

**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE DISEÑO**

Tema: "Producto multimedia basado en el Juego del Huayru, un ritual inmortal"

Tesis Previa a la Obtención del Título en Diseño Gráfico

Autores: Digna Jhaneth Loja Loja
Rafael Benigno Bravo Sánchez

Directora de Tesis: Mst. Macarena Montes Sánchez

Cuenca-Ecuador
Febrero 2014

RESUMEN

El presente trabajo contempla un producto multimedia en torno al Juego del Huayru, una práctica ancestral y de origen prehispánico, a lo largo de los años ha sufrido cambios, en sus inicios fue practicado en ceremonias fúnebres o rituales agrícolas, actualmente su práctica se realiza exclusivamente como parte del ritual funerario.

El juego consiste en conformar dos grupos de participantes quienes apuestan dinero, cada individuo lanza el dado y el puntaje obtenido se apunta en un tablero, la suma total de puntos del grupo es comparada con la del otro, triunfa el que haya obtenido mayor puntaje. El dinero obtenido se lo entrega al dueño o dueña de la casa con el objetivo de comprar comida y bebida para la gente que esté en el velorio. Este juego está compuesto por un dado, un tablero y el cuadro de almas. Adicionalmente se realiza El Cinco como un ritual de purificación de las pertenencias del difunto.

El objetivo es ayudar en la salvaguardia y empoderamiento de este bien patrimonio inmaterial a través de una página web a la que tengan acceso los habitantes del cantón y la sociedad en general, la misma que se pretende difundir a través del Municipio del Cantón Sígsig y adicionalmente cuenta con cuentas en las redes sociales de Facebook, Vimeo y Flickr.

Palabras Clave
JUEGOS TRADICIONALES,
JUEGO FÚNEBRE,
SALVAGUARDIA,
PATRIMONIO INMATERIAL,
MUERTE,
RITOS FUNERARIOS,
JUEGO DEL HUAYRU.

ABSTRACT

The present work contemplates a multimedia product around of the Huayru Game. An ancient practice from a prehispanic origin, that has suffered changes with time. In the beginning it was practiced for mournful ceremonies and agricultural rituals. Presently the game is strictly used for funeral rituals.

The game consists of forming two groups of people who bet money, each individual throws the dice and the score is written on a board. The final total points are compared between both groups, the group with the higher score is the winner. The money collected is given to the home owner to buy food and drinks for the people who are present at the funeral. This game consists of a die, a board and the box of the souls. Next to this, the presentation is a purification ritual of the things of the deceased, called El Cinco.

The objective is to protect and preserve

this intangible patrimony through a website which would have free access to the inhabitants of the town and the public in general. This website would be advertised through the local Municipal Government of Síg-sig. Additionally it has accounts on social networks such as Facebook, Vimeo and Flickr.

Keywords

TRADITIONAL GAMES,
FUNERAL SET,
SAFEGUARDING,
INTANGIBLE HERITAGE,
DEATH,
FUNERAL RITES,
HUAYRU GAME.

ÍNDICE

CLÁUSULAS DE DERECHOS DE AUTOR	7
CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL	9
DEDICATORIAS	10
AGRADECIMIENTOS	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO 1. JUEGOS, TERRITORIO Y PATRIMONIO	
1.1. Juegos: Concepto, características y tipos	15
1.1.1. Juegos tradicionales	16
1.1.2. Juegos con tablas, dados y fichas	20
1.2. Territorio:	24
1.2.1. El cantón Síg-sig	24
1.3. Patrimonio:	26
1.3.1. La salvaguardia del patrimonio inmaterial	26
CAPÍTULO 2. EL JUEGO DEL HUAYRU	
2.1. La muerte, concepto y ritualidad en el Azuay	29
2.1.1. Los ritos funerarios: el velorio y el entierro	31
2.1.2. El cinco	32
2.2. Desarrollo del juego	33
2.3. Partes fundamentales del juego	35
2.3.1. El dado	35
2.3.2. El tablero	36
2.3.3. El cuadro de almas: análisis iconográfico	37
2.4. Elementos gráficos representativos de Juego del Huayru	39
2.5. Las tradiciones y la tecnología	44

CLÁUSULAS DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Digna Jhaneth Loja Loja, autora de la tesis “Producto multimedia basado en el Juego del Huayru, un ritual inmortal”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñadora Gráfica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afeción alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 25 de febrero de 2014.

Digna Jhaneth Loja Loja
C.I: 0104908678

CAPÍTULO 3. APLICACIÓN GRÁFICA

3.1. La multimedia como herramienta	47
3.1.1. Página Web	48
3.1.2. Relación entre la multimedia y la educación	50
3.2. Propuesta creativa	50
3.2.1. Función e importancia de la propuesta	50
3.2.2. Proceso creativo (bocetos)	51
3.2.3. Desarrollo de la propuesta	61

4. CONCLUSIONES

4.1. Recomendaciones	74
----------------------	----

5. BIBLIOGRAFÍA

76

6. APÉNDICES O ANEXOS

6.1. Registro fotográfico	78
6.1.1. Índice fotográfico	80
6.1.2. Índice de imágenes	80
6.2. Registro documental	81



Yo, Rafael Benigno Bravo Sánchez, autor de la tesis “Producto multimedia basado en el Juego del Huayru, un ritual inmortal”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 25 de febrero de 2014.

Rafael Benigno Bravo Sánchez
C.I: 0104776406



CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Digna Jhaneth Loja Loja y Rafael Benigno Bravo Sánchez autores de la tesis “Producto multimedia basado en el Juego del Huayru, un ritual inmortal”, certificamos que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de sus autores.

Cuenca, 25 de febrero de 2014.

Digna Jhaneth Loja Loja
C.I: 0104908678

Rafael Benigno Bravo Sánchez
C.I: 0104776406



DEDICATORIAS

La presente tesis la dedico a Dios, quien con su infinita bondad ha sabido guiarme en mi vida sobre todo estudiantil, dándome el valor, la humildad y la inteligencia para que hoy me encuentre finalizando mis estudios universitarios.

La dedico también a mi madre quien ha sido la persona más importante en mi existencia, quien ha estado a mi lado brindándome su amor y apoyo incondicional; a ella, que tuvo una palabra de aliento, aún en los momentos más difíciles, demostrándome que nada es imposible si se lo hace con esfuerzo y valentía.

Jhaneth Loja

Los logros requieren de sacrificio y esfuerzo, caminar solo en la vida sería una mentira, en el caminar siempre están personas que contribuyen a que logres tus sueños, la suerte de tener a tres seres en mi vida son mi mayor alegría, Dios, mi Madresita y mi segunda Mamita son la trilogía que ayudó a este logro.

Rafael Bravo



AGRADECIMIENTOS

Al Padre Creador por bendecirme durante toda mi vida y darme fuerzas para superar obstáculos que se han presentado en mi camino.

A mi Madre Victoria Loja, quien me ha enseñado a través de sus sabios consejos a no rendirme ante nada y siempre perseverar.

A los Profesores, quienes día a día impartieron sus conocimientos para hacer de mí una profesional exitosa, en especial a la Directora de tesis, Mst. Macarena Montes Sánchez, quien con paciencia y dedicación nos acompañó y guió a lo largo de este proyecto.

A todas las otras personas que ayudaron directa e indirectamente en la realización de esta tesis.

Jhaneth Loja

A toda mi familia, pilar fundamental. Un agradecimiento muy especial a mi compañera de tesis, la base de todo esto. A mis amigos, las mejores personas del mundo. A los maestros y sobre todo a nuestra directora de tesis, la fuente de conocimiento esencial. Y a cada una de las personas que estuvieron en este largo caminar.

Rafael Bravo



INTRODUCCIÓN

El Huayru es un ritual funerario de origen prehispánico que se inicia en la frontera entre Perú y Bolivia y se expande al territorio ecuatoriano debido a la conquista Inca dentro de los límites del Tahuantinsuyo. A este ritual funerario se le conoce comúnmente como “Juego del Huayru”, el concepto juego puede entenderse desde una perspectiva lúdica, sin embargo, a esta práctica hay que interpretarla sobre todo como un ritual.

Según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial realizada por la UNESCO en el año 2003 en el ámbito de los “Artes del Espectáculo” los juegos tradicionales son un subámbito donde se incluyen los “Juegos rituales o festivos” desde donde vamos a enmarcar esta investigación.

En Ecuador, esta manifestación cultural se expandió por diferentes zonas geográficas manteniéndose hasta la actualidad en el cantón Sígsig de la provincia del Azuay lugar donde basamos nuestro pro-

yecto de tesis. Esta investigación se origina a partir de un trabajo etnográfico que realizamos para la cátedra de Antropología 1 acerca de la muerte. A medida que investigábamos sobre este tema aumentó nuestra curiosidad por conocer a profundidad este juego. La afinidad y las relaciones familiares que manteníamos con este cantón propiciaron la apertura para la investigación por parte de los habitantes de la zona quienes nos invitaron a participar de este ritual.

Para desarrollar el trabajo de campo tuvimos que visitar el Sígsig por varias ocasiones y recopilar información audiovisual. Allí, el juego se realiza según testimonios orales, con frecuencia, una práctica necesaria para la organización social de la comunidad cada vez que fallece una persona. Esta manifestación es acompañada de “el cinco” que consistía en el lavado de ropa del difunto después de cinco días de su muerte con la finalidad de purificar y redistribuir las posesiones del difunto.

En la actualidad la realización del juego está limitada a los sectores más apartados del cantón, en su periferia. En las zonas más céntricas y pobladas del cantón este ritual no se ejercita e incluso algunos de los habitantes manifestaron su desconocimiento con respecto al tema. Por este motivo creemos que nuestro trabajo investigativo puede ayudar en la salvaguardia y empoderamiento de este bien patrimonio inmaterial a través de una página web a la que tenga acceso la sociedad en general y particularmente los habitantes del Sígsig, lugar en el que se iniciará la difusión del sitio web.

En el primer capítulo titulado “Juegos, territorio y patrimonio”, hacemos un estudio y análisis de los juegos tradicionales nacionales y extranjeros desde la perspectiva lúdica; pues partimos desde aquí motivados al escuchar la palabra “juego”, buscando similitudes entre lo lúdico y lo ritual desde su escenario, el territorio. Además, investigamos sobre otros juegos que a lo largo de la historia y desde dife-

rentes contextos han utilizado elementos similares a los del Juego del Huayru, es decir, con tablas, fichas y dados. También se encuentra información breve sobre el cantón Sígsig, el escenario donde se ha venido desarrollando esta práctica a través de los años.

En el segundo capítulo titulado “El Juego del Huayru” analizamos el tema de la muerte en términos generales, para posteriormente centrarnos en ella y sus particularidades a manera de ritual en la provincia del Azuay. Posteriormente abordamos el juego, columna vertebral de esta investigación, su historia, características y los elementos que lo conforman: el dado, el tablero y el cuadro de almas. Para finalizar este capítulo hacemos énfasis en la importancia de salvaguardar el Juego del Huayru para las futuras generaciones.

En el tercer y último capítulo titulado “Aplicación Gráfica” nos referimos a la multimedia como herramienta y sus ventajas en la sociedad, este resultado ayudará a difundir el citado juego con la finalidad de que permanezca como parte importante de nuestra cultura. Se trata de una página

web que está dirigida al público en general, lo cual permitirá ser observada por los cibernautas. La página está diseñada con fines educativos y es muy accesible para los usuarios de todas las edades, además cuenta con material de audio y video, fotografías, texto y animaciones. Todos los elementos que conforman el sitio están vinculados con el juego, es decir, la cromática, los elementos, la tipografía, etc.

Finalizamos este trabajo investigativo con un amplio anexo en el cual se puede observar una galería fotográfica referente al Juego del Huayru y sus elementos, adicionalmente se encuentran entrevistas transcritas realizadas a varios habitantes del cantón Sígsig.



“Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.”
Donald Woods Winnicott¹

1. 1. Juegos: Concepto, características y tipos

Los juegos han sido importantes a lo largo de la historia, están vinculados con la cultura y tradiciones de un determinado territorio, estos se practican desde la infancia hasta la edad adulta de una persona. Se realizan con el objetivo de divertir, entretener y para incidir en el desarrollo, la mayoría de juegos son transmitidos de generación en generación, también en su conservación y divulgación han estado involucradas instituciones y entidades que se han preocupado de que no se pierdan con el paso del tiempo.

El autor Pugmire-Stoy, define el juego como “El acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo” (Pugmire-Stoy, M, 1996).

Para Karl Groos, “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (Karl Groos 1902). Teoría basada en los estudios de Darwin² que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Los juegos pueden realizarse en solitario o estar basados en la interacción entre

dos o más jugadores. Elementos como la imaginación, la fantasía o el desarrollo del pensamiento, son algunos de los componentes que forman parte activa de los juegos.

En cuanto a sus reglas suelen ser sencillas evitando así todo tipo de condicionamientos para el jugador o jugadores participantes. En general sus reglas se mantienen, independientemente del lugar en el que se desarrollan, sin embargo, pueden existir ciertas variaciones de menor grado si el lugar en el que se practica el juego lo ha requerido.

A los juegos los podemos clasificar en dos grupos: el primer grupo, aquellos jue-

¹ El juego una estrategia de vida. En <http://ludica.bligoo.com/> Revisado el 07/07/2013.

² Charles Darwin fue un naturalista inglés que postuló que todas las especies de seres vivos han evolucionado con el tiempo a partir de un antepasado común mediante un proceso denominado selección natural.



gos que requieren de ciertos elementos físicos para su realización, y el segundo grupo lo conformarían los juegos que únicamente requieren de la imaginación de los jugadores para su desarrollo.

El primer grupo de juegos necesita de materiales elaborados de acuerdo con la zona geográfica a la que pertenecen o en la que se desarrollan, a las costumbres, e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Son objetos que se realizan sin el uso de la tecnología, sino con las habilidades manuales de los mismos jugadores, o, con recursos que se encuentran en la naturaleza, tales como: arena, piedras, huesos, hojas, flores, ramas, etc. También se pueden utilizar objetos caseros como: cuerdas, papeles, telas, hilos, botones, dedales, entre otros.

Además, son tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples, como muñecos, cometas, trompos, pelotas, canicas, dados, etc. Estos pueden ser contruidos por los propios niños y niñas, como el caso de los caballitos con el palo de una escoba, aviones, barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas; inclusi-

ve los juegos de mesa, tableros y algunos juegos de cartas. Al respecto Patricia Bonilla y María Elena Enríquez, investigadoras y colaboradoras en varios informes publicados por el CIDAP, manifiestan que si el juego es importante, debemos tomar muy en cuenta que esta actividad en los niños está íntimamente ligada a los juguetes; “juegos y juguetes son entidades indivisibles” (Bonilla y Enríquez, 1987, 10).

En el segundo grupo están los juegos que implican actividad física y casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

En otro tipo de juegos los niños realizan pruebas mentales o juegos de ingenio imaginándose diversas situaciones, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental. Por su antigüedad, están estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, canciones, bailes, rondas y otros componentes de la cultura popular, por lo que también son denominados “juegos populares”; al igual que se utiliza el término folclore

infantil o el de etnología lúdica.³

1.1.1. Juegos tradicionales

La cultura popular en la provincia del Azuay constituye el núcleo esencial de la cultura general de su población y, por lo tanto es el elemento caracterizador de ella, porque se interrelaciona. Algunas de las formas de cultura popular poseen un carácter explicativo de relación social, económica y religiosa, otras responden a los sistemas de mercado y en conjunto representan el esquema general de estructuración de las comunidades de la provincia.⁴

Las Artes del Espectáculo, son una categoría del patrimonio inmaterial según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial realizada por la UNESCO en el año 2003, que contempla las representaciones de la “[...] danza, música, teatro, juegos y otras expresiones vinculadas a espacios rituales o coti-

³ La tradición oral en Extremadura, Juegos populares infantiles y actividades lúdicas. Documento PDF Pág. 67-72. En <http://www.jocs.org> Revisado el 12/07/2013.

⁴ Cultura Popular, revista de la Universidad del Azuay N° 59 año 2012. Documento PDF. En <http://www.uazuay.edu.ec/> Revisado el 12/07/2013.



dianos, públicos y privados que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmitan de generación en generación”⁵.

Como se puede observar en el párrafo anterior, los juegos tradicionales son parte importante en la cultura de las naciones, ya que fomentan el sentido de pertenencia y cohesionan a las comunidades.

