 69). Sin embargo, el lenguaje mítico no parece tener una única función dentro de la configuración mental de las comunidades; sus espacios de generación y transformación suelen ser variables, y aparece inserto desde en referencias profundas entorno a la relación de los seres con el cosmos y hasta como elemento de narración e interpretación de la cotidianidad.

Esta ambigüedad presente en el uso de los mitos llevó a que durante mucho tiempo se los considerara únicamente como productos semi - imaginarios con función interpretativa de lo inexplicable. Sin embargo, desde hace tiempo, aportes clásicos como el de Mircea Eliade han permitido otorgar nuevos sentidos explicativos más valiosos a las construcciones míticas; explicó el autor que son historias de valor inapreciable y que tienen el “sentido de proporcionar modelos a la conducta humana, valor y significación a la existencia” (Eliade 1994, 99). Tanto los lenguajes míticos como los elementos simbólicos pueden remitir a narraciones primordiales en las que sucesos liminares, como la muerte, aparecen negociados y resignificados mediante la relación e intercesión de seres divinos en las prácticas cotidianas. Bajo las más diversas ópticas analíticas se ha buscado comprender sistemáticamente la importancia y funcionamiento del marco ritual. Afirma Catherine Bell (2009, 50) que los rituales han servido como elementos para diferenciar grados de religiosidad o racionalidad al interior de las comunidades e incluso como dinámicos promotores de cohesión social. De tal forma, es enorme el rango de interpretaciones y análisis que han buscado entender el funcionamiento del mundo ritual. Sin embargo, se puede concebir al marco ritual como un complejo medio sociocultural construido por la tradición, estructuras ideológicas y de auto expresión para cumplir una gran variedad de roles y para comunicar mensajes y actitudes profundas al interior de grupos sociales (Bell 2009, 51).

En los ritos relacionados con el tránsito del difunto a una vida ultraterrena (espiritual) se entiende el mecanismo ritual propuesto por Turner, puesto que el alma deberá ser separada de su condición terrena mediante las acciones rituales ejecutadas que concluirán con el paso del difunto al mundo ancestral o espiritual, a través del recorrido liminal o fantasmagórico (James 1994, 217). La liminalidad implica que el de arriba (el que está en un puesto más alto en una jerarquía) no estaría ahí arriba de no ser porque existen los de abajo, y el que está arriba debe experimentar qué es estar abajo (Turner 2012,7). Frank Salomon sostiene que

este proceso, en el mundo andino, puede ser visto como una doble transición, ya que mediante el rito fúnebre se garantiza el tránsito de la vida a la muerte; mientras que, en un segundo momento, se da el tránsito de la muerte hacia el mundo de los ancestros mediante el entierro y la sacralización de la tumba (Salomon 1995, 326).

En sociedades como la quiteña, es posible encontrar elementos rituales provenientes de tradiciones precolombinas y también muchos elementos propugnados en la doctrina católica. Sin embargo, no son las únicas fuentes que han determinado el funcionamiento de los diversos marcos rituales y simbólicos que se han practicado en la ciudad. La influencia, desde finales del siglo XIX, de los actores especializados en la gestión funeraria ha sido enorme y se ha reflejado en el surgimiento (promoción) y la eliminación (disputa) de elementos rituales que se practicaban en la ciudad; las prácticas rituales también son mecanismos en los que se evidencian deseos de ascenso social, de pertenencia a un grupo y de aceptación de un individuo o de los miembros de una comunidad. Los actores inmiscuidos en la gestión funeraria entendieron rápidamente esta condición de distinción y elaboraron eficaces modelos exequiales que, siempre adaptándose a las condiciones impuestas por los mandatos religiosos y sanitarios imperantes, lograron impactar dentro de las diversísimas dinámicas rituales funerarias que se han practicado en la urbe y sus alrededores.

En algunas comunas de Calderón la muerte todavía es un acto que convoca a la gran familia comunal y los ritos funerarios se ejecutan entre respeto y algarabía. En otras zonas, más vinculadas al espacio urbano, esa misma muerte es temida y luctuosa. Los desarrollos de la ciencia médica y de las prácticas relacionadas a la administración sanitaria de la muerte durante el siglo XX han ido modelando las formas y sentidos de cotidianidad que cada comunidad ha impregnado en los actos simbólicos relacionados con el óbito. El mismo Foucault identificó a esta "transición" en la apreciación de la muerte como uno de los elementos a ser tenidos en cuenta para comprender los actuales procesos de administración de la vida. La configuración social en la que estamos necesariamente inscritos es –para Foucault– la causante del sentimiento de fracaso y de rechazo a la muerte desde el siglo XIX. La muerte, contraria a las dinámicas de funcionamiento del capitalismo, está relacionada, aunque no siempre sea así, a un sentido de quietud: "La muerte es la desaparición en los seres, de esos movimientos expresivos que les hacen aparecer como seres vivos, esos movimientos que siempre son respuestas" (Levinas 1994, 19). El fin o cese de esos

movimientos será para Levinas aquella quietud o inmovilización, que corresponde al proceso de descomposición que, si bien posee su propia movilidad, carece de la capacidad de representar los signos que la movilidad dotaba al ser. "La muerte es la descomposición, la no respuesta" (Levinas 1994, 22). Sin embargo, en las comunidades andinas, esa idea de quietud aparece difusa; si bien el muerto adquiere otro estrato social, no deja de ser parte activa de la comunidad. Al difunto se lo visita, se lo tiene en cuenta y se lo rememora; una tumba descuidada provoca que el difunto reclame: "que haga soñar". Por eso se invita y se convoca a convites y viandas participativas; no se come con el muerto, se lo evoca y se le invita a seguir activo dentro del tejido social.