El subámbito *Juegos tradicionales* tiene como principal característica la actividad de disfrute ya que requiere de una acción física o mental que aglutina a individuos, su práctica se transmite de generación en generación y se mantiene hasta nuestros días. Según la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial (2003), incluye los siguientes componentes:

- Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas: son las actividades lúdicas simbólicas, que tiene relación directa con el beneficio productivo.
- Juegos rituales o festivos: son juegos de carácter solemne que tiene una función simbólica dentro de contextos de ritualidad y celebración.
- Prácticas deportivas y recreativas: son las actividades lúdicas expresa-

das en la habilidad física y mental. Tienen reglas específicas y generalmente involucran situaciones de competencia.

- Juegos infantiles

- Otros.

Por su parte, en el Azuay son varios los juegos populares y tradicionales que for-



Fotografía 1 “Bomba, Pepos, Trompo y Yo-yo”, por Rafael Bravo, 2014. Cuenca-Ecuador.

⁵ Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial UNESCO 2003.

maron parte importante en la vida de los niños hace ya varios años. En el subámbito referente a los Juegos infantiles⁶, encontramos algunos juegos como:

La bomba, juego practicado por niños y jóvenes, consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacrlas con otra bola que era más grande y considerada especial por el jugador.

Los pepos, se lo realizaba entre dos personas, quienes tenían que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

El juego del trompo, consistía en hacerlo girar, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola para que esta ruede lo más lejos posible; eran elaborados por carpinteros, a base de “cerote”⁷ y era enrollado con una piola o cuerda delgada.

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro, alrededor de la cual se enrolla un cordón que anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

La sogá, se juega con una cuerda,

generalmente de “cabuya”⁸, se toman los extremos y se bate, cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: “Soltera, casada, viuda, divorciada, monja, gitana, muchacha enamorada, con un pobre, con un rico, con un multimillonario, casa, castillo, chiquero, conventillo, a, b, c, d, e, f, g, h,



Fotografía 2 “Soga y Rayuela,” por Rafael Bravo, 2014. Cuenca-Ecuador.

i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z, a ver cuántos hijos tendrás tu, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, ...” hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

La rayuela, se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón, se tira la ficha, esta debe caer en el

6 Guía de Ámbitos y Subámbitos del Patrimonio Inmaterial, Ámbito 2: Artes del Espectáculo. Subámbito 2.2.4 Juegos infantiles. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Ecuador.

7 Cerote: madera muy consistente que se encuentra en los páramos andinos ecuatorianos.

8 Cabuya: Fibra que se extrae de las hojas de esta planta, es propio del páramo andino.



casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido certero, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Otro tipo de juegos es el del subámbito de mayor importancia para la presente investigación que hace referencia a los *Juegos rituales o festivos*⁹, como es el caso del palo encebado, juego de cintas o de la argolla y el Juego del Huayru en nuestra provincia.

Palo encebado, consistía en un tronco de madera afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes, quienes en la cúspide podían obtener obsequios.

Juego de cintas, es un juego practicado generalmente en los pueblos en época de vacaciones o en fiestas de aniversarios del lugar utilizando bicicletas, caballos, e incluso vehículos como en el caso del barrio El Vergel en Cuenca, en donde se lo ha realizado desde hace casi seis décadas con el objetivo de celebrar a la patrona del barrio, Santa María. En



el caso de realizarlo con caballos, varios jinetes deben pasar a galope bajo un arco ubicado en el centro de una amplia cancha y a conveniente altura, del cual penden sujetas de pequeños anillos las cintas de colores, el jinete debe ensartar una de las sortijas con un pequeño puntero o palo y llevarse la cinta como trofeo¹⁰. Este juego se lo realiza también entre personas, las cuales deben correr e intentar

obtener la argolla.

El Juego del Huayru, se realiza durante la velación del difunto entre grupos de contendientes organizados en dos bandos, los grupos apuestan dinero. Cada individuo lanza el dado, y se suman los puntos obtenidos para identificar al ganador, este juego será descrito en el Capítulo 2 con mayor precisión y detalle.



Fotografía 3 “Palo Encebado y Juego de cintas,” por Macarena Montes, 2012. Ecuador

9 Guía de Ámbitos y Subámbitos del Patrimonio Inmaterial, Ámbito 2: Artes del Espectáculo. Subámbito 2.2.2 Juegos rituales o festivos.

10 El juego de las cintas, por Fabián Corral B. En <http://chagrassquarespace.com> Revisado el 07/11/2013.



Fotografía 4 “Juego del Huayru,” por Rafael Bravo, 2012. Sigsig -Ecuador.

1.1.2. Juegos con tablas, dados y fichas

El juego con tablas es conocido como Nard en Persia y Oriente Próximo, mantiene similitudes con el juego romano llamado “ludusduodecimscriptorum” (juego de las 12 líneas). A partir del siglo I d. C. pasó a llamarse “tábula” y en Europa

medieval se le conoce con el nombre de “tablas”, durante varios siglos fue tan popular como el ajedrez. Posteriormente, su popularidad fue disminuyendo y prohibieron su práctica entre los siglos XIV y XVII. Actualmente se lo conoce con el nombre “backgammon”, se empezó a usar este

término en Inglaterra en el siglo XVIII.

En el juego de tablas intervienen dos jugadores, el tablero se coloca en sentido longitudinal entre los participantes y está dividido en dos partes: tablero de casa y tablero exterior. Antes de iniciar, los jugadores deciden cuál será su mitad de tablero, cada uno cuenta con quince fichas de juego en colores blanco o negro, un cubilete¹¹ y una pareja de dados. El objetivo del juego es introducir las quince fichas en el terreno de casa para luego sacarlas del tablero, el primero que consigue rescatar todas sus fichas gana la partida, pueden ganar fichas contrarias cuando únicamente hay una en la casilla correspondiente y no se puede ubicar en otra que esté ocupada por dos o más fichas rivales, aunque si se puede saltar sobre ellas.

Juego de dados, inicialmente los dados eran instrumentos mágicos y existen vestigios prehistóricos sobre su práctica, eran empleados para predecir el futuro, se sabe que se utilizaban dos tipos de

¹¹ Cubilete es un vaso pequeño de metal, plástico u otro material, más ancho en su boca que en su base, usado en los juegos de mesa.



dados: a los cúbicos se les llamaba “teserae” y a los rectangulares “tali”.

Actualmente los dados son básicamente de plástico, con marcas en cada una de sus caras conocidas como puntos. Son usados solos o en juegos como el parchís, el juego de la oca o el juego de tablas, algunas veces se realizan apuestas entre los jugadores, tienen generalmente reglas básicas: para tirar los dados se emplea un cubilete, dejándolos rodar o dejándolos bajo el cubilete antes de mostrarlos, deben caer planos sobre el área de juego, caso contrario se repite el lanzamiento.

El parchís, es un juego de “Cruz y Círculo” viene de la palabra hindú “paxis” que significa “veinticinco.” Este es un juego cuyo antecesor es el “Chaupar”¹² juego más venerable, complejo y hábil que aún se juega en la India. En 1896, se publicó en Inglaterra una versión occidentalizada del Parchís bajo el nombre de Ludo, un juego que ha sido popular desde entonces. En Alemania, el juego se conoce como “Mensch-ärgere-dich-nicht,” “No te enfades, hombre” que fue publicado en 1910. En España, es el “Parchís” y en Francia,



“Le Jeu de Dada” o “PetitsChevaux.” Todas estas versiones como el Ludo son simplificadas para niños.

En este juego pueden participar dos, tres y hasta cuatro jugadores, cada uno de ellos dispone de cuatro fichas del mismo color siendo estas: amarillas, rojas, verdes y azules, además de un dado de seis caras. Se usa un tablero de 68 casillas en forma de cruz, de las cuales doce son seguras por las que se puede desplazar cualquier ficha. Los participantes disponen de siete casillas de llegada y una meta, por las que únicamente pueden desplazarse sus fichas y que están marcadas con su color. El objetivo es ser el primero en mover las cuatro piezas desde el punto de partida y ubicarlas en la meta antes que los otros jugadores.

Juego de la Oca, existen algunas versiones sobre el origen de este juego, según una leyenda guerreros griegos inventaron este y otros juegos para calmar su aburrimiento durante el asedio de Troya. Otra versión dice que es un juego alemán del siglo XI, otros hablan de su nacimiento en la Florencia del siglo XVI nombrando a Francisco de Médicis como su divulgador,

quien regaló un ejemplar a Felipe II, este acto lo hizo parecer como el iniciador del juego en España. Otra versión involucra a la Orden de los Templarios¹³, se cree que las 63 casillas de las que consta el juego corresponden a los 63 espacios que hay en las conchas de los “nautilus”¹⁴, que inicialmente era lo que se utilizaba como tablero.

En este juego intervienen dos o más jugadores que tiran un dado e intentan avanzar por un tablero de 63 casillas hasta llegar a la meta. El primer participante que llegue es el ganador, pero antes debe atravesar por casillas gracias a las cuales se puede adelantar, retroceder o perder turnos. Existen doce casillas “oca,” al caer en una de estas el jugador avanza a la siguiente casilla “oca” y vuelve a tirar el dado acompañado de la frase “de oca a oca y tiro porque me toca”.

¹² Chaupar es un juego de mesa, anterior o contemporáneo al parchís.

¹³ Orden de los Templarios, fundada en Jerusalén en 1118 por Hugo de Payns y otros ocho caballeros franceses, con el nombre de pobres caballeros de Cristo. Su misión era proteger a los peregrinos que acudían a los Santos Lugares.

¹⁴ Nautilus: género de moluscos cefalópodos del que sobreviven hoy en día tres especies. Reciben el nombre común de nautilus, nombre que comparten con las especies del género Allonautilus, de las que difieren de manera significativa.

Damas Chinas, parten del Halma¹⁵, y fue trasladado a un tablero de forma de estrella. La compañía de juegos Alemana Ravensburger lo patentó, con el nombre de Stern-Halma, posteriormente se lo lanzó en E.E.U.U con el nombre de Damas Chinas. Es posible que J. Pressman haya sido quien introdujo este juego al país americano en 1928, y años después lo hicieron otros fabricantes como Milton Bradley.

El juego cuenta con un tablero en forma de estrella de seis puntas, con quince agujeros en cada una de ellas y quince piezas de diferente color para cada jugador, el número de participantes es de dos a seis, cada uno inicia con un conjunto de fichas de un solo color en una punta de la estrella.

Se deben mover todas las fichas a través del tablero y llegar a la punta opuesta. Estas se mueven un punto solo o también saltan encima de muchas otras fichas. Mediante turnos, una ficha se mueve al cuadro contiguo o puede moverse saltando sobre una ficha inmediata al hoyo del otro lado, desde donde puede saltar sobre otra ficha vecina y así sucesivamente.

El dominó, fue inventado por un estadista en 1120 d.C. según el libro chino “Chusya,” que significa “Investigaciones de las tradiciones de todas las cosas”. Se dice que este personaje presentó el juego al Emperador reinante Hui Tsung y posteriormente, durante el reinado de su hijo Kao-Tsung, se ordenó llevarlo a países extranjeros. El juego llegó a Europa, en el siglo XVIII, posiblemente por Nápoles o Venecia, pero se desconoce quién lo introdujo al continente, este juego causó gran interés en las personas y se popularizó.

En cuanto a las fichas, inicialmente se hicieron uniendo dos láminas de ébano¹⁶ a ambos lados de la ficha de hueso, de esta manera se impedía hacer trampa y se creaba un contraste entre los puntitos blancos y el fondo negro, permitiendo que se vea el hueso a través de los agujeros en el ébano, el alfiler en el medio de la ficha se conoce como “ojiva”¹⁷.

Actualmente los juegos de dominó son juegos de mesa con reglas sencillas sin embargo, se necesita de mucho ingenio y memoria para ganar. Hoy en día se realizan campeonatos mundiales y cuentan

con su propia Federación Internacional.

El ajedrez, es un juego de estrategia donde prima la imaginación, concentración y habilidad para anticipar acontecimientos. Surgió en la India en el siglo XII pero se le conoció con el nombre de “chaturanga”¹⁸. De la India pasó a Persia y posteriormente a Europa mediante la cultura hispanoárabe que residía en España a partir del siglo VIII, otra versión dice que el juego llegó a Europa a través de los vikingos, quienes lo aprendieron de los persas.

El primer tratado de ajedrez europeo, estuvo a cargo de Alfonso X el Sabio, rey de Castilla y de León, según esto la reina y el alfiler son piezas débiles, que sólo pueden avanzar de casilla en casilla, pero en los siglos XVI y XVII, el ajedrez experi-

¹⁵ Halma: juego de tablero inventado en 1883 o 1884 por un cirujano plástico norteamericano en la Escuela Médica de Harvard, George Howard Monks. La inspiración fue un juego inglés llamado Hoppity, concebido en 1854.

¹⁶ Ébano: árbol ebenáceo de 10 a 12 m de altura, la madera de este árbol es muy apreciada en la fabricación de muebles.

¹⁷ Ojiva: figura formada por dos arcos de círculo iguales, que se cortan en uno de sus extremos y volviendo la concavidad el uno al otro.

¹⁸ Chaturanga: antiguo juego originario de la India, que se refiere a los cuatro elementos de un ejército: elefantes, caballos, carros y soldados de infantería.



mentó un cambio y la reina se convirtió en la pieza más poderosa, se permitió a los peones avanzar dos casillas en su primer movimiento y se introdujo la regla conocida como “al paso,” que permite capturar al peón que sigue su marcha y no come la pieza que se le ha ofrecido por una determinada estrategia, y el revolucionario concepto del enroque.

Las piezas del ajedrez se han fabricado por maestros artesanos con diversos materiales a lo largo de los siglos, tales son: madera, piedra, marfil, hueso, plata, oro, bronce, alabastro¹⁹, cristal, etc. Actualmente se lo elabora en madera o plástico, según el modelo Staunton, diseñado en Gran Bretaña en el siglo XIX. A finales de 1970 se creó el ajedrez electrónico, que permite a los jugadores enfrentarse con una máquina.

Actualmente, este juego sigue siendo popular, tanto a nivel de práctica recreativa como de jugadores profesionales, es el juego de tablero más practicado en el mundo.



Fotografía 5 “Juegos varios,” por Rafael Bravo, 2014. Cuenca-Ecuador.

¹⁹ Alabastro es una variedad de piedra blanca, no muy dura, compacta, a veces translúcida, de apariencia marmórea, que se usa para hacer esculturas o elementos de decoración arquitectónica.

1.2. Territorio

1.2.1. El cantón Sígsig

Sígsig se encuentra ubicado en la parte nororiental de la provincia del Azuay y al sureste de Cuenca, a una distancia de 63 km y con una altitud de 2390 m.s.n.m. Se encuentra limitada al Norte por los cantones: Gualaceo, Chordeleg y parte del

cantón Cuenca, al Sur por una parte de la Provincia de Morona Santiago y el cantón Nabón, al Este por la Provincia de Morona Santiago y al Oeste por los cantones Cuenca y Girón.

Formado por las parroquias: San Sebastián de Sígsig, cabecera cantonal, San

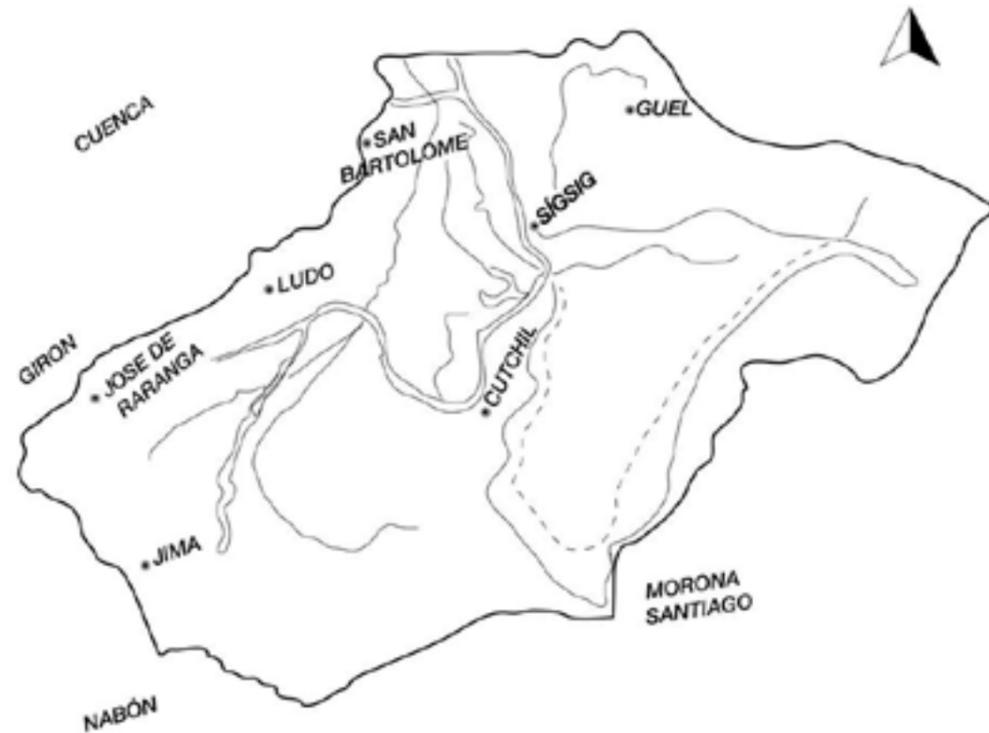


Figura 1 "Plano del Cantón Sígsig" INPC.