Si bien Calderón se inserta rápidamente a un veloz entramado urbano que se piensa sobre lineamientos absolutamente occidentales y, cada vez más, su población se diversifica y muere dentro de un sistema médico sanitario más técnico, su relación con sus difuntos permite avizorar, en cierta medida, una alternativa comunitaria a la soledad entre la multitud, a lo que a la luz de Elias es la preocupante relación entre los vivos y los muertos en la sociedad medicalizada: "La vida se hace más larga, la muerte se aplaza más. Ya no es cotidiana la contemplación de moribundos y de muertos [...] Podemos estar contemplando una represión en el plano individual y social" (Elias 2009, 29).

Los ritos de muerte en Calderón son producto de la herencia ancestral y exigen la participación activa de la comunidad. A diferencia de lo que acontece en el ámbito urbano, esta participación va bastante más allá del acompañamiento y se expresa en la fortaleza de relaciones de solidaridad obligada y de participación activa; es decir, que se impele a los miembros de la comunidad para que sean parte de los ritos y del pago de los gastos en los que incurría la familia del difunto. Esta participación no es necesariamente luctuosa, desde tiempos inmemoriales, los juegos y dinámicas estaban presentes como mecanismos integradores de todo el tejido social; se participaba para ser parte activa en el proceso funerario y, en buena medida, para que el difunto pueda comenzar su "viaje" en paz. Tanto en la zona de Calderón, como en otras locaciones quiteñas y ecuatorianas, existen relatos que dan cuenta de prácticas lúdicas en los velatorios, juegos funerarios que tenían como finalidad el mantener divertida y despierta a la concurrencia que está acompañando. Mesías Carrera da cuenta de dos juegos tradicionales en la zona de Zámbez y Calderón:

Otro entretenimiento era "el borrego" (la oveja) consistía en que cada participante llevaba el nombre de una de las partes del animal mencionado, entonces uno de ellos decía: "el borrego

no tenía patas”, el aludido contestaba inmediatamente; “patas si tenía, cabeza no” o cualquier otra parte del cuerpo, hasta que se presentaba una equivocación perdiendo el juego y haciéndose acreedor a una penitencia las cuales podían ser económicas o físicas. Otro recreo era el “gallinazo”. Representaba a esta ave con las alas desplegadas una persona con los brazos abiertos, cubierto completamente con una manta negra, la cual se paseaba por los asistentes dormidos, quienes previamente eran tiznados los rostros, significando que al paso del ave se han quedado de su color (insignia de luto).

Como se puede ver en estos relatos, los juegos funerarios en este contexto tienen, al menos, tres funciones: buscan que la concurrencia al velatorio pase un momento agradable, persiguen la integración entre los participantes y, sobre todo, buscan que los asistentes al acompañamiento no se duerman en el mismo, es decir, que su participación sea de calidad. Para que las dinámicas lúdicas tengan sentido se acompañaban, tal como se hace hasta hoy, de chicha, aguardiente, canelas y tabaco. La comunidad asistente, en gran medida parientes y amigos, debía luego participar en el tortuoso traslado que podía durar hasta un día dependiendo de la zona de la que era el difunto. Cabe recordar que a Zámbriza, la antigua parroquia colonial a la que perteneció Calderón, eran llevados al hombro, los restos humanos desde lugares tan distantes como Carapungo (actual Calderón), Llano Grande, Oyacoto o Chinguiltina.

2.2 Los juegos funerarios de Calderón dentro de su marco ritual

En Calderón los ritos funerarios tienen como centro al acto de compartir en comunidad. Los velatorios y entierros comunales pueden ser vistos como fiestas paganas a la luz de los ojos occidentales, sin embargo, lo que sucede es que estamos frente a una cosmovisión en la que la muerte y el deceso no se vinculan tan intensamente al dolor, sino más bien a la noción de reincorporación continua de los seres a la *Mama Pacha*. La cosmovisión andina no habla de un infierno, sino del *Ucu Pacha*, un espacio para la descomposición y reintegración de los seres a una nueva existencia. Esta existencia ultra terrena es vista como real, por tanto, el difunto debe ser aparejado con algunos bienes y posesiones antes de emprender su viaje al más allá. El muerto, por tanto, no se desvincula de su comunidad y sigue literalmente formando parte de ella; hay que cuidar de los símbolos que recuerdan a los difuntos [lápidas, sepulturas] porque en ellos habita un remanente espiritual que no se va. Al mismo tiempo, las ceremonias en torno a los muertos incluyen libaciones y succulentas viandas que siempre son servidas en comunidad. Se comparte comida en un sentido ritual; y si bien los ojos no

ven “comer” al muerto al que se le dejan ofrendas alimenticias, la vinculación comunitaria otorga a ese acto un profundo sentido de integración de los vivos a una comunidad ampliada [muertos] sustentada en la solidaridad.

El velatorio, como acontece en otras comunidades de la parroquia, es un espacio propicio para la cohesión social; entre juegos y convites la comunidad se encuentra. Manuel Espinosa (2017, 170-172) hace un recuento de algunos juegos funerarios, pero no especifica si se tratan de prácticas del centro parroquial o si se jugaban en toda la parroquia. Algunos de estos tienen sus variaciones ya sea por nombre o reglas específicas en cada localidad.

El *chusco pichica* o *huayro* consistía en lanzar un dado elaborado en un hueso de un animal³; en cada una de sus caras se encuentran labrados círculos, figuras o líneas. Para dar inicio a este juego los participantes se dividían en dos grupos y lanzaban el dado hasta llegar a cien puntos. Este juego solo se podía realizar si el fallecido había sido padre o madre de familia o si poseía algún bien.



Hayro de la provincia del Azuay. Fotografía Diario el Tiempo

El premio para los ganadores era transportar el cadáver hasta la iglesia. Este juego tuvo luego una variante que se conocía como “la moneda” que consistía en lanzar esta pieza bañada en cera siguiendo el orden -de derecha a izquierda- dentro de un círculo. La ganancia o pérdida estaba definida por el lado en que caía la moneda. Este juego era acompañado por libaciones de alcohol.

³ El mentado dado de hueso, podía tener también caras alargadas y, en sus orígenes, se tallaba en canillas humanas.

El *gualingo* o conejo se realizaba en la última noche del velatorio de una persona adulta. Con una faja o *chumbi* se fabricaba al conejo. Este era escondido en el poncho de alguno de los participantes, mientras que otro, que había sido designado previamente como *allcu* o perro, debía buscar este objeto mientras el resto de asistentes gritaban: “*allcu, allcu, gualinga caypimi*” [perro, perro, aquí está el conejo]. Este juego de acuerdo a la cita de Costales hecha por Espinosa (2017, 170-172), anteriormente incluía a otros personajes como el *atuc* [lobo] y el *chucuri* [comadreja andina]. Cada uno de estos debía conseguir diferentes tipos de carne para que sea servida a los asistentes al velatorio. El *chucuri* debía conseguir un cuy, el *atuc* una gallina y el *allcu* carne de res. Es importante señalar que, en el caso del lobo y la comadreja se trata de depredadores que fueron comunes en la zona.

Otro juego señalado por Espinosa (2017, 170-172) es del “ladrón y el mayordomo” en el que se nombraba a dos participantes. Posteriormente, el segundo ubicaba en el patio algunos zambos y debía evitar que sean robados por el otro. Finalmente, existe un último juego reseñado llamado “la sogá” que consistía en dos equipos que se ubicaban frente a frente y jalaban una cuerda hacia su lado. El equipo ganador era el que lograba acaparar más cantidad de sogá. Luego de los juegos se realizaba el traslado y la inhumación en los que la noción de intimidad con el finado aumentaba aún más, “por ello cuando alguien fallece se le entierra con sus cosas favoritas y, antes de llevarle al cementerio, se le pasea por sus lugares predilectos” (Municipio de Quito. 2012. El Quiteño N°350).

2.2.1 Llano Grande y La Capilla, dos comunas de Calderón y sus juegos funerarios

Llano Grande

En Llano Grande el servicio eléctrico llegó bastante tarde. Los velatorios recurrían a la quema de ceras y velas para alumbrar la penumbra. Estas rememoraciones luctuosas tienen como elemento al fuego, que además de alumbrar el espacio donde se encontraba el ataúd y a los acompañantes, era una de las muchísimas muestras de solidaridad con la familia.

De ahí le velaban la noche, en ese tiempo solo a vela y esa noche se ponían a jugar. ¿Qué sabrían decir y cómo sería? Jugaban al conejito, jugaban a la cebollita. Pero la costumbre era que cada persona lleve un paquete de velas para poner alrededor del muertito. Antes era eso y también las cajas eran verdaderamente de cuatro tablas, ahora veo que, si pueden ponerle de oro, le ponen de oro, pero ¿para qué? Si el muerto ya no necesita (Juanita Simbaña, grupo focal, 04 - 2018).