Bartolomé de Aranshapa, San Miguel de Gima, San Luis de Ludo, San José de Raranga, Cutchill y Güel.²⁰

El río Santa Bárbara atraviesa todo el cantón y baña los cantones de Gualaceo y Paute. Este tiene importancia por su riqueza aurífera que ha sido explotada a través de los años.

En el "Informe Técnico: Reseña Histórica y Memoria Urbano Arquitectónica de la Ciudad del Sígsig", encontramos los siguientes datos importantes:

"Sígsig se caracteriza por la presencia de montañas y cerros como: Fazayñán, Azhchessia, Chirí, Santa Bárbara, Bayanshu, Picacho, Culebrillas, Mesaloma, Pileo, Huallil, Piedra Blanca, los Páramos de Matanga, Amorgeo y Moriré, y topografía muy accidental.

Fazayñán de Piedra Blanca es la elevación más sobresaliente, ubicada al oeste de Sígsig con una altura de 3500 m.s.n.m., fue una montaña sagrada de los aborígenes Cañaris, quienes originaron la leyenda sobre el diluvio, por lo que fue venerado como Huaca o Santuario Principal, pues se creía que aquí vivían las Guacamayas

²⁰ IERSE, Universidad del Azuay (2000): "Investigación del área geográfica política y administrativa del Cantón Sígsig" Instituto de estudios de Régimen Seccional del Ecuador. Cuenca, Ecuador, pág. 4.



Fotografía 6 "Sígsig," por Rafael Bravo, 2012. Sígsig-Azuay-Ecuador.

progenitoras de los primeros habitantes del lugar, y era conocido como *Huaicayñán* que quiere decir "Camino de Llanto".

El origen y significado del nombre del centro poblado de Sígsig, según algunos historiadores proviene de la voz cañari *TICSI*, quiere

decir "Origen y fundamento de un pueblo". Otra versión es que el nombre hace referencia a una planta muy común en el lugar y en el Austro en general llamada *Sijsij*, a la cual los españoles denominaron cortadora, esta planta presentaba a los aborígenes innumerables beneficios como: en la construcción de viviendas, uso medicinal y

material para tejidos.

Los principales habitantes del Sígsig, fueron grupos de cazadores recolectores, que habitaban la Cueva Negra de Chopsi y dejaron una serie de vestigios líricos y óseos, que testimonian una antigüedad de diez mil años y que han convertido al Sígsig en un centro arqueológico de mucho interés.

Rendían culto a las *Lecquinas* o lagunas, por lo cual en el Sígsig las lagunas de Ailon y Shuriquiña (Jima) fueron objeto de adoración, ya que se afirmaba que en sus aguas se hundió la "serpiente progenitora del linaje humano". Por ello arrojaron en su seno, gran cantidad de objetos de oro y plata.

El dios principal de los aborígenes Cañaris fue el Cerro Guacayñán, palabra que se deformó en Fasayñán y que quiere decir: "Camino del Adoratorio" o "Camino de Llanto" (Informe Técnico: Reseña Histórica y Memoria Urbano Arquitectónica de la Ciudad del Sígsig, Cuenca 2001).

Dentro del cantón Sígsig, al igual que en el resto de pueblos, perduran algunas tradiciones y costumbres características de cada pueblo, las mismas que se han mantenido de generación en generación a pesar del tiempo. Dentro de ellas se dan las celebraciones religiosas en fechas distintas y con características diferentes. Las diferentes creencias y comidas tra-

dicionales constituyen un gran atractivo para quienes visitan estos pueblos.

Históricamente Sígsig surgió como un asiento minero, con un tipo de vivienda residencial, pero luego con el incremento de la población y sus necesidades se ha dado una mezcla en el uso de la vivienda. Las casas son de tipo tradicional, con paredes gruesas y tumbados decorados, construidas con los sistemas tradicionales como el bahareque²¹, adobe o el tapial²², aunque en la actualidad se utilizan materiales de construcción modernos sobre todo en determinados sectores de área urbana, dándose de esta forma una mezcla de construcción tradicional y moderna.²³

El 29 de julio del año 2002, el Director del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural mediante Oficio N°471-DNPC-DI-02 solicitó la emisión del Acuerdo Ministerial de Declaratoria como bien perteneciente al Patrimonio Cultural del Ecuador al Centro Histórico de la ciudad de Sígsig con sus edificaciones y espacios urbanos existentes.

“En uso de las atribuciones legales, de conformidad a lo que dispone el literal j) del Art. 7 de la Ley de Patrimonio Cultural; y el literal d)

del Art. 5 y Art. 9 del Reglamento de la Ley de Patrimonio Cultural, acuerda declarar como bien perteneciente al patrimonio cultural de la nación, al Centro Histórico de la ciudad de Sígsig, edificaciones inventariadas y espacios urbanos existentes enmarcados en los siguientes límites: calle Espinoza, García Moreno, Plaza y Escalinata de San Marcos, Prolongación de las calles Restauración, González Suárez, Escalinata de la calle Rodil, vía a Cutchil (tramos de las casas al lado este, en las calles respectivas), calle González Suárez hasta la calle I, calle Corral y calle Moscoso. Dado y firmado en la ciudad de Quito, 19 de agosto del 2002” (Declaratoria Patrimonio Nacional del Ecuador, 2002).

1.3. Patrimonio

1.3.1. La salvaguardia del patrimonio inmaterial

Según el artículo 2: Definiciones, numeral 1, de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, del 17 de octubre de 2003 llevado a cabo en París, se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes, que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de genera-

ción en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

La salvaguardia aplicada al patrimonio inmaterial puede definirse como: [...] las medidas encaminadas a garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, comprendidas la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión básicamente a través de la enseñanza formal y no formal y revitalización de este patrimonio en sus distintos aspectos.²⁴

En la cultura y la sociedad hay sucesos que se deben preservar debido a su im-

²¹ Bahareque: pared de palos entretrejidos con cañas y barro.

²² Tapial: material de construcción hecho de tierra amasada y apisonada.

²³ IERSE. Universidad del Azuay (2000): Op.cit. Pág. 38-39

²⁴ UNESCO, Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, Artículo 2, numeral 3, 2003.



portancia, cualquiera que sea la forma que adopten, estos acontecimientos son parte de un patrimonio y exigen ser salvaguardados, existen mandatos constitucionales que señalan como deber del Estado y como responsabilidad de los ecuatorianos y ecuatorianas, la protección y conservación del patrimonio cultural del país.

El Ecuador es parte de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003), y por ello ha considerado como parte de la metodología de identificación del patrimonio inmaterial, las cinco categorías generales propuestas denominadas ámbitos del Patrimonio Inmaterial: 1. Tradiciones y expresiones orales, 2. Artes del espectáculo, 3. Usos sociales, rituales y actos festivos, 4. Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo y 5. Técnicas artesanales tradicionales.²⁵

Ante la globalización y a pesar de ser tan frágil, se debe salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial en las diferentes comunidades ya que ayuda a promover el respeto hacia los diferentes modos de vida. El patrimonio inmaterial está sometido a cambios y evoluciones, y es enriquecido

con las nuevas generaciones, así mismo, algunas de sus expresiones y manifestaciones están en riesgo de perderse debido a factores como: el consumismo, la falta de apoyo, valoración y comprensión. Si no se toman acciones al respecto, el patrimonio cultural inmaterial podría perderse definitivamente. El preservarlo y transmitirlo a las generaciones venideras lo revive y refuerza.

Para salvaguardar, las personas deberían tener sentido de pertenencia y orgullo cultural, al cambiar las dinámicas sociales, el patrimonio también va sufriendo modificaciones y cambios que no tienen que ser negativos. Las comunidades tienen sistemas propios de transmisión de sus conocimientos y técnicas. Por ello, en las actividades de salvaguardia deben participar siempre las comunidades, e individuos en general.

Se debe velar por el patrimonio cultural inmaterial para que no deje de existir y viva en las generaciones presentes y se transmita a las futuras. Las medidas de conservación que se han tomado para la salvaguardia están dirigidas a asegurar la viabilidad de este patrimonio y su

continua recreación y transmisión. Entre las iniciativas para preservarlo se cuentan su identificación, documentación, investigación, promoción, mejora y transmisión. Con esta investigación se pretende fomentar elementos como la documentación, valorización y difusión del Juego del Huayru a través de herramientas generadas desde el diseño gráfico y la comunicación visual.

²⁵ Guía de Ámbitos y Subámbitos del Patrimonio Cultural Inmaterial.

2.1. La muerte, concepto y ritualidad en el Azuay

El Diccionario de la Real Academia Española, define a la muerte como la “cesación o término de la vida” y otra definición según el pensamiento tradicional, es la “separación del cuerpo y el alma”. Siendo así, biológicamente la muerte es la culminación de las actividades vitales de un organismo vivo y es irreversible.

En la vida se encuentra el significado de la muerte y en la muerte se encuentra el significado de la vida, el ser humano generalmente no piensa en la muerte sino hasta cuando por motivos de enfermedad o de avanzada edad, ve que la muerte está acercándose. El hecho de morir hace al ser humano tomar conciencia de todo lo vivido y también enseña a amar, querer, recordar y hasta anhelar hacer aquellas cosas que por una u otra razón se quedaron en el olvido. Al respecto Freud manifiesta:



Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo

“El segundo factor por el cual, según yo infiero, nos sentimos así de ajenos en este mundo otrora²⁶ tan hermoso y familiar es la perturbación en la actitud que hasta ahora habíamos adoptado hacia la muerte. Esa actitud no era sincera. De creérsenos, estábamos desde luego dispuestos a sostener que la muerte es el desenlace necesario de toda vida, que cada uno de nosotros debía a la naturaleza una muerte y tenía que estar preparado para saldar esa deuda; en suma, que la muerte era algo natural, incontrastable e inevitable. Pero en realidad solíamos comportarnos como si las cosas fueran diversas. Hemos manifestado la inequívoca tendencia a hacer a un lado la muerte, a eliminarla de la vida” (Sigmund Freud, 1915).

Por lo general, el ser humano tiene temor a la muerte y trata de evadirla, esto se debe en parte a la ausencia de conocimiento sobre este tema, pues se tiene temor a lo desconocido. Según Freud:

“La muerte propia no se puede concebir; tan pronto intentamos hacerlo podemos notar que en verdad sobrevivimos como observadores. Así pudo aventurarse en la escuela psicoanalítica esta tesis: En el fondo, nadie cree en su propia muerte, o lo que viene a ser lo mismo, en el in-

consciente cada uno de nosotros está convencido de su inmortalidad. Por lo que toca a la muerte de otro, el hombre culto evitará cuidadosamente hablar de esta posibilidad si el sentenciado puede oírlo” (ibid).

Desde la perspectiva católica, que posteriormente nos ayudará a entender los elementos iconográficos del cuadro de almas, las Sagradas Escrituras dicen que “La causa de la muerte es el pecado”, a una cadena sin fin de muertes y nacimientos quedó sometido el ser humano luego de cometer el pecado original, y de esta condena podrá liberarse solamente cuando sea bautizado por el Espíritu Santo en Matrimonio Perfecto. En la Biblia, el apóstol San Pablo²⁷ dice que el ser humano posee un cuerpo carnal “cuerpo físico”

²⁶ Otrora: adv. m. En otro tiempo.

²⁷ El apóstol San Pablo inicialmente fue un activo perseguidor de los seguidores de Jesús. En el año de 36 se convirtió al cristianismo, que según cuenta el libro de los Hechos de los Apóstoles, fue gracias a una aparición de Cristo, camino de la ciudad de Damasco.

y un cuerpo espiritual “alma o cuerpo astral”; y están unidos por un cordón energético a esto se le llama Primer Juicio.

Existe un interés público y científico sobre el fenómeno al que han denominado “Experiencia Cercana a la Muerte o ECM”; muchos investigadores han estudiado este acontecimiento como es el caso de la psicóloga y filósofa Susan Blackmore.

Al morir, el desencarnado pasa por el primer juicio, cayendo en un desmayo de tres días, en este lapso empieza a ver una regresión de su vida desde la muerte hasta su nacimiento junto con los seres queridos que ya han partido. En esta regresión identifica los buenos y malos actos que ha realizado, sintiendo alegría y tristeza, según sea el caso, a esto se le llama recogimiento de pasos.

En varias ocasiones ha sucedido, que han regresado a la vida personas luego de realizado el Primer Juicio. La Ley Divina realiza este juicio con la finalidad de que el desencarnado tome conciencia de los actos buenos o malos que realizó en su vida. Luego del primer juicio y bajo la dirección de Orifiel²⁸, un Ángel de la

Muerte cuya figura es esquelética corta el cordón de plata que une el cuerpo físico con el alma.

El Segundo Juicio es cuando el cuerpo duerme, el alma se dirige a la cuarta dimensión o “mundo de los sueños”; en este viaje se manifiestan los defectos de cada ser humano. En este Segundo Juicio se vuelve a revivir en forma lenta, este proceso va desde la ancianidad hasta el nacimiento. Los desencarnados reviven cada escena de sus vidas, dicen y hacen lo mismo que hicieron en vida.

Al saber que la muerte está cercana se entiende directamente que se vive del “aquí y ahora”²⁹, y tener consciencia de esto es un alivio para el moribundo, familiares y amigos. Esta consciencia sobre la muerte está generalmente dormida en el interior de una persona, pero se puede despertar en cualquier momento, y es ahí cuando el individuo trata de dormirla nuevamente con pensamientos positivos. Según Freud “La muerte propia fue para el hombre primordial sin duda tan inimaginable e irreal como lo es hoy para cada uno de nosotros” (ibid).

Por el contrario, la muerte en las culturas andinas va más allá de la idea de un fin, se trata del comienzo o de la continuación de la vida después de ella, permaneciendo ligadas la una de la otra. La columnista de la revista digital “Cn” Soni Vargas, en su artículo “Vida y muerte en las culturas andinas” manifiesta que: “En la cosmovisión andina el tiempo no es lineal, es decir, no concibe un comienzo y un final sino la convivencia con el pasado y el futuro que se da en el presente, entre lo que pasó y lo que vendrá. Este movimiento circular y continuo va regenerándose y complementándose con la vida diaria del hombre y las estaciones del año” (Soni Vargas, 2011).

Para la cultura andina boliviana, el espíritu o alma llamado *ajayu*³⁰, guarda un principio inmanente, porque al hombre que no tiene creatividad, invención, juicio, humor,

28 Orifiel es el máximo juez de todo tipo de Acción (Karma) por tanto si se quiere negociar la muerte física por muerte de defectos es a este ángel que se debe recurrir para que nos libere o libere de todo lo perjudicial y negativo dentro de nosotros.

29 Aquí y ahora: modismo de “en este momento”; “modismos cuencanos” de Osvaldo Encalada Vásquez.

30 Ajayu es comprendido en el mundo andino como la fuerza que contiene a los sentimientos y la razón, también es entendido como el centro de un ser que siente y piensa; es la energía cósmica que genera y otorga el movimiento de la vida.



decisión, voluntad se lo define como sin *ajayu*, y un principio trascendente porque cuando el *ajayu* se separa del cuerpo, se presenta el “pasaje-viaje”, es decir, la muerte³¹. “El hombre andino se constituye en un ser ritual que busca el bien y la armonía cósmica. El pasaje-viaje (muerte) tiene varias fases y en cada una se preparan objetos necesarios para este tránsito: alimentos o abrigos contra el frío y otras adversidades. Hay desde una expresión ritualizada de la pena hasta un fuerte apoyo de la comunidad hacia los deudos.” (ibid)

2.1.1. Los ritos funerarios: el velorio y el entierro

En el Azuay, se desarrollaban varios rituales religiosos. En los ritos fúnebres se podía apreciar tres momentos: el velorio, el entierro y el cinco como ritual de purificación.