Además de las velas que eran llevadas por los asistentes, estaban los juegos en el velatorio que servían para mantener atentos a los velantes que acompañaban al difunto y a la familia durante la noche. La participación en los juegos estaba determinada por cuestiones de género y edad; generalmente, participaban en ellos varones que habían superado la infancia, aunque esto no era del todo excluyente:

| Decían que la razón de esos juegos era que también esté la parte de la vida, o sea que piensen que todavía hay vida. Claro que ha muerto alguien, pero todavía queda la parte de la vida aquí. Lo que me han contado, porque tampoco sé. Si tú hablas con los Tíos [adultos con extensa participación en la vida comunitaria] mayores muy pocos son los que se acuerdan de ese juego que solo jugaban hombres, entonces el conejo dicen que era así: un grupo solo de hombres que se reunían y comenzaban a jugar. Era con un acial, me imagino que le daban [le golpeaban con el acial] a alguien y saltaba y por eso se llamaba el conejo. Mi abuelito ya no se acuerda bien porque dice que era muy pequeño, mi abuelita no se acuerda porque dice que era un juego solo para hombres. Mi papá solo me decía que había una persona con un acial, entonces no sé. Entonces me imagino que alguien caminaba, le daba a alguien y saltaba y por eso se llamaba el conejo, o no sé cómo serían las reglas del juego, pero es un juego tradicional que había aquí que era solo para los entierros (Saúl Pulupa, entrevista, 04 2018).

En algunos casos, estos juegos tenían relación con la vida cotidiana de entonces, ya que, al tratarse de una zona agrícola, no es extraño que existiera un juego conocido como la cebolla, el cual también es recordado en otros espacios de la parroquia con otras variantes.

Yo medio que me acuerdo. Se cogían e iban en la fila y decían: ¿cuál cebolla está buena para sacarle? y no se dejaban sacar. Qué sabrían hacer a los que ganan, pero eso no me acuerdo, pero lo cierto es que iban en fila daban la vuelta ¿cuál es la mejor cebolla para sacar? le echaban al ojo al fulano, al zultano, pero se tenían duro y no se zafaban, pero no sé qué sería la penitencia (Juanita Simbaña, grupo focal, 04 - 2018).

Esta suerte de distracciones para los asistentes y deudos también se efectuaba esperando mantener la atención en el velatorio. El hecho de que la participación sea la de los adultos tendría que ver con que en estas actividades se bebía alcohol.

Yo me acuerdo hace años había un juego que era de levantar en una tabla una persona y le decían: 3, 4,5 y uno no sabía a qué altura estaba pues; y entonces decían salta y yo una vez me metí a jugar. Yo tendría unos quince años, me invitaron a un duelo y ahí me dijeron, porque jugaba la gente ya mayor, decían: este es un juego, tres, cuatro, cinco, [hace un sonido para asustar] y ahí uno tenía que saltar, yo pensé que estaba bien alto y a la final me lancé, pero he estado a unos treinta centímetros del suelo no más y más me dolió la caída que la saltada, pero cuando le elevan así, usted no se da cuenta que tanto le elevaron. Yo más me asuste por la caída que por lo que tenía que saltar. De ahí había más juegos de adultos porque era con penitencia de mandarse un buen *guaspete* [licor], entonces como era uno joven no le hacían participar (Carlos Pulupa, grupo focal, 04 - 2018).

La Capilla

La muerte de una persona representa una ruptura con el grupo social. En tal sentido, este desgarramiento debe ser sanado mediante la incorporación de los muertos al mundo de los ancestros y la reincorporación de la familia al mundo social. Los ritos funerarios (juegos, velaciones, libaciones, comidas, canciones) relacionados con la muerte convocan a todo el tejido comunitario.

Cuando aquí fallece una persona se hace el traslado. El funeral es en la casa de cada familiar. El funeral tiene una tradición que es la banda. La banda la pagan los hijos del fallecido. También vienen a rezar. Viene a rezar una persona. De aquí es el Patricio Carrera [relacionado a la Iglesia de Calderón]. Todos lo buscan a él porque él es único que reza, después viene la comida que hay que brindarle a los que vienen a acompañar y todo lo que hay que hacer. Hay algunos que hacen la tradición de acompañar y llevan algo de beber. Luego les llevamos a la casa del difunto nuevamente [luego del sepelio] y ahí se les da de comer nuevamente a todos los que acompañaron al entierro. Cuando se murió nuestro padre hicimos una novena para que él esté tranquilo y para que Dios mismo le perdone algunas cosas que él haya hecho (Jaime Sanguña, entrevista, 05 - 2013).

Los ritos funerarios eran colaborativos. Muchos elementos estaban relacionados con el ordenamiento de la casa, con la limpieza del cadáver y de los deudos. Fundamentales en los velatorios eran los juegos. Estos espacios lúdicos permitían generar un espacio de interacción entre los miembros de la comunidad, al mismo tiempo, creaban condiciones para que la asistencia al velatorio no se aburra y acompañe al difunto durante todas las largas noches del rito:

En esa época, cuando yo era muchacho, era muy bello llegar a los velorios. Me gustaba mucho. Ahorita vive en El Cajón [un barrio] un personaje, el famosísimo para los juegos del velorio. A él se le contrataba. Le daban una botellita de trago, un recipiente de chicha y se le decía: "por favor, haga un jueguito". José Collahuaso, creo que se llamaba. Vive, pasando el niño de El Cajón, subiendo en una casa de dos pisos azul. (Vicente Muzo, entrevista 06 2018)

Los juegos no solo eran diversión, tenían la función de sanar el dolor.

Vicente Muzo: Tenían la intención de acompañar al difunto y a los familiares.

Pedro Muzo: Yo comencé a jugar cuando tenía 12 años en los velorios porque esos juegos eran vulgares [explica que quiere decir populares]. Los juegos de los difuntos. Era una costumbre aquí. Yo tenía 12 años y me gustaba ir a ver lo que juegan.

Segundo Lomas: Yo sólo he visto, pero desde que llegué, hace 35 años no he jugado. Lo máximo que he jugado son los naipes. Juego moderno (Grupo focal, 08 2018).

Algunos de estos divertimentos funerarios fueron muy populares, sin embargo, la cercanía a Quito y con ella el apareamiento de los agentes funerarios urbanos motivó el paulatino olvido de los juegos de funeral. Los comuneros de La Capilla, y de las comunas de Calderón en general, recuerdan estos elementos rituales como espacios en los que la comunidad podía

integrarse y estrechar sus lazos, incluso con los yacentes. Más allá de su eficacia como distracciones, los juegos descritos establecían recompensas y premios; quienes ganaban eran premiados con viandas y bebida, mientras que las apuestas se reservaban para costear los gastos del funeral. Los grupos focales realizados en la población permitieron a los habitantes redescubrir el funcionamiento y valor de sus juegos funerarios. Con base a esta recopilación se pudo establecer un criterio taxonómico de los juegos funerarios del norte de Quito.

Tipología	Nombre del juego	Descripción/memoria social
Juegos relacionados a la vida del campo y los tiempos de cosecha	Las Flores	Él organizaba [encargado de realizar los juegos] a la gente y los sentaba en el piso, en esa época no existía ni funeraria. Bueno, existía, pero en Calderón. Les sentaba en fila intercalados un varón y una hembra. Entonces él era el jardinero y contrataba a otro. Y decía: "sáqueme el clavel". Y todos estábamos muy fuertemente abrazados. El que se soltaba, salía. Ahí se iba achicando hasta que quedaba uno y ganaba. (Pedro Muzo, entrevista 06 2018).
Juegos relacionados a la vida del campo y los tiempos de cosecha	Las plantas	<p>Las plantas. Era igual, pero era un desastre. Para criar a las plantas tenían que botarles encima chicha, trago, cerveza diciendo que estamos alimentándola a la planta. No bañaban de todo, salíamos sucios. Entonces cogían un palo, decían que estaban moviendo la tierra. El palo lo metían debajo de la pierna y [hace como si se estuviera poniendo mucha fuerza en derribar al sujeto que hace de planta] pum, para atrás. (Pedro Muzo, entrevista 06 2018).</p> <p>Las plantas eran filas de gente, no era uno solo. Decían, esta planta está secándose, entonces le echaban agua. Esta está sin abono, viene con el palo y le echan tierra. Esta planta está mala, le meten el palo en las piernas y le tumban, ya no vuelve otra vez a sentarse. Ya salió. Como se sientan uno detrás de otro, el palo es la pala, entonces le meten y sale ya. Ya sale del juego. Es muy divertido. (Vicente Muzo, entrevista 07 2018).</p>
Juegos relacionados a la vida del campo y los tiempos de cosecha	El zapallo, una variante de la cebollita de Llano Grande	Siempre jugábamos en círculos. Yo, en este caso era el dueño, y otro el comprador. [los zapallos eran quienes estaban sentados]. Entonces decía: "Cuánto por este zapallo". "Te doy 10 sucres". En ese tiempo las uñas eran largas [hace como si estuviese hundiendo la uña en una fruta que está en el suelo]

		entonces le pellizcaban la cabeza. Si se movía se decía, este zapallo está maduro. "Por este doy 5" "Cómo te voy a dar cinco, patrón" "Entonces no quiero". Haber este otro, en este sí entró uña. "Cuánto por este zapallo" "Cinco sucres", "Yo le compro a este". Cogían y le separaban. Al final había que ver cuántos zapallos habían comprado entre los dos. "Para ver cuál es el ganador de la compra. A veces el ganador lo hacía por uno. "Tenga su mate de chicha". (Pedro Muzo, entrevista 06 2018)
Juegos de competencia y demostración de fuerza	Los perros	Después jugaban a la pelea de perros. Las muchachas usaban mucho la <i>lishta</i> (una cinta decorada) que se anudaba en la cabeza o el <i>chumbi</i> . Y se agarraban de eso tan en serio que a veces hasta se iban a las manos. Entre los dos perros tenían que pelear y desbarataban el <i>chumbi</i> . Al ganador le daban su trago o su chicha. Y a tomar todos. (Vicente Muzo, entrevista 07 2018).
Juegos de competencia y demostración de fuerza	Tiro cuatro, cinco, muuu	Digamos que teníamos una moneda, un sucre de esa época. Se decía "Tiro cuatro cinco muuu" y se lanzaba; ganaba cara o sello. Seis, doce, veintiuno. Primero era seis. Si ganaba yo (en cara o sello) tenía que coger el cabresto y darle seis [hace el sonido de un golpe fuerte y señala las nalgas y espalda del contrincante]. Pasamos la ronda de seis. Vamos al doce, entonces lo mismo. Como ya estábamos picados (borrachos) no sentíamos el dolor. A los doce, "tiro cuatro cinco", ¡gané yo! Otra vez, doce. Pero cabresto, cabresto (hace notar que era un látigo fuerte). Pero ahí teníamos que poner poncho; yo como era más pilas y ya sabía cómo era el juego, decía: "mamá, ya me voy al velorio". Cogía una almohada y me metía acá adentro de la camisa. Me iba bien puesto, me metía a jugar. Entonces, como mi apodo es Huaico, me decían mete Huaico. Vamos Tío. Cuando perdía, me daban y mentía que me dolía porque estaba con la almohada. Como estaba con el poncho no se daban cuenta. A los 21...eran 21 cabrestazos. Decíamos Muuu, como ganado. [imita a una vaca con un sonido onomatopéyico] (Pedro Muzo, entrevista 06 2018).
Juegos de integración	El conejito	Todos estábamos con ponchos y necesitábamos una mujer que nos preste un <i>chumbi</i> , porque más antes la faja que es ahora le llamaban <i>chumbi</i> . Entonces, sacaban un <i>chumbi</i> y hacían un modelo de conejito con los dos cachitos (orejas) y ese conejito tenía que andar debajo de los ponchos (da a entender que se