El velorio, los habitantes de la parroquia Turi relatan que hace varios años al morir una persona lo primero que se necesitaba era una caja que serviría como ataúd, generalmente elaborado por carpinteros de la propia parroquia y si el difunto pertenecía a una familia adinerada la traían des-



de la ciudad, es decir, Cuenca, el traslado del ataúd hasta la casa del difunto estaba acompañado de juegos cuyos participantes eran familiares y amigos.

Para la realización de estos juegos debían reunirse en grupos, cada uno se disfrazaba de algún animal propio del lugar; cuscungos³², raposos³³, gatos, perros, que estaban dirigidos por un jefe de ceremonia conocido como “Cabildo” que señala lo que tenía que hacer cada uno: el primero en salir era el cuscungo que se dirigía a la ladera más próxima o a un árbol corpulento y a gritos en quichua anunciaba que había muerto una persona, daba el nombre del mismo y pedía que acudan al velorio, después abandonaban la casa del difunto los que estaban disfrazados de perros y gatos que iban de casa en casa pidiendo un trozo de carne o panela o cualquier otra cosa que podían dar para el velorio. Quien estaba disfrazado de raposo acompañaba con sus aullidos los gritos del cuscungo. Una vez recogido lo que han dado los vecinos entregaban al Cabildo para la comida del velorio y todos se reunían después a cantar y rezar en quichua.

Antes de poner en la caja al difunto lo amortajaban sus familiares más íntimos ayudados por sus vecinos y le adornaban con montes aromáticos y ramos benditos, algunos de la familia representaban ante los vecinos algunos pasajes de la vida del difunto. Toda la noche bebían, comían y lloraban mientras el muerto era velado.

El entierro, al día siguiente las personas salían con el cadáver hasta la parte central del lugar, ahí se reunían para la misa en la Iglesia del Centro Parroquial, luego iban al cementerio llorando y tomando chicha³⁴ y trago, comían en ese lugar y regresaban luego a la casa del difunto y se dispersaban después cada uno a sus hogares.³⁵

31 Vida y muerte en las culturas andinas, Soni Vargas, La Paz-Bolivia.

32 Cuscungo: búho de gran tamaño. Su cuerpo mide más de medio metro y sus alas abiertas alcanzan 1,4m. Es solitario, excepto en época reproductiva, y se lo encuentra parado sobre árboles de gran tamaño cerca de bosques o zonas agrícolas.

33 Raposo: mamífero salvaje parecido al perro, de pelaje espeso y color entre marrón y rojo, hocico y orejas puntiagudas y cola larga y peluda con la punta blanca, que se alimenta de otros animales.

34 Chicha: nombre que reciben diversas variedades de bebidas alcohólicas derivadas principalmente de la fermentación no destilada del maíz y otros cereales originarios de América.

35 Revista del Instituto Azuayo de Folklore, Nro. 9. Estudio de casos en tres parroquias rurales de Azuay y Cañar, información basada en una investigación en la parroquia Turi.

2.1.2. El cinco

El agua es un elemento muy importante en el ritual funerario, al difunto hay que lavarlo cuidadosamente, con agua tibia y jabón, el cuerpo debe quedar totalmente limpio, ya que se cree que de no ser así el muerto sufrirá en la otra vida.

“El cinco” es una práctica ritual que en la actualidad se sigue desarrollando a lo largo de los Andes, está asociada directamente al Juego del Huayru dentro de los funerales. Dicha práctica se realiza al quinto día de la muerte, siendo un acto de purificación.

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

Para purificar la ropa del difunto, se realiza un baño ceremonial, esto consiste en el lavado de la ropa del muerto en un río, por parte del viudo o viuda junto con familiares cercanos.



Fotografía 7 “El Cinco”, por Rafael Bravo, 2012. Sígsg-Ecuador.

El etnólogo francés Paul Rivet, citado por Santiago Ordoñez, hace ya cien años sostenía que, para los sectores Azuayos de Gushu y Paute en *Practique funéraires des Indes de l’Equateur*, que:

“[...] cuidadosamente se lava al muerto con jabón, se le seca, se le reviste con los mejores vestidos y se lo coloca sobre una estera, en la mitad del cuarto. El cuerpo está, además, cubierto con un paño. Alrededor se ponen velas, o simplemente lámparas rústicas, que consisten

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



en simples cazuelas de barro llenas de grasa, en las que se ceba una mecha de trapo retorcido a manera de cordón. El cadáver permanece así expuesto por tres días y tres noches. Para ahuyentar a los espíritus malignos y para luchar contra el mal olor del cadáver, queman de tiempo en tiempo hojas de palma y ramas de romero bendecidas el Domingo de Ramos. La viuda lleva, en señal de luto, un rebozo negro y el viudo un poncho negro, dos cintas negras sobrepuestas alrededor del gran sombrero de fieltro, y pañuelo blanco atado alrededor del cuello. La una o el otro se lamentan sin cesar día y noche; en estas lamentaciones, el superviviente llama al muerto, y hace recuento de sus méritos. Los amigos y parientes vienen a consolar en vos baja al doliente, los varones traen cada uno una botella de aguardiente y las mujeres una gallina, un cochinitillo de indias (cuy), o un poco de maíz, etc.” (Rivet, 1910, 173-174).

Es importante el aspecto de la posición del cuerpo del muerto y las velas que lo rodean. Los ritos funerarios en la zona Uru-Chipaya en Bolivia contemplan como un elemento importante la posición del muerto y de los dolientes. “Los pies del muerto deben estar en el lado oeste de la vivienda y su cabeza en el lado este hacia la puerta, los parientes hombres se ubican al lado norte y las mujeres al lado sur alrededor del féretro” (Acosta, 2001, 7).

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



La ceremonia de purificación del muerto y del entorno que lo rodea, además de los baños del muerto y de “el cinco”, también consiste en sahumar con hojas de romero y hojas de palma bendecidas el Domingo de Ramos, pudiéndose constatar aquí una nueva influencia de un elemento católico dentro de los rituales andinos asociados con la muerte. Por cuanto estas hojas de palma bendecidas recuerdan la aclamación a Jesucristo como Mesías por parte de los habitantes de Jerusalén, y por tanto dentro de este rito se dotan de cierto poder mágico capaz de purificar los elementos nocivos que la muerte atrae (Ordóñez Carpio, 2004).

En ciertos lugares de la sierra ecuatoriana, para finalizar las ceremonias, los familiares se encargan de limpiar y barrer toda la casa del muerto, también cambian la ubicación de los muebles y objetos, se cree que si estas prácticas no se realizan el alma pena, esto suele relacionarse con la “recogida de pasos” en los que en la casa se escuchan ruidos extraños, de igual forma sucede con “el cinco”. Esta ceremonia se realiza porque “si no se lava la ropa del difunto suena” (Martínez Borrero, inédito).

2.2. Desarrollo del juego

El Huayru es un juego de origen prehispánico que durante el período de expansión inca se extendió al territorio del Tahuantinsuyo, asentándose en el Ecuador en el siglo XV durante el incanato de Topa Inga Yupanqui. En sus inicios dicho juego fue practicado en momentos especiales del año como ceremonias fúnebres, rituales agrícolas, etc., pero a lo largo de los años se fue adaptando a cambios dependiendo del lugar en el que se asentaba y desarrollaba, actualmente su práctica se la realiza exclusivamente como parte del ritual funerario.

Al escuchar la palabra “juego”, las personas lo podrían relacionar automáticamente con una actividad lúdica, cuyo desarrollo se lo hace en base a reglas establecidas, donde las habilidades físicas o metales e incluso la suerte serán las responsables de que finalmente un jugador o un equipo triunfe ante los demás jugadores.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, dicho término se aplica únicamente al Juego del Huayru en base a sus elementos y en la forma en la que este se desa-

rolla, varios investigadores erróneamente lo entendían como un juego de azar, cuando en realidad se trata de un juego ritual para el mundo andino.

La relación de la que hablamos en cuanto a los elementos del juego parte de un dado cuyas caras están debidamente marcadas o numeradas y una cara carente de numeración a la que se la llama *lluchu*, los participantes en el juego deben dividirse en dos equipos y mediante el lanzamiento del dado lograr un cierto puntaje que es marcado en un tablero o *tishno*, la sumatoria de los puntos obtenidos hará a un equipo ganador.

Durante el trabajo de campo, se recogieron datos en la zona del Sígsig sobre el Juego del Huayru, según los que podríamos notar que está relacionado con los funerales de amigos o parientes; se lo realiza durante el velorio entre grupos de contendientes organizados en dos bandos quienes apuestan dinero. Cada individuo lanza el dado que tiene forma hexagonal-piramidal; la suma total del grupo es comparada con la del otro, triunfa el que haya obtenido mayor puntaje. El dinero obtenido se lo entrega al dueño o

dueña de la casa a que compre comida y bebida para la gente que esté en el velorio.

El lugar en el que se juega el Huayru es importante, según la visita de campo realizada, se coloca una cobija en el piso, donde se lanza el dado, si el dado cae fuera de la cobija, se debe repetir la jugada, a esto se lo toma como si su acción de intermediación con el espíritu del muerto estuviera circunscrita a este espacio, es decir, el que ocupa la cobija.

Entre las variaciones en cuanto a la forma de jugar encontramos las siguientes: El Huayru Rezado, se lo realiza con todos los presentes que quieran participar del mismo, en el centro del lugar donde se va a jugar se tiende una estera³⁶, encima se coloca de una a dos cobijas para que al lanzar el dado tenga la posibilidad de quedar parado, cada uno de los participantes va lanzando el dado por turnos, para poder salir del juego se tiene que obtener en este orden un “Huayru” y un “Cinco”, la persona que se quedase al último tiene que hacer rezar por el alma que estén velando.

Una forma para ganar automáticamente el juego es lanzar el dado y que este caiga parado, todas las personas que juegan tiene que hacer rezar, adicional a esto una vez que las personas ya rezaron el participante que logró parar el Huayru tiene que derribarlo y la única forma de hacerlo es con trago³⁷, se tiene que arrojar y soplar con el licor, si esto se lo realiza con agua el Huayru nunca caerá y no se podrá seguir jugando.

El Huayru apostado, se tiene que formar dos grupos de participantes con un máximo de diez jugadores, cada uno de ellos tiene que apostar una cantidad ya pactada entre los líderes de cada grupo, el juego consiste en que cada uno de los grupos tiene que sacar sin importar el orden cinco “Huayrus” y cinco “Cincos”, estos puntos se van marcando con maíz, porotos, habas, etc.

El equipo que gane se lleva todo el dinero apostado y al finalizar el juego el dinero

³⁶ Estera: tejido grueso de esparto, juncos o palma que sirve sobre todo para cubrir partes del suelo.

³⁷ Trago: nombre común usado para referirse a una bebida alcohólica, llamado también Punta.



se lo entrega al dueño de casa para los gastos ocasionados en los preparativos para el Juego del Huayru.

El Huayru con cayados, para su realización se necesita un tablero, en sus inicios utilizaban la hoja de penco, con el pasar del tiempo empiezan a utilizar madera para elaborar el tablero, se dibujan una cruz y en cada extremo baja una línea que se une en la mitad formando un triángulo, se tallan de 36 a 40 agujeros para poder ir marcando las casillas que se vayan avanzando.

Se forman dos grupos cada uno con máximo de diez jugadores, si en el primer lanzamiento sale un “Huayru” toman un atajo, esto es bajar por la línea transversal evitando varias casillas, si no es así cada jugador lanza y van avanzando según el puntaje que obtengan al lanzar el Huayru. Para ganar se requiere sacar el número exacto de casillas que hagan falta para acabar el camino, supongamos que para acabar el camino haga falta sacar dos, y al lanzar el dado marca cinco, se cuentan las dos casillas y se regresa tres atrás quedando más lejos de la meta, el equipo que pierde hace rezar por la inten-

ción de la alma velada.

2.3. Partes fundamentales del juego

En el juego la dualidad es un punto importante, esto se refiere a elementos opuestos y complementarios, pero que en determinados momentos se entrecruzan provocando tensión y alterando el orden natural.

En el mundo andino las dualidades están presentes en su organización y mantienen relaciones con el juego principalmente en sus orígenes donde el Juego del Huayru era más que un ritual funerario, algunas de las dualidades son: ganancia – pérdida, humedad – sequía, vida – muerte, masculino-femenino, salud – enfermedad, arriba – abajo, entre otros, estos pares opuestos requerían ser equilibrados para retornar a la normalidad o para cambiar de estado.

2.3.1. El dado

El dado es el elemento más importante en todas las variantes del Juego del Huayru, ha sido elaborado con diferentes materiales y con diferencias en cuanto a su forma dependiendo del territorio en el que se ha establecido, básicamente está



Fotografía 8 “Dado”, por Rafael Bravo, 2012. Sígsig-Ecuador.

formado por un cuerpo vertical, cuyas caras están marcadas con figuras circulares indicando el valor de cada una de ellas, otros dados presentan figuras como cruces, soles y lunas. En cuanto al material, existe una amplia gama para su fabricación, el más usado es el hueso, adicional a esto se encuentran dados de madera, piedra, etc.

El dado cuenta con cinco caras marcadas y una cara vacía llamada *lluchu* o *llampu*, la cara con cinco marcas es llamada *pis-hca*, pero no se usa dicho nombre, ya que durante el juego al obtener este puntaje las personas presentes gritan ¡Huayru!, esto indica que ha ganado. Cada uno de los cinco lados cuenta con formas circulares y un punto intermedio, esto indica valores numéricos de acuerdo a la cantidad de marcas presentes.

La numeración es sumamente importante ya que guarda relación con otras actividades dentro de un ritual funerario, como en el caso del número “cinco”, llamado así también el acto de lavado de ropa de un difunto y su familia.

Los dados observados en las visitas de

campo y en el Museo de las Culturas Aborígenes, tienen forma piramidal con un tamaño aproximado de seis a ocho centímetros de altura. Sus caras están talladas de modo irregular de esta forma al ser lanzado algunas caras caen más fácilmente que otras. La base del dado es plana permitiendo que en ciertas ocasiones caiga de pie *dirichi*, siendo esta una tirada ganadora *guananchi*. Se cree que cuando esto ocurre el jugador mantiene una buena relación con el muerto.

Con respecto a las variaciones del dado, están las encontradas en el pueblo Salasaca en Ecuador donde los nombres de las seis caras son: “*La Mama Pichka* o *Mama Cinco* con dieciséis círculos, *Chusco* con cuatro círculos; *Quimsa* con tres círculos; *Ishcay* con dos círculos; *Llatan* o desnudo con un círculo, en la cara *Huayllo* hay un círculo grande con dos pequeños círculos concéntricos y además un círculo mediano con dos círculos concéntricos” (Hocquenghem, 1987, 153).

2.3.2. El tablero

Llamado también *Tishno*, este elemento era fabricado tradicionalmente en una



Fotografía 9 “Tablero”, por Rafael Bravo, 2012. Sígsig-Ecuador.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



hoja de penco, contiene círculos o casillas que forman caminos, cinco de estos círculos son las “casas”, llamadas así por ser de mayor tamaño, entre cada casa se ubican cuatro círculos de menor tamaño, sumando un total de 24 casillas pequeñas, de esta forma se crean dos segmentos que deberán recorrer los equipos participantes, uno para cada equipo respectivamente.

En el tablero se realiza el conteo de los puntos alcanzados por cada equipo, las fichas que se usan son semillas o granos de maíz con variedad de colores para diferenciar a que equipo pertenecen, estos se colocan en los círculos según el número obtenido en cada tirada del dado.

Una variante del tablero en cuanto al material la encontramos en el Sígsig, donde actualmente se lo elabora en madera, en el cual la distribución de las casillas varía del anterior fabricado en hoja de penco. En las visitas de campo encontramos tableros hechos en las populares tablas de picar, un utensilio de cocina indispensable en los hogares.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



2.3.3. El Cuadro de almas: análisis iconográfico

El cuadro de almas se trata de un lienzo de gran tamaño, en el cual están representados elementos del Catecismo de la Iglesia Católica como son: la muerte, el juicio, el infierno y la gloria. El cuadro muestra el camino que debe atravesar el espíritu del muerto para obtener el des-

canso por toda la eternidad, dependiendo de las acciones que ha realizado durante su vida. Los familiares del difunto oran ante el cuadro de almas por el descanso del espíritu del ser ausente.