		<p>había formado una rueda de personas cuyos pies estaban tapados por los ponchos). Estábamos todos sentados juntos formando un círculo y con los ponchos cubriéndonos los pies. El conejito tiene que andar por debajo de las piernas.</p> <p>Uno era el lobo y tenía que buscarle al conejo. Entonces donde él creía que estaba le levantaba de las piernas para atrás. Cuando no atinaba, el que tenía el conejo iba y le golpeaba por detrás "tonto, acá está el conejito". Y botaba el conejo debajo y empezaba a circular. Cuando encontraba el conejo, al pobre <i>chumbi</i>, le cogía le botaba haciendo pites (despedazaba el tejido).</p> <p>Por eso las mujeres no querían prestar porque le rompían. Se quitaban y decían: "no tengo". O ya prevenían y al velorio no traían. (Vicente Muzo, entrevista 07 2018)</p>
Juegos de competencia y demostración de fuerza	Tabla Caballo	<p>El primero [hace como si uno de los participantes se inclinara frente a una pared dejando la columna perpendicular al muro, luego un segundo y otro.] El segundo que viene tiene que ponerse atrás, el tercero que viene tiene que ponerse atrás, hasta cuatro. El quinto tenía que saltar y llegar hasta el primero, luego el resto. Íbamos haciendo un castillo. Se jugaba entre dos equipos de diez, ganaba el caballo que aguantaba más. Como en Calle 7 (programa de televisión) que hacen, así. El que aguanta triunfaba y se le daba un buen mate de chicha, una escudilla con mote, lo que sea. Ganó la tabla caballo. (Pedro Muzo, entrevista 06 2018).</p>
Tabla 1. Elaboración propia		

La variedad tipológica y funcional de los juegos permite ver las diferencias y similitudes culturales de los territorios culturales de Calderón. En la comuna de San Miguel, una de las más lejanas del centro parroquial aparece renombrado el juego de “El Conejito”, pero con elementos funcionales similares. Cuentan los comuneros, que entre licores y viandas la noche del velatorio avanza y los más persistentes acompañantes buscaban maneras para permanecer despiertos junto al féretro. Es aquí donde las prácticas de contar anécdotas, historias, chistes o cachos tenían lugar de acuerdo a Andrés Quilumba (Entrevista, 08 2017).

En San Miguel el juego más recordado era el *mishqui paqui*. Este juego es explicado por José Simbaña, quien recuerda haberlo visto cuando era niño:

Bueno, en la temporada de los velatorios en mi niñez me recuerdo de un juego que se llamaba el *mishqui paki*. Aquí son dos palabras en quichua: *mishki* es dulce y *paki* guaba. El juego consistía en que unas ocho personas se sentaban en círculo, en una bomba, con ruanas o con cobijas cubriéndoles los pies. Antes de eso se preparaba un pañuelo hecho nudo. Con ese pañuelo se debía estar jugando, había uno que debía estar en el centro, buscando ese pañuelo que circulaba entre las piernas. Eso hasta que adivine en dónde está. Si no encontraba, tenía que aguantarse lo que le daban [le golpeaban con el pañuelo]. Y decían, mientras pasaban, *caipi mishki paki* que significaba: “aquí está, aquí está, aquí tengo”. Si le tocaba a usted, yo le tocaba por atrás y le pegaba. Ahí el ataúd estaba en otro lado, se buscaba un espacio en donde se pueda jugar. La finalidad era que estén riendo, distraerse y la unidad. Pero se sentaba también la familia del difunto, para alegrarse, sobre todo, porque pasaban noche y día llorando y ya no jalaban. Entonces con eso entraban en un poquito de paz y tranquilidad al estar todos unidos. Ése era el punto y también era la guitarra y el acordeón para que venga la paz y la tranquilidad. También los chistes. Eso es la tradición para tranquilizar a la familia del muerto (Andrés Simbaña, entrevista 11 2017).