El cuadro es un elemento iconográfico cristiano que no fue usado inicialmente junto con los otros elementos del Juego



Fotografía 10 “Cuadro de Almas”, por Rafael Bravo, 2012. Sígsig-Ecuador.

del Huayru, se incorporó en la época de la colonia, es así como la religión católica juega un papel importante en la evolución de este ritual funerario. La iglesia se basaba en las imágenes que contenían los cuadros de almas para concientizar a las personas sobre sus actos en la tierra, mostrándoles las consecuencias que estos les podrían traer, ya sea la salvación en el cielo o la condena eterna en el infierno. Al respecto, Teresa Gisbert menciona que el cuadro de almas servía para “[...] autocontrolar y controlar las pasiones y el apetito desordenado hacia los bienes terrenales, dando a su vez, la esperanza de una igualdad entre los hombres, igualdad que solo se consigue en la otra vida” (Gisbert, 2001).

En la visita de campo observamos varios cuadros de almas que serán descritos posteriormente en este trabajo de investigación, por ahora mencionamos que su elaboración está a cargo de pintores de la zona del Sígsig, el comprador puede pedir al fabricante que el cuadro sea distribuido de una u otra forma, o darle prioridad a ciertos elementos, no hay una regla estricta para su elaboración, por lo cual hemos encontrado una variedad de

cuadros de almas. Por lo general los cuadros y los demás elementos del Juego del Huayru han sido heredados por varias generaciones, actualmente quienes no lo posean y lo requieran deben alquilar o pedir prestado a los propietarios, ya que para ellos la no realización del ritual impedirá el descanso del espíritu e incluso su familia puede verse afectada por el incumplimiento de dicha práctica.

Una característica de los cuadros de almas es que no tienen marco, debido a que no es un elemento que se exhibe libremente sino solamente en ocasiones especiales, por lo cual pueden ser fácilmente enrollados y guardados.

En el Juego del Huayru, el cuadro es usado para rezar como penitencia ante la pérdida de uno de los equipos participantes, también se usa el cuadro en el día de los difuntos y su víspera, el lugar donde se lo coloque se convierte en un altar donde el cuadro es velado junto con otras imágenes religiosas como el Cristo, la Virgen y algún santo.

El origen del cuadro de almas no está bien establecido, sin embargo en el Sígsig,

los cuadros de almas más antiguos aparecieron en las primeras décadas del siglo XX, actualmente se observan cuadros fabricados en los últimos años junto con cuadros heredados que son los de mayor antigüedad.

Como ya mencionamos, los elementos en los cuadros de almas están relacionados con el recorrido del espíritu hacia el cielo o el infierno, mostrando el purgatorio, el cielo y el infierno, en los cuales se distribuyen respectivamente imágenes de la Santísima Trinidad, la Virgen, los Ángeles, Leviatán³⁸, etc., algo que llama mucho la atención es la parte superior de los cuadros donde se encuentran dos hileras de cráneos, diferenciadas por jerarquías, la primera fila corresponden a cráneos de figuras de importante rango social y religioso, mientras que en la segunda fila se encuentran cráneos representando al común de las personas, entre ellos, en uno de estos cráneos se ubica el nombre del

³⁸ Leviatán: monstruo marino que se humilla a los hombres, descrito en el libro de Job (III, 8) y en el de Isaías (XVII, 1). Los exégetas del Antiguo Testamento no están acordes respecto a la especie zoológica o fantástica designada con la palabra Leviatán (cocodrilo, ballena, dragón, etc.), suponiendo algunos que representaba al rey de los animales marinos. Leviatán, que designa lo colosal y monstruoso, es emblema de la maldad y síntesis de todos los vicios y pecados.



difunto. La lectura general del cuadro indica cómo muere un justo y cómo un pecador.

2.4. Elementos gráficos representativos del Juego del Huayru

Para empezar a hablar sobre la gran cantidad de iconografía que posee el Juego

del Huayru, tenemos que saber que todos los símbolos, gráficos, o elementos que contiene el Huayru, el cuadro de almas, etc., son adaptaciones que llegaron con la Colonia, para que la ceremonia y el juego pudiese sobrevivir en el tiempo, las personas que practicaban este juego, algunos indígenas, otros mestizos, tuvieron

que incorporar elementos de la religión católica para la no prohibición del juego por parte de las autoridades y la iglesia.

Para analizar el dado o “Huayru”, tenemos que viajar en el tiempo hacia la época precolombina, el Huayru era elaborado de un hueso humano tallado debidamente en forma de hexágono, es decir, seis lados, cada cara era marcada con puntuaciones a las cuales se las representaba en forma de estrellas, soles, etc., muy afines con la cosmovisión andina. Cuando se produjo la colonización, dichas estrellas, o soles fueron remplazadas por cruces que representaban el catolicismo.

El elemento netamente católico que se adaptó al Juego del Huayru es el llamado cuadro de almas, que no es más que un cuadro pintado al óleo con representaciones bíblicas de cómo es la muerte y las etapas que el ser humano tiene que atravesar para salvarse o ser condenado para la eternidad, estas representaciones gráficas tienen como único objetivo provocar temor a Dios y hacer cumplir sus mandamientos.

Encontramos varios cuadros localiza-



Fotografía 11 “Dado, dos caras,” por Rafael Bravo, 2012. Sígsig-Ecuador.





Fotografía 12 "Cuadro de Almas", por Rafael Bravo, 2012. Sigsig-Ecuador.



dos en el Sigsig, los cuales son objeto de análisis en este documento, el primero de ellos (Fotografía 12) tiene más de 100 años de antigüedad, le pertenece a la Sra. Angelita Bueno (oriunda del cantón), según su relato ella lo recibió como herencia de su padre y con dicho regalo la gran responsabilidad de continuar con la tradición del Juego del Huayru.

Para analizar este cuadro hay que mirarlo y darse cuenta de todos los elementos que posee, cada uno con su significado específico, podríamos decir que el cuadro está dividido en seis partes muy bien marcadas, en la primera de ellas y eje central se plasma la Santísima Trinidad el principio de todo, conformada por el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. En la parte central también consta la representación del cielo, el purgatorio la guardiana que abogará por los pecadores para ser perdonados, la Virgen María, y el infierno donde pintan los siete pecados capitales y todo lo que hace el ser humano para ser condenado al infierno.

Siguiendo con la división del cuadro se observa en las partes laterales una primera fila de calaveras, representadas con

los poderes máximos que se puede obtener de la tierra, reyes, virreyes, papas, sacerdotes, etc. Estos poderes vienen de la mano de Dios según está escrito en la Biblia, en la segunda hilera se observa las calaveras de las personas comunes y adoptan una identidad al morir ya que su nombre es escrito en el cuadro como manera de perdón y olvido por sus actos en la Tierra. Según las creencias religiosas el único camino para salvarse de ir al infierno es la Santa Misa por ello en la parte izquierda está pintada una iglesia como símbolo de salvación de las almas.

En ese mismo lugar se encuentra plasmado el pecado original, un momento clave de la religión católica, se puede divisar a Adán y Eva comiendo el fruto prohibido tentado por la serpiente, y un poco más a la izquierda la representación clásica de la muerte de una persona justa siendo enterrada como la ley católica manda.

En la parte derecha se puede observar la batalla entre el bien y el mal por un alma, la batalla entre el Arcángel San Miguel y un demonio, posterior a la escena se ve la muerte de un pecador, en agonía, rodeado por demonios esperando la hora

de su partida para ser llevado al infierno sin misericordia alguna.

Para terminar la lectura de este cuadro, en la parte derecha está plasmado también el infierno que denota dolor, angustia, los pecados, etc., y su máximo representante Leviatán, un monstruo de color verde en forma de serpiente.

El segundo cuadro analizado (Fotografía 13) es el de la Familia Sagbay (oriunda del Sigsig), este cuadro tiene la particularidad de estar dividido en tres grandes partes y una de ellas en tres partes más.

En la primera parte de la izquierda podemos ver la representación de las calaveras y sus dignidades que obtuvieron en la Tierra y más abajo la representación de la muerte de un hombre en un ataúd siendo velado listo para recibir cristiana sepultura.

En la parte central del cuadro está pintado el cielo representado por medio de un ojo que es el "alfa", principio de todo o también llamado la Santísima Trinidad, la Eucaristía como una forma de poder salvar nuestras almas, el Purgatorio con la





Fotografía 13 "Cuadro de Almas," por Rafael Bravo, 2012. Sígsig- Ecuador.

Virgen María intercesora de las almas y finalmente el Infierno.

En la parte derecha están descritos gráficamente tres hechos importantes; el primero de ellos grafica la muerte de un hombre justo, rodeado de personas orando para la salvación de su alma, con ángeles que esperan su partida para llevarlo con Dios y un sacerdote para darle los santos óleos otro ritual que exige la Santa Iglesia Católica. La siguiente escena es

más desoladora, es la muerte de un pecador, rodeado de soledad, sin nadie que pida por la salvación de su alma. La Muerte y los demonios acechan a esa persona.

Para finalizar el cuadro está el Infierno, representando dolor, sufrimiento eterno sin misericordia pagando por todo el mal que se ha cometido, se puede ver un demonio y una escena donde se cometió el terrible pecado que lo condenará para la eternidad y Leviatán que no puede faltar en los cuadros de almas.

Este tercer y último cuadro (Fotografía 14) es muy controversial ya que es distinto a todos los encontrados, presenta rasgos más contemporáneos pero con el mismo significado. Se observan varios caminos que conducen al Cielo, al Purgatorio y al Infierno. Lo curioso es que en la mitad del camino se puede observar la crucifixión de Jesús que grafica la nueva etapa que tomó el cristianismo después de esa época, con la muerte de Jesús se rompe el pecado original, un detalle que es representado comúnmente en los primeros cuadros encontrados en el Sígsig.

Podemos darnos cuenta que todas las



Fotografía 14 "Cuadro de Almas," por Rafael Bravo, 2012. Sígsig- Ecuador.



almas que transitan por el camino pasan por la pasión y muerte de Jesús, la continuidad del camino nos lleva al Purgatorio donde un desfile de personas representado los pecados caminan directo al

Infierno y son esperados por Leviatán, el monstruo de tres cabezas como en los otros cuadros analizados.

Para culminar el análisis hablaremos del



Fotografía 15 "Tablero"; por Rafael Bravo, 2012. Sígsig -Ecuador.

tablero del Juego del Huayru, en un principio fue hecho de la hoja de penco, con el pasar del tiempo este tablero cambió su forma y hoy en día se construye utilizando una tabla de picar, sobre la cual se dibuja la cruz y realizan varias perforaciones que marcan los puntos necesarios para el juego.

2.5. Las tradiciones y la tecnología

A través del tiempo el ser humano ha vivido procesos de cambio y evolución, siempre en la búsqueda de renovar su entorno; sin embargo, también ha demostrado temor a ciertos cambios que dicha evolución ha permitido. Este miedo puede ser entendido como el temor a experimentar cosas nuevas brindadas por máquinas y aparatos electrónicos.

La tecnología ha sido creada por el hombre y constantemente es actualizada, pese a ello el mismo creador es quien se detiene momentáneamente a pensar en la importancia que tienen las cosas que no forman parte de esa tecnología, hablamos de las tradiciones, aquellas actividades o cosas que en su estado natural no necesitan de elementos sofisticados para su práctica y difusión, pero que precisa-

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo

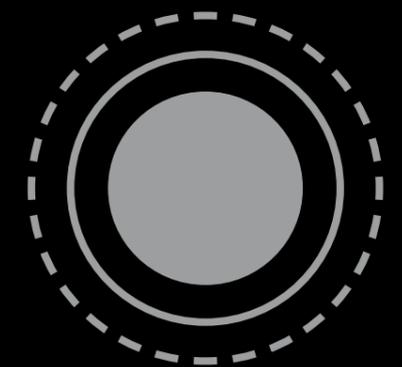
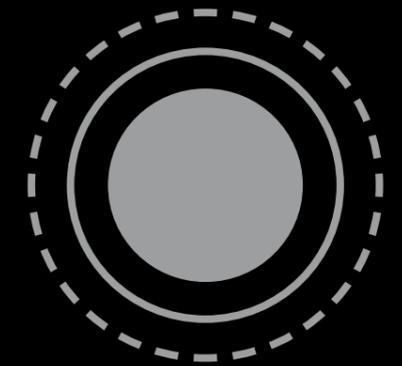


mente por ese motivo están siendo olvidadas por la sociedad.

La tradición y la tecnología pueden ir de la mano y complementarse entre ellas, impartiendo los saberes tradicionales y culturales mediante el uso de la tecnología, y así evitar que una de ellas se aisle.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo





CAPÍTULO

APLICACIÓN GRÁFICA

CAPÍTULO 3

APLICACIÓN GRÁFICA

3.1. La multimedia como herramienta

En la actualidad la multimedia puede tener varios significados, dependiendo del contexto en que se encuentre. Al inicio multimedia hacía referencia básicamente a presentaciones de diapositivas con audio, materiales incluidos en paquetes didácticos, entre otros. Sin embargo, multimedia hoy en día significa según el Dr. Antonio Bartolomé³⁹ “la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador” (Bartolomé, 1994, 5-14). Otro concepto es el de Diane M. Gayesky⁴⁰ quien dice que “la multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducido por un ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica visual y auditiva” (Gayesky, 1992, 9-13).

El término “multimedia” se traduce como



Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo

“multimedios”, esta palabra es redundante ya que “media” es en sí un plural, por lo cual algunos autores como David H. Jonassen y el Dr. Jesús María Salinas⁴¹, utilizan el término “hipermedia” en lugar de multimedia. Hipermedia se convierte en un hipertexto multimedia, en el cual documentos pueden generar textos, gráficos, animación, sonido o video.

El uso correcto de hardware, software y tecnologías de almacenamiento proporcionan un entorno multisensorial de información, esta combinación permite crear una amplia gama de elementos multimedia como: videos, textos, gráficos, audio y animación, todo es controlado por un ordenador.

Mediante el uso de la multimedia el usuario obtiene un mejor y más rápido aprendizaje, ya que se estimulan los sentidos como el tacto, el oído, la vista y el cerebro.

En la actualidad el desarrollo que experimenta la multimedia, es gracias a los avances tecnológicos en:

Software de desarrollo de aplicaciones multimedia, descubrimiento y desarrollo de los sistemas de hipertexto y de hipermedia, y la aparición de sistemas de autor interactivo, así como algoritmos de compresión.

El hardware de desarrollo, ligado al tema del almacenamiento, la llegada de los discos ópticos con grandes capacidades de almacenamiento de inmensas cantidades de datos ordenados, así como imágenes de video y audio.

³⁹ Antonio Bartolomé, profesor de la Universidad Internacional de Andalucía, Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación.

⁴⁰ Diane Gayesky, autora de libros que abarcan temas relacionados a la Comunicación, Multimedia Educativa, entre otros.

⁴¹ David H. Jonassen, presidente del departamento de Instrucción Tecnológica en la Universidad de Colorado, Denver. Jesús María Salinas, Doctor y catedrático en la Universitat de les Illes Balears.

Dispositivos periféricos multimedia, amplían el rango de usuarios, al hacer más fácil la interacción entre usuario y ordenador.

La multimedia mejora las interfaces basadas solo en texto, creando en el usuario mayor interés y atención por el tema que se está presentando, una multimedia bien lograda mejora la retención de la información por parte del usuario y al contener varios elementos como imágenes, audio, video, etc., se convierte en una plataforma entretenida.

La multimedia puede ser usada en diferentes ámbitos como:

Negocios, presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, exhibición de productos, bases de datos, catálogos, comunicaciones en red, videoconferencia, etc.

Educación, muestra cambios radicales en la formación, fomenta el autoaprendizaje, tutoriales interactivos, video tutoriales, enciclopedias, webs educativas, cursos en CD-ROM, mapas interactivos, etc.

Hogar, programas de televisión, en reproductores DVD, computador con

interfaces multimedia, videojuegos, visitas virtuales interactivas (3D), celulares con capacidades multimedia, dispositivos electrónicos multimedia, etc.

Lugares públicos. Hoteles, estación de transporte terrestre, aeropuertos, islas de información, museos, centros comerciales, parques tecnológicos, etc.

Realidad Virtual, objetos geométricos dibujados en 3D, simuladores y juegos 3D, programas de entrenamiento, etc.

La multimedia se clasifica en lineal, interactiva e hipermedia dependiendo del control que tenga el usuario sobre la aplicación.

Multimedia lineal, es cuando el usuario no tiene el control de la aplicación, la aplicación avanza progresivamente de principio a fin.

Multimedia interactiva, es cuando el usuario puede controlar el avance de la aplicación, haciendo clic en algunos objetos o botones.

Hipermedia, es cuando el usuario tiene mayor control de la aplicación mediante el uso de botones, textos, imágenes y otros objetos. Esto debido a la combinación de la multimedia con el hipertexto.

3.1.1. Página Web.

Según el Diccionario de la lengua española (DRAE) una Página Web es un “Documento situado en una red informática, al que se accede mediante enlaces de hipertexto” (DRAE, 2001). Dicho documento se encuentra disponible en Internet y es codificado según sus estándares y con un lenguaje específico conocido como HTML⁴².

El acceso a las páginas o sitios web es a través de los “Navegadores de Internet”⁴³, estos reciben la información del documento e interpretan su código para entregar al usuario la información de manera visual. Las páginas web ofrecen textos, imágenes, animaciones, sonidos, enlaces a otros sitios, entre otros.

El nombre de una página web se conoce como dominio, este nombre es único en internet y se compone normalmente de tres partes: www, el nombre de la orga-

42 HTML, HyperText Markup Language, en español lenguaje de marcas de hipertexto, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

43 Un navegador web o explorador web es una aplicación que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet.



nización y el tipo de organización (com). Los tipos de organización más comunes son .COM, .NET, .MIL, y .ORG, que se refieren a comercial, network, militar, y organización. A esto se adiciona la zona geográfica en caso de requerirlo, en el caso de Ecuador se utiliza “ec”.

Una página web requiere un lugar en donde alojarse para que cuando el usuario la solicite desde su navegador, la información que contiene se cargue y aparezca en la pantalla del ordenador. Los sitios web se encuentran en un servidor web o host, que son un gran ordenador que entrega el contenido cuando se solicita por la red. Este servicio de almacenamiento se conoce como “hosting”⁴⁴.

Las páginas web pueden ser estáticas y dinámicas. Las estáticas están compuestas de una serie de archivos que contienen código HTML que constituye la página en sí y que permiten mostrar los textos, imágenes, videos que conforman su contenido. En el caso de las páginas dinámicas, son construidas al momento en que el usuario las visita, es decir, el contenido no es fijo sino que se construye de acuerdo a la interacción que el usua-

rio hace con la página. La información de este tipo de página suele estar almacenada en bases de datos de las cuales se extrae una parte según las selecciones o acciones llevada a cabo por la persona que visita la página web.⁴⁵

Los elementos principales en una página web son:

Texto: el mismo que puede ser redactado por un único autor es decir el dueño de la página, o por los usuarios de la misma en el caso de algunas páginas dinámicas con lenguaje como PHP⁴⁶.

Imágenes: los formatos más usados son: gif, jpg y png.

Audio y vídeo: suele utilizar las extensiones midi, wav o mp3 para audio y mov o mp4 para video. También se utilizan las incrustaciones de archivos almacenados en otros sitios, como por ejemplo al añadir vídeos de Youtube, Vimeo, entre otros.

Otros: existen elementos que se han ido incorporando y evolucionando con las nuevas tecnologías. Estos son Adobe Flash, Java, entre otros.

Para crear un sitio web se necesita un editor de HTML o texto. Algunos editores

conocidos para esta función son Microsoft Frontpage y Dreamweaver, parecidos a Microsoft Word en su uso pero con su función específica. Existen proveedores que permiten crear páginas sencillas, como en el caso de los CMS (Content Management System), es un programa desarrollado para que cualquier usuario pueda administrar y gestionar contenidos de una web con facilidad y sin conocimientos de programación web, dentro de los CMS con licencia gratuita destacan WordPress, Joomla y Drupal.

En segundo lugar se necesita un cliente FTP que permita cargar la información a un servidor. Y por último, para acceder a estas páginas web, se necesitan los navegadores. Entre los más utilizados se encuentra Google Chrome, Yahoo y Bing.⁴⁷

44 Hosting: alojamiento web, es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información o cualquier contenido accesible vía web.

45 Tipos de páginas web. En <http://www.ajaxperu.com> Revisado el 15/08/2012

46 PHP, lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

47 ¿Qué es una página web? En: <http://tendenciasweb.about.com> Revisado el 15/08/2012.

3.1.2. Relación entre la multimedia y la educación

En la actualidad el aspecto educativo está muy vinculado con la multimedia ya que es un medio que les permite a los estudiantes aprender de forma divertida, generando mayor interés en los diferentes temas que se estén impartiendo.

El mundo tecnológico atrae la atención de los niños, jóvenes, adultos, y adultos mayores, el uso de las tecnologías en la educación ofrece a los estudiantes conocimientos y destrezas básicas de informática como bases de educación tecnológica según la edad, la informática es un instrumento de aprendizaje.

A través de la multimedia, se puede integrar juegos, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes conocidos por personas en sus diferentes edades.

3.2. Propuesta creativa

El proyecto consiste en una página web con contenido multimedia, es decir, información en texto, imágenes, audio y video,

referente al Juego del Huayru, la misma que ha sido obtenida a través de las diversas visitas de campo realizadas al cantón Sígsig. A este sitio web pueden acceder usuarios de todas las edades alrededor del mundo, se puede navegar por la página desde un computador o un teléfono móvil de manera sencilla.

Dentro de la página se encuentra información relevante sobre el Juego del Huayru y sus elementos, cada tema está enriquecido con fotografías y adicionalmente se encuentra un video que es parte de un documental realizado previamente, el mismo que ayuda a mejorar la comprensión de todo lo que se está explicando sobre el juego, las tomas de dicho video fueron realizadas en verdaderos rituales con testimonios de personas que conocen sobre este juego.

Actualmente el uso de las redes sociales está en pleno auge, por lo cual hemos creado paralelamente un fanpage en Facebook, una cuenta en Flickr y una en Vimeo, las cuales contienen información sobre el juego, a estas cuentas se puede acceder desde la misma página o de forma independiente.

3.2.1. Función e importancia de la propuesta

Nuestra propuesta creativa va a difundir el Juego del Huayru, llegando a constituirse como una herramienta de consulta para estudiantes, profesores y público en general; que consiga ser valorado por los habitantes de Sígsig y porque no, por muchas personas en todo el mundo. Si lo planteado se llega a cumplir, sería de mucha ayuda en la lucha por no dejar morir una tradición que persiste en nuestro país y que pertenece a nuestro patrimonio inmaterial intangible.

Por otra parte, para que nuestra propuesta creativa tenga el efecto de difundir el conocimiento entre los sigseños, tuvimos que buscar un canal de difusión de fácil acceso, razón por la cual nos inclinamos por la web que es un sitio ideal para poder dar a conocer nuestra idea. Usuarios de todas las edades dedican un tiempo considerable para navegar en internet ya sea en laptops o dispositivos móviles, en lugares públicos como el Parque Central (zona Wi-Fi) o privados como en los hogares. La web es un sitio que abarca varios campos, nosotros nos centramos en uno, es decir, la página web, a través de esta

se puede crear un espacio de uso factible y a cuya información se puede acceder fácil y rápidamente. Para ello nos valemos de herramientas como son: textos cortos, imágenes, videos, etc., que le permitan al usuario tener una experiencia positiva al navegar, y que pueda interactuar con la información, sintiéndose partícipe de este proyecto.

3.2.2. Proceso Creativo (bocetos)

Con una idea clara sobre el proyecto se realizaron esquemas y diagramas, que presentamos a continuación:

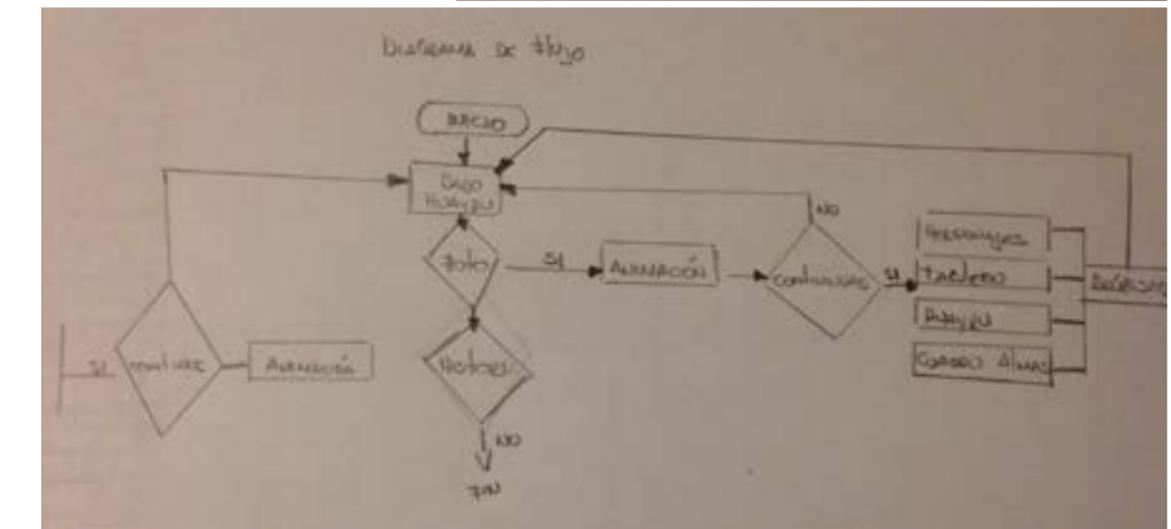


Figura 2 "Bocetos de los diagramas de flujo"



Estos contienen esquemas básicos sobre la estructura de una página web, contemplando también las necesidades que tiene el usuario para posteriormente brindar una solución.

Los primeros bocetos digitales empezaron a tomar forma después de analizar lo que nos convenía utilizar para que la página sea fácil y rápida de manejar, que no complique al usuario, pero tomando en cuenta las necesidades y limitaciones que pueden llegar a tener los usuarios, como en el caso de los habitantes del Sigsig que cuentan con una velocidad lenta de navegación.

Como parte del diseño usamos líneas entrecortadas que mantiene relación con el tablero de puntos, estas líneas sirven para enmarcar las imágenes en ciertas pantallas, este recurso se lo coloco en diferentes posiciones dentro de la pantalla hasta encontrar la mejor ubicación.

Tras analizar los pro y contra de este boceto digital inicial, empezamos una nueva página tomando en cuenta varias recomendaciones sobre la unificación de los íconos, tipografía acorde con el tema y



Figura 3 "Bocetos de las pantallas"

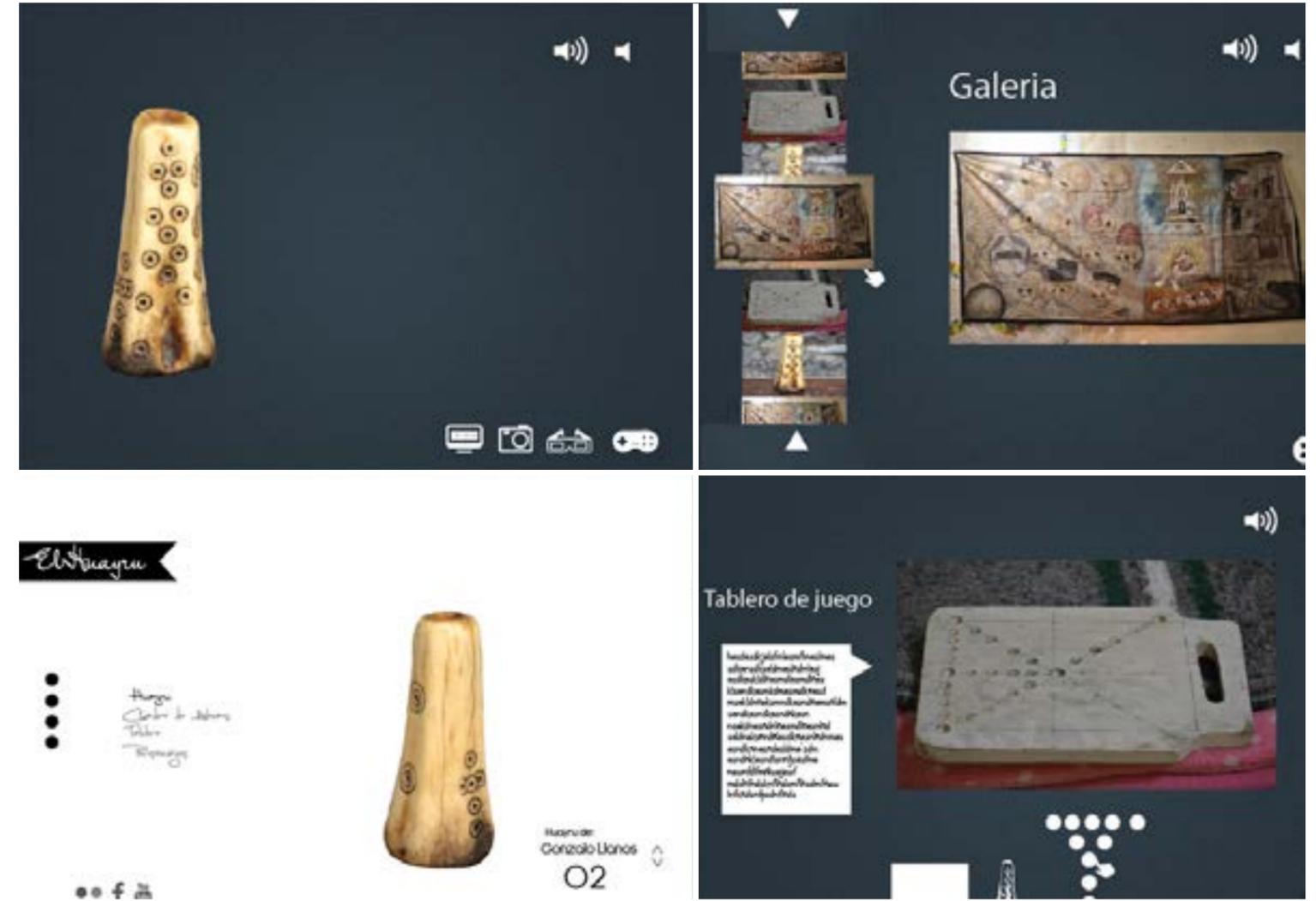


Figura 4 "Bocetos de cuatro pantallas"



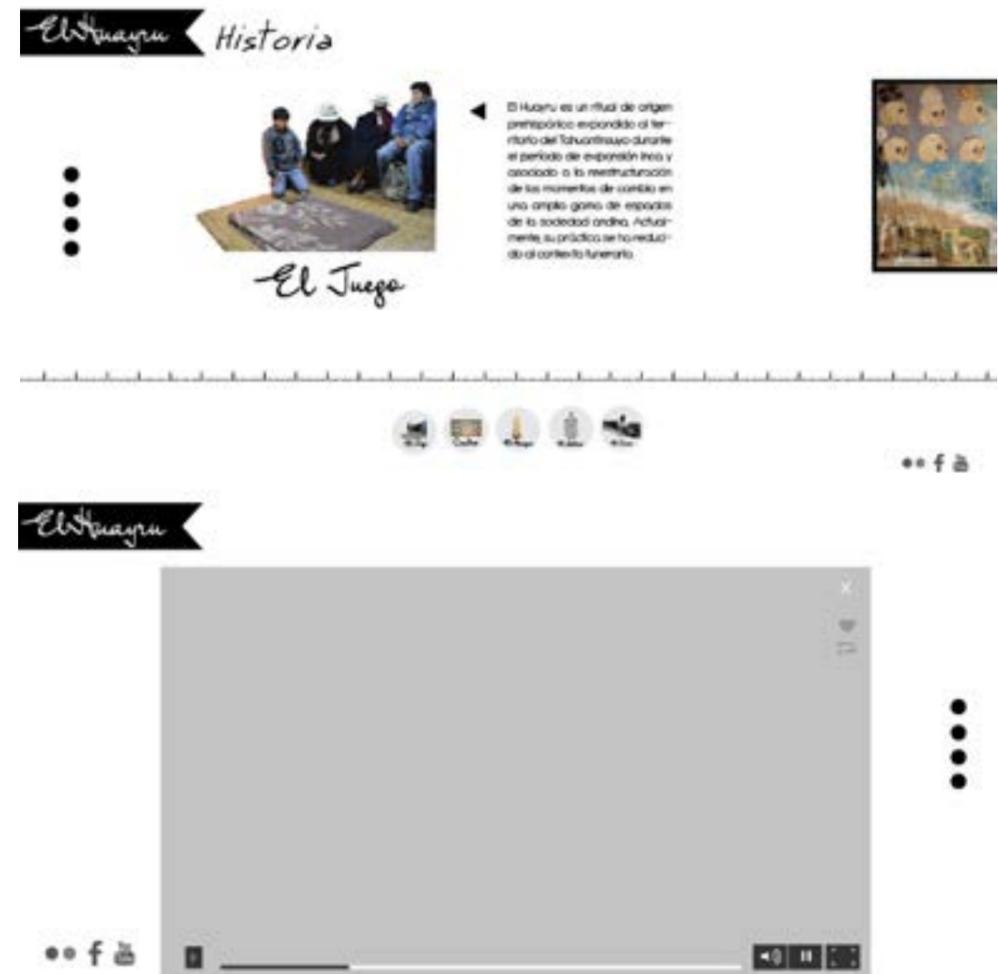


Figura 5 “Bocetos varias pantallas”



mantener la esencia del juego que se realiza en un funeral, con todo este proceso creativo detrás, la página tomó un rumbo que conserva los elementos de diseño acertados y eliminando los que no serían de mucha utilidad.