Otro juego que se realizaba en esos momentos era el del “ratoncito”; Manuel Simbaña, afirma que era muy parecido al del *mishqui paki*, solo que en este se hacía una pequeña bola de trapo con el pañuelo y una persona debía ir preguntando ¿dónde está el ratoncito? Si esa persona no adivinaba, tenía que “chupar”, es decir, recibir un golpe por parte de las personas que se encontraban ahí. Sin embargo, estas formas lúdicas relacionadas a las prácticas rituales en torno a la muerte se han ido olvidando; el crecimiento de Quito, la llegada de nuevos moradores y la velocidad de la vida contemporánea han hecho que estas manifestaciones sociales desaparezcan:

Ahora ya no hay los juegos, pero. Ahora solo se está sentado no más. Más antes había mucho licor y hasta eso se ha acabado. Era como una fiesta. Por ejemplo, si mi papá muere, tenían que dar todos los hijos de comer a todos los que llegaban. Pero ahora ya no, ahora dan platita, o dan cola [refrescos] y ya. Ah, también había chicha porque aquí había bastante maíz; más antes nosotros comíamos puro maíz (Francisco Quilumba, entrevista 11 2018).

La música durante ambos juegos tenía también un sentido especial. Las guitarras y los acordeones buscaban, de alguna manera, alegrar y hacer olvidar a los deudos el dolor en el que se encontraban. Ambos juegos tienen primero la finalidad de distraer a la familia y a los asistentes al velatorio, pero sobre todo buscan entablar lazos entre la comunidad y entre vivos y muertos. Estas prácticas lúdicas motivaban a que la mayoría decida no retirarse sino mantenerse en vela y acompañando. José Simbaña lo resume de la siguiente manera: “La finalidad era que estén riendo, distraerse y la unidad. Pero se sentaba también la familia del difunto, para alegrarse sobre todo porque pasaban noche y día llorando y ya no jalaban entonces con eso entraban en un poquito de paz y tranquilidad y estar todos unidos” (José Simbaña, entrevista, 2017).

Gonzalo Farinango, presidente de la comuna de La Capilla, da cuenta de otro elemento fundamental dentro de las dinámicas funerarias relacionadas al juego: en cada comuna hay alguien especializado en ejecutar los juegos. Podía ser un adulto respetado o, como sucede en La Capilla, personas que ocupan esa función por tradición:

Había estos señores, que hasta ahora viven, los señores Tituaña de El Cajón. Ésos eran los capitanes, ellos mismo se hacían nombrar capitanes. Digamos que hoy empezaba el velorio, ya les decían que se haga *huagra* (vaca) para que traiga a toda la gente a la casa. Ellos ya estaban cogidos [designados] para los juegos. Ellos organizaban: ¿quién quiere jugar?; el que menos "yo, yo". La gente se divertía, era como en fiesta. Era más porque había juegos y se amanecía con eso hasta el otro día. Se enterraban a las diez de la mañana, cada uno borracho tenía que estar así [hace como si estuviera tambaleándose] porque estaba amanecido. No todos se quedaban, los que jugábamos nos amanecíamos. Al día siguiente, el dueño de casa del difunto, en la escudilla, nos daba mote, huevo con todo cáscara y papas, en agradecimiento por haber acompañado toda la noche.

Los familiares más cercanos no participaban directamente en los juegos, pero sí bebían y agradecían a quienes alegraban el acompañamiento. Afirma Pedro Muzo: “Bueno, ellos no participaban directamente, pero participaban de otra forma. Servían chicha, miraban y atendían. Pero no, la familia no podía meterse en esos juegos.” Los juegos, libaciones y reparticiones de viandas y potajes constituyen mecanismos de solidaridad ampliada en los que la comunidad se integra ante un suceso doloroso. Estos procesos eran tranquilizadores en prácticas rituales que interpelaban directamente a toda la comunidad; un velatorio en Calderón puede acoger a varios cientos de personas que se integran socialmente a través de los marcos rituales desplegados. El papel de la familia del difunto era central, debía abastecer, pero mediante los mecanismos señalados, la inversión era retribuida:

Vicente Muzo: El dueño de casa es el que gastaba todo y aguantaba todo. No es que invitaba al velorio, nosotros llegábamos como miembros del barrio. Vecinos. Y de repente llegábamos con un sucre o dos sures, llegábamos en la noche.

Carlos Lomas: Era una suerte de aporte voluntario. Se llegaba con un sucre, una velita.

Gonzalo Farinango: Mire, cuando alguien llegaba daba la *charishina* (aporte), que significa hacerle agarrar el dinero. Se ponían un sucre o algo de dinero y se lo escondía en la mano y se lo daba al deudo.

Vicente Muzo: Aunque fuese una familia que no tuviese mucho, afrontaban, porque el que llegaba siempre le daba algo.

3. Conclusiones, los juegos funerarios y su sentido de cohesión

En una conversación con el *Taita Yachak* Jaime Pilatuña salió a colación el tema de la diversidad en los velatorios indígenas de Calderón. Sostenía el curandero que en el mundo

andino la muerte aparece siempre como un aprendizaje. Esta afirmación es global; cada cultura humana enfrenta a la muerte mediante complejos sentidos rituales; puede ser temida o esperada, pero la muerte siempre enseña algo. Cada comunidad genera, dentro de sus marcos rituales, procesos que le permiten negociar con la idea de la finitud. En las comunidades andinas el sentido de los juegos funerarios, íntimamente relacionados al proceso ritual, se ancla a las estrategias de cohesión social, de aprendizaje y de reproducción de la estructura comunitaria.