Con respecto a la cromática, en este caso se crea un vínculo visual con el usuario y tendrá una referencia sobre el tema tan solo con observar los colores que allí se presentan. Al tratarse de un juego ritual funerario nos centramos en los colores que según la psicología del color nos vinculan

con temas relacionados a la muerte.

Eva Heller, socióloga, psicóloga y profesora de Teoría de la Comunicación y Psicología de los colores, en su libro “Psicología del Color” hace un estudio profundo sobre este tema y en nuestro proyecto nos basamos en una cromática que represente el tema a tratar, la autora define el color del duelo, con una combinación entre cuatro colores que son: negro, blanco, violeta y gris.

El color negro ha sido relacionado con el duelo, la negación, el final, lo sucio, lo malo, la mala suerte, pero también se le atribuyen características como la elegancia, entre otros. Con respecto al color negro Heller manifiesta que:

“En el simbolismo cromático cristiano, el negro es señal de duelo por la muerte terrenal, el gris simboliza el juicio final, y el blanco es el color de la resurrección. Por eso, los que se quedan visten de negro, y a los que se van se les envuelve en una mortaja blanca, pues los muertos han de resucitar. La muerte, representada a veces como una figura que porta una guadaña, viste una túnica negra cuando viene de los infiernos para llevarse a un pecador, y una túnica blanca cuando es enviado por Dios” (Eva Heller, 2008).

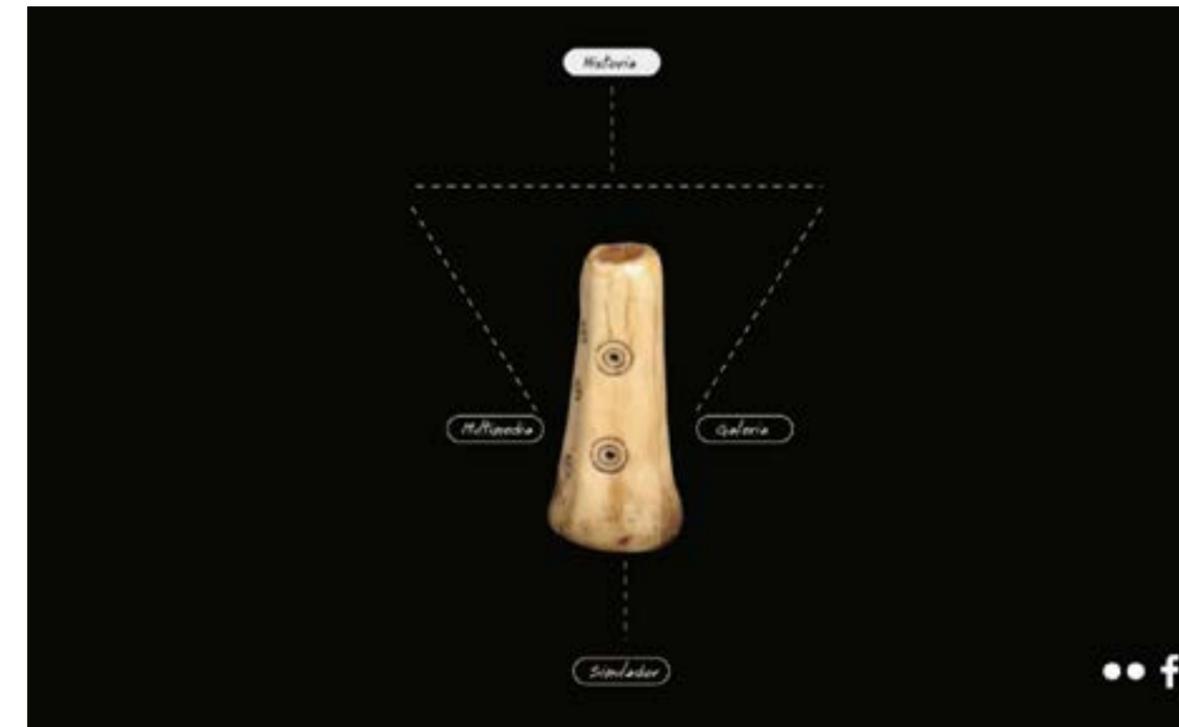


Figura 6 “Boceto pantalla home”



Sobre el color blanco se asientan las ideas sobre el comienzo de algo, la resurrección, el bien, la perfección, la limpieza, entre otros. Al respecto la autora dice:

“El comienzo es blanco. Cuando Dios creó el mundo, lo primero que ordenó fue: ¡Hágase la luz! El simbolismo del blanco comienza con referencias a la luz. En muchas lenguas fueron “blanco y “negro” las primeras palabras: las que designaban la diferencia entre claridad y oscuridad, entre el día y la noche. Esta es la diferencia más fundamental en el mundo del color. El comienzo del mundo fue también el comienzo del mal. Pero en todas las religiones hay también un comienzo del bien: la resurrección, la superación del pecado. Y el color de la resurrección es el blanco” (ibid).

El color violeta se relaciona con la sobriedad, la magia, el esoterismo, la vanidad y en el simbolismo cristiano el violeta es el color de la humildad, del duelo, lo divino y la fe. En la antigüedad el color violeta era de los que gobernaban, el color del poder. En la iglesia evangélica el violeta ha sido hasta hoy el color eclesiástico.

En la novela de Alice Walker⁴⁸ “The Color Purple” (El Color Púrpura), las flores campestres de color lila significan que Dios está en todas las cosas. En las Biblias más antiguas escritas a mano, las imá-

genes de los santos aparecen frecuentemente pintadas sobre un fondo violeta.

Desde el Concilio Vaticano II⁴⁹ (1962-1965), el violeta está presente en las misas de difuntos. El color negro fue suprimido debido a que el color del duelo terrenal no puede ser el de un ceremonial religioso.⁵⁰

Finalmente el color gris, color de la soledad, la vejez, lo olvidado, del pasado, de los sentimientos sombríos, la pobreza y de todas las miserias que acaban con la alegría de vivir. Como un ejemplo los días de carnaval terminan con el miércoles de ceniza. En ese día el sacerdote traza con ceniza una cruz en la frente del penitente. Heller habla de este color:

“En el mundo de los espíritus hay una jerarquía de la perdición cuyos grados se distinguen por sus colores: los espíritus que esperan ser redimidos andan por las casas envueltos aún en su mortaja blanca, y los diablos son negros. Los que visten de gris y tienen también la piel gris, son los seres del mundo intermedio, del limbo. Los grises no están condenados al tormento eterno pero sí al trabajo eterno...” (ibid).

En el mundo andino la cromática presentada anteriormente tiene su propio signifi-

cado, es así que el color negro o *yana* en quechua representa la muerte y también está asociado con los espíritus masculinos más peligrosos y perversos. El color blanco o *yurak* simboliza la fertilidad y abundancia de los productos de la tierra. El color violeta o *kulli* es significativo de grandes sufrimientos, relacionado con la magia negra o brujería.

Creación del isologo: se creó una tipografía en base a una de las formas más importantes del Juego del Huayru, hablamos de las marcas de numeración que tienen ciertos dados del mencionado juego, estas marcas están compuestas de un círculo negro central y dos círculos concéntricos. A partir de esta figura empezamos a trabajar con cada una de las letras minúsculas del alfabeto español.

48 Alice Malsenior Walker, nacida el 9 de febrero de 1944 es una escritora afroamericana y feminista que recibió el Premio Pulitzer a la obra de ficción en 1983 por la novela “El color púrpura.”

49 El Concilio Vaticano II fue un concilio ecuménico de la Iglesia católica convocado por el papa Juan XXIII, quien lo anunció el 25 de enero de 1959. Fue uno de los eventos históricos que marcaron el siglo XX.

50 Libro “Psicología del color, Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón” Autora Eva Heller.



Adicionalmente cada letra cuenta con un remate o serif basado en la misma figura pero con una variación como se muestra a continuación:

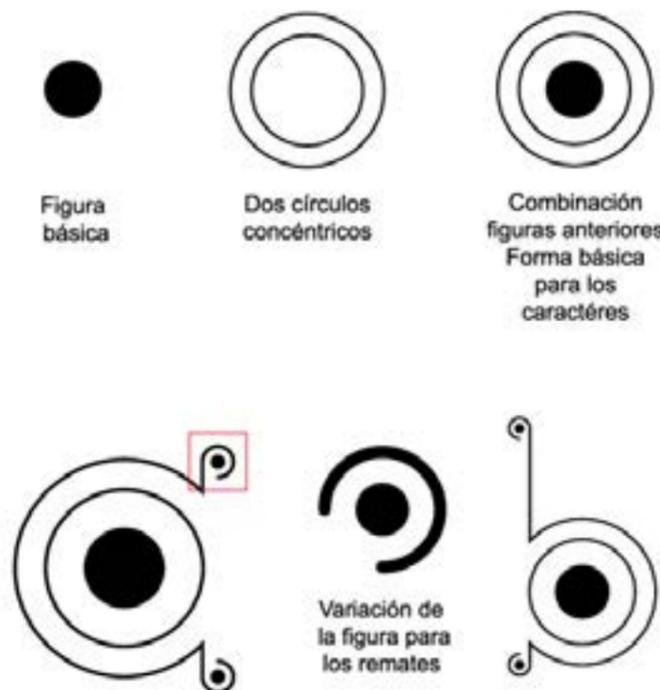


Figura 7 “Proceso de creación de la tipografía”

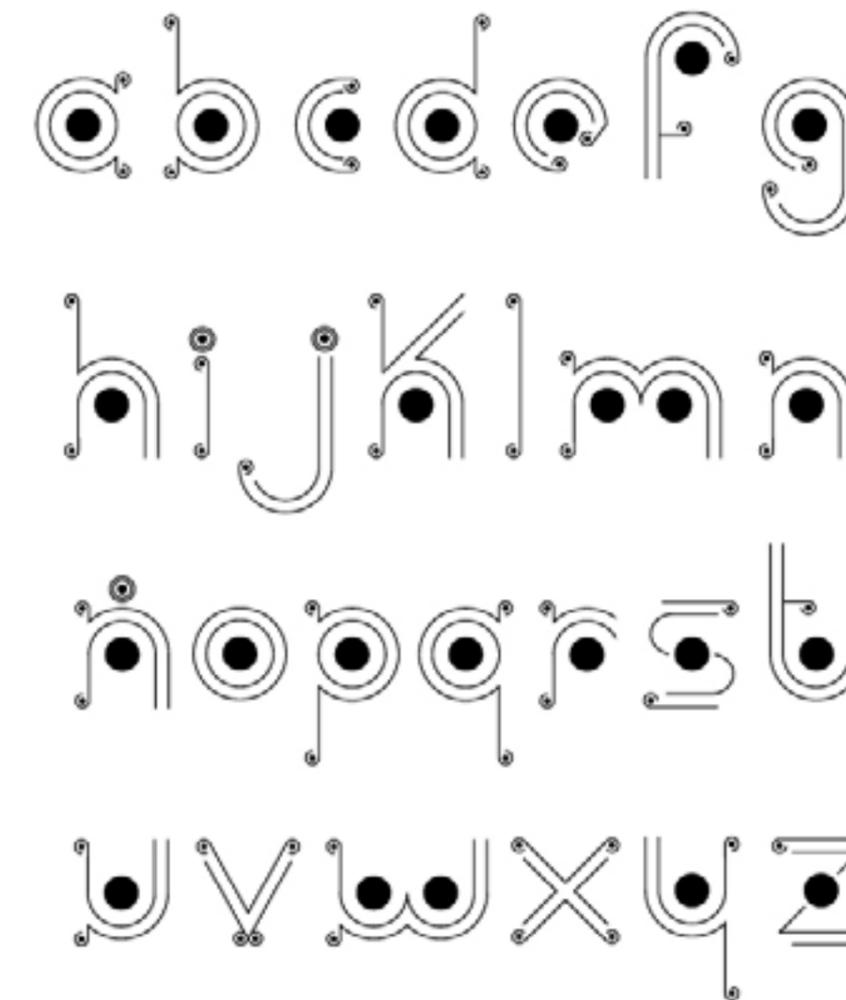


Figura 8 Tipografía “Huayru 2012”, por Jhaneth Loja.

De esta tipografía se extrajeron las letras correspondientes para formar la palabra “huayru”, que será usada en el isologo para la página web, acompañándose del texto “el juego del” usando una tipografía ya existente como lo es la Antipasto.



Figura 9 "Isologo inicial"

Posterior a este resultado, se analizó más detenidamente los detalles de las letras que conforman el isologo, llegando a la conclusión de que algunos elementos son demasiado pequeños y difícilmente se logra observar, este es el caso de los remates, por tal razón se realizó la modificación que se presenta a continuación:

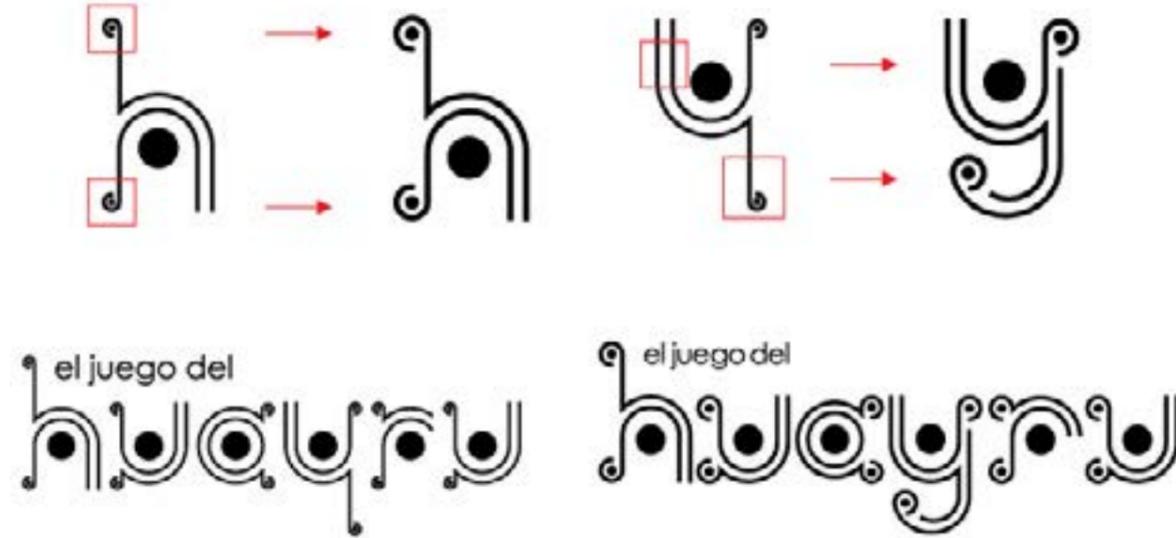


Figura 10 "Variaciones del isologo"

El remate o serif y el grosor de línea fueron aumentados, el texto “el juego del” se alineó a la letra “u”, logrando así un equilibrio visual, la cola de la letra “y” fue modificada para diferenciarla de la letra “h” y obtener letras únicas. Todo el isologo se trabajó en color negro para fondos claros

y en negro para fondos oscuros pues son los colores más representativos en el presente trabajo, basándose en la dualidad vida-muerte, blanco-negro. El resultado final es el siguiente:

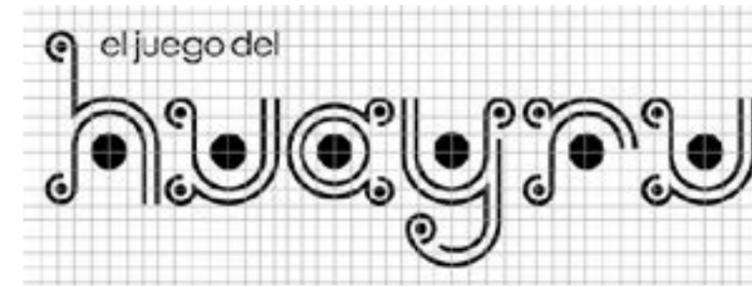


Figura 11 "isologo final en malla"



Figura 12 "Isologo final sobre fondo blanco"



Figura 13 "Isologo final sobre fondo negro"



La creación de la página web final tuvo varias instancias en su desarrollo, experimentamos varios cambios en cuanto respecta a diseño, tanto en disposición de elementos, tipografías, cromática, etc. Utilizamos muchas plataformas para poder desarrollar nuestra propuesta gráfica, en este caso hablamos de “Adobe Muse” la misma que nos permite desarrollar la página web en HTML5 que puede ser visualizada en tabletas y dispositivos móviles permitiendo alcanzar un target más amplio en todo lugar.