Más allá de su sentido festivo, el juego luctuoso se edifica en torno a la dimensión moral que implica el acompañamiento, la ayuda y la reciprocidad como valores comunitarios. ¿Puede, entonces, la rememoración de este tipo de prácticas comunitarias estructurarse como componentes de los planes de educación intercultural dentro de las comunas? ¿Vale la pena rescatar el sentido social que se avizora dentro de la estructura del juego funerario? ¿Son las evocaciones a la cotidianidad y a la reproducción de la vida espacios propicios para la generación de narrativas históricas generadas en las mismas comunidades?

En esta ponencia, pensada por una profesora en un marco comunitario, he pretendido abonar con elementos alternativos que permitan generar recursos educativos y de memoria social para las comunidades que los generan. Los juegos funerarios, además de vistosos son oportunidades para recordar y reconstruir memoria; de todas formas, jugar es bello.

5. Imágenes



Las familias de Calderón se reúnen a compartir con sus difuntos. Fotografía: Natalia Rivadeneira 2018.



Libaciones y viandas en un enterramiento del cementerio de Calderón. Fotografía: Natalia Rivadeneira 2017.

	
<p>Grupo Focal Comuna de Llano Grande. Fotografía: Natalia Rivadeneira 2018.</p>	<p>Ritos y Juegos en el Cementerio de la Capilla. Fotografías: Natalia Rivadeneira 2018.</p>

6. Bibliografía

Bantula, Jaume, 2006. “Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: revisión taxonómica” En Revista de Dialectología y tradiciones populares julio-diciembre.

Eliade, Mircea. 1994. “La estructura de los mitos. La importancia del mito vivo”. En Mito, rito y símbolo. Lecturas antropológicas. Quito: Abya Yala. pp 99 – 114.

Elias, Norbert (2009). La soledad de los moribundos. México: Fondo de Cultura Económica de México.

Enriz, Noelia, 2011. “Antropología y juegos: apuntes para la reflexión. En Cuadernos de Antropología Social 34.

Espinosa, Manuel. 2015. Calderón Memoria histórica de una parroquia quiteña. Quito: Administración Zonal Calderón, Municipio del Distrito Metropolitano de Quito.

James, Edwin. 1994. “La organización ritual” En Mito, rito y símbolo. Lecturas antropológicas. Quito: Abya Yala. pp 201- 226.

Levinas, Emmanuel. 1994. Dios, la muerte y el tiempo. Madrid: Cátedra.

Meslin, Michael. 1994. “Sobre los mitos”. En Mito, rito y símbolo. Lecturas antropológicas. Quito: Abya Yala. pp. 287 -312.

Morillas, Carlos, 1990. “Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego”. En Enrahonar 16, 1990, 11-39.

Salomon, Frank. 1995. “Tombs for the living. Andean Mortuary Practices” En Symposium at Dumbarton Oaks 12th and 13th october 1991.

Sinchi, Elsa, 2019, “Cuerpos significantes y significados: Muerte y ritual en el espacio rural de Cuenca (Baños y Sinincay)”. Tesis para la obtención de Máster en Antropología.

Turner, Victor. 1994. “Símbolos en el ritual Ndembu”. En Mito, rito y símbolo. Lecturas antropológicas. Quito: Abya Yala. pp. 165 -200.

XX ENCUENTRO de *Cementerios patrimoniales*

Los cementerios como recurso cultural,
turístico y educativo

11 al 16 de noviembre de 2019, Málaga (España)

Organizan:



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE



Facultad de Turismo
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



ANDALUCIA TECH
Campus de Estudios Internacionales
Área María Zambrano
Estudios Transatlánticos



ATENEO



CEHA
Comité Español
de Historia
del Arte

Colaboran:



SANTA DE RESURRECCIÓN



COSTA DEL SOL
MÁLAGA



ASSOCIATION OF SIGNIFICANT
CEMETERIES IN EUROPE
ASCE



Ayuntamiento
de Casabermeja



Ayuntamiento
de Casabermeja



PARQUE
CEMENTERIO
DE MÁLAGA



Ayuntamiento
de Málaga



Ayuntamiento
de Málaga



EVENTOS
en
HISTORIA



Málaga es diputación



Agro-sin-agro
Ronzano S.C.A.



MÁLAGA Y HERENCIA Y PATRIMONIO



OLEARUM



VIVOS



CEMENTERIO INGLÉS
DE MÁLAGA



Cultopia
Gestión Cultural



ASOCIACIÓN DE AMIGOS
CEMENTERIO SAN MIGUEL



i3t



dimobe



Salvador
1905



un
A



25
años



afm
ASOCIACIÓN DE
FUNERARIAS Y
CEMENTERIOS
MUNICIPALES

Información: fjrodriguez@uma.es | <http://redcementeriospatrimoniales.blogspot.com/>