La cromática usada en la página web es en su mayoría el color negro, combinando con blanco, violeta y gris. El sitio web contiene un Home o Inicio, en cuyo “header” o cabecera, se encuentra una animación del isologo, en la parte central de la página hay una segunda animación, se trata de una figura que se forma con líneas entrecortadas similar a la gráfica del tablero de puntos. Las animaciones han sido realizadas en el programa “Adobe Edge Animate”, que permite realizarlas con la extensión “oam”, siendo este el único formato que Muse admite para incrustar animaciones.

El efecto parallax se hace presente permitiendo que el contenido principal se desplace verticalmente, en este punto se observa una franja horizontal con un pequeño texto explicativo. Continuando hacia la parte inferior están ubicados tres círculos con fotografías del cantón Sígsig.

En la parte superior, se encuentran cuatro botones al lado izquierdo, cuya gráfica parte de los puntos grabados en el Dado, este menú nos permiten ingresar a las diferentes pantallas, el primer botón permite ir a la pantalla inicial, el segundo contiene cinco temas que son “El Juego

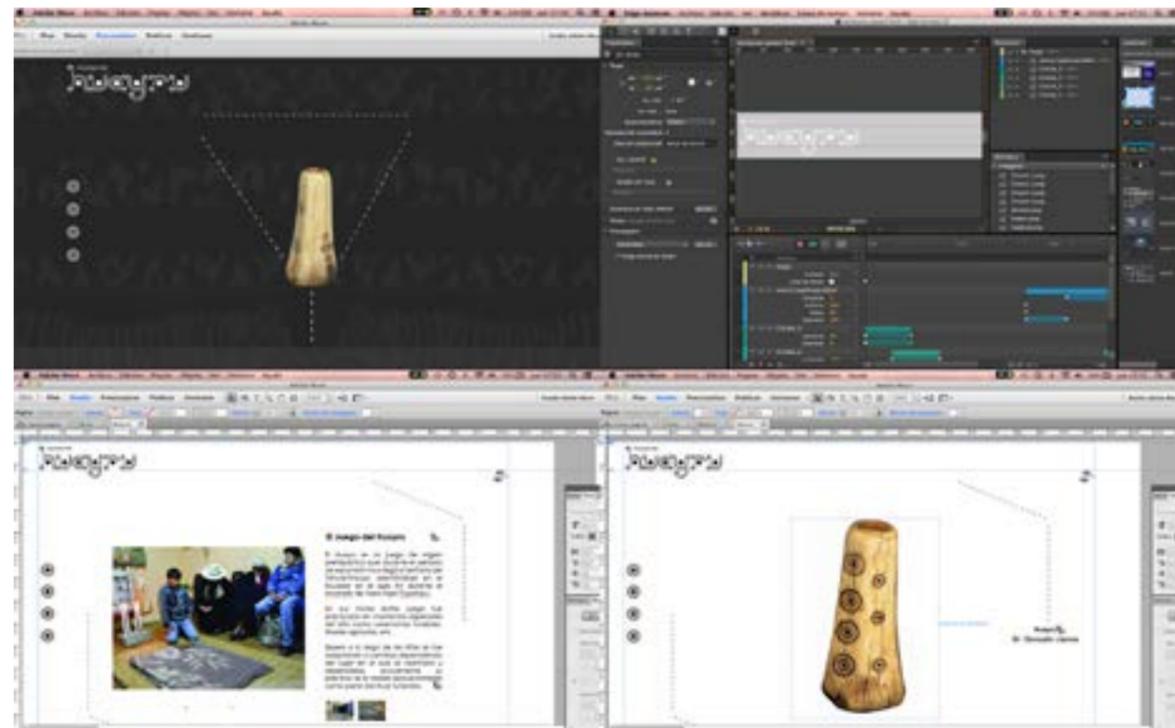


Figura 14 “Página web en Muse”



del Huayru,” “Cuadro de Almas,” “Tishno o Tablero,” “Huayru o Dado” y Pishcay o El Cinco, cada pantalla contiene una breve reseña de cada tema apoyándose con una fotografía, esta información está enmarcada con líneas entrecortadas que guardan relación con el Tablero, a estos temas se accede mediante el uso de flechas de Avance y Retroceso. El tercero permite acceder a una galería fotográfica, y el cuarto botón contiene un video sobre el mencionado juego.

En el “Footer” o pie de página se ubican los iconos de acceso a Facebook, Vimeo y Flickr, acompañado del texto “Copyright 2014 Juego del Huayru All Rights Reserved”.

Este boceto presentó algunos problemas en cuanto al manejo, el principal fue que al no tener botones con nombres el usuario no sabe hacia dónde dirigirse, es por ello que decidimos hacer una nueva propuesta dándole solución a los problemas encontrados.

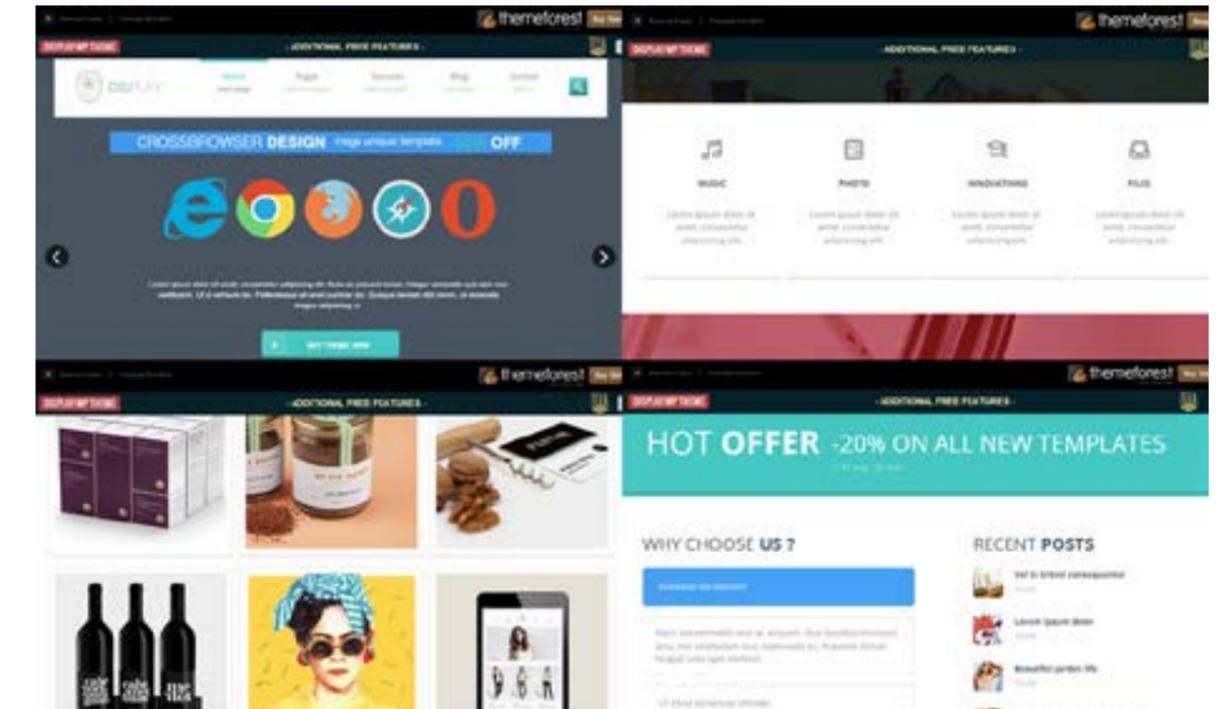
3.2.3. Desarrollo de la propuesta

Es importante mencionar que la creación y mantenimiento de una página web sue-

len ser costosos, por tal razón y pensando en el futuro dueño de la página hemos buscado la mejor opción para su realización, es por ello que se compró y usó un Template o Plantilla Parallax, como base de la página, al tipo de sitios resultantes se le puede dar mantenimiento de forma fácil y económica, pues no se necesitan de conocimientos profundos en el área

de programación o desarrollo web, por lo cual lo podrá actualizar cualquier persona con conocimientos básicos o su propio dueño.

Es importante que el usuario pueda conducirse en la página web con facilidad, en este sentido las plantillas han sido probadas por cientos de usuarios alrededor del



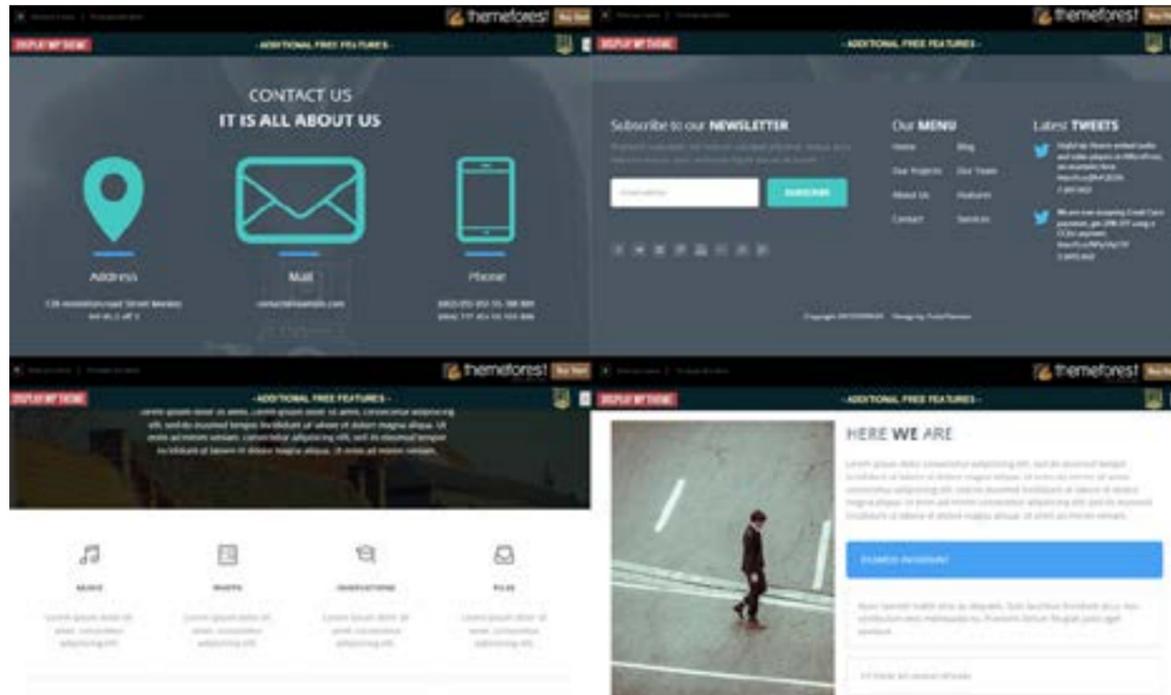


Figura 15 “Imágenes varias de la plantilla original”

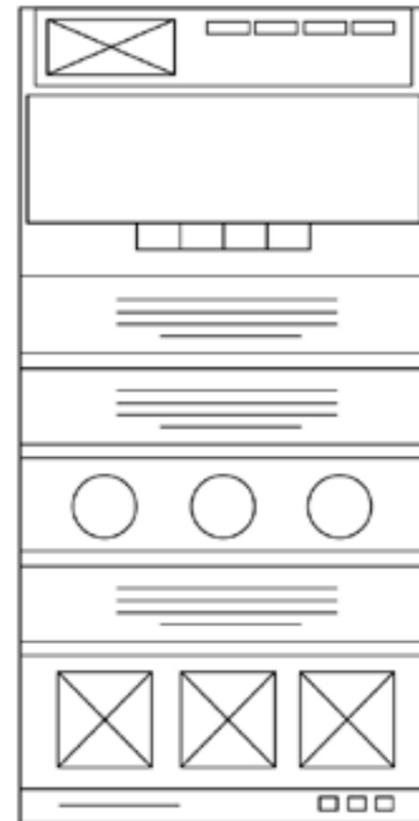
mundo convirtiéndolas en un recurso muy efectivo en el campo del diseño web.

La plantilla original contó con elementos que se tuvieron que modificar, adaptar, eliminar e incrementar de manera que la plantilla fue personalizada de acuerdo a nuestro diseño inicial, logrando así el resultado deseado, para ello recurrimos a

un programador web, quien aportó con la asesoría técnica durante la mayor parte del proceso de construcción de la página, aquí pueden observar imágenes de la plantilla y más adelante se observará el resultado luego de ser personalizada.

A partir de esto se empezó a trabajar en la página web del Juego del Huayru. La

distribución general de los elementos en la página web es el siguiente: En el “Home” o Inicio se observa el “Header”, en ésta se encuentra un banner estático en color gris con transparencia, en cuya parte izquierda se ubica el isologo



Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo

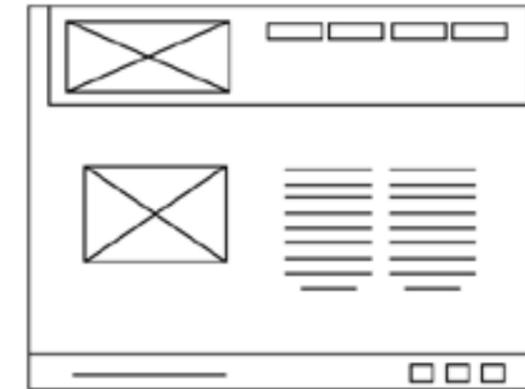


Figura 16 “Distribución de los elementos”

que sirve como un botón para ir a la pantalla inicial y junto a este hacia la derecha se ubican los cuatro botones del menú principal, estos son: Inicio, Elementos, Galería y Video. Al desplazar el puntero por encima de la botonera se observa el efecto “Mouse Rollover”, esto significa que al pasar el puntero sobre los botones se crea un efecto que ayuda al usuario a identificar en que parte de la página se encuentra o a cual se dirige, en este caso una barra horizontal de color blanco se ilumina al pasar el puntero en cada botón. Este banner se mantiene en cada una de las pantallas.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



Figura 17 “Detalle de la botonera”

El slider principal muestra cada uno de los temas más relevantes de la página, estos van apareciendo junto con imágenes, acompañados de transiciones que genera una visión dinámica y atractiva para el usuario. La imagen aparece siempre al lado izquierdo y el tema en la parte derecha, estos elementos están centrados en la pantalla, dicho tema se muestra en dos líneas, la primera de color violeta en la que consta el tema en quichua y la segunda línea de color blanco con el nombre en español, en el caso de “Cuadro de Almas” ha sido distribuida en dos líneas pues únicamente se conoce su nombre en español, esta gráfica aparece sobre un fondo de color blanco.

Los temas en el slider van cambiando automáticamente o con el uso de flechas de avance y retroceso, ubicadas en los extremos, adicionalmente en la parte cen-

tral se encuentran cuatro casillas en color violeta y gris que contienen el tema junto a imágenes lineales en color blanco.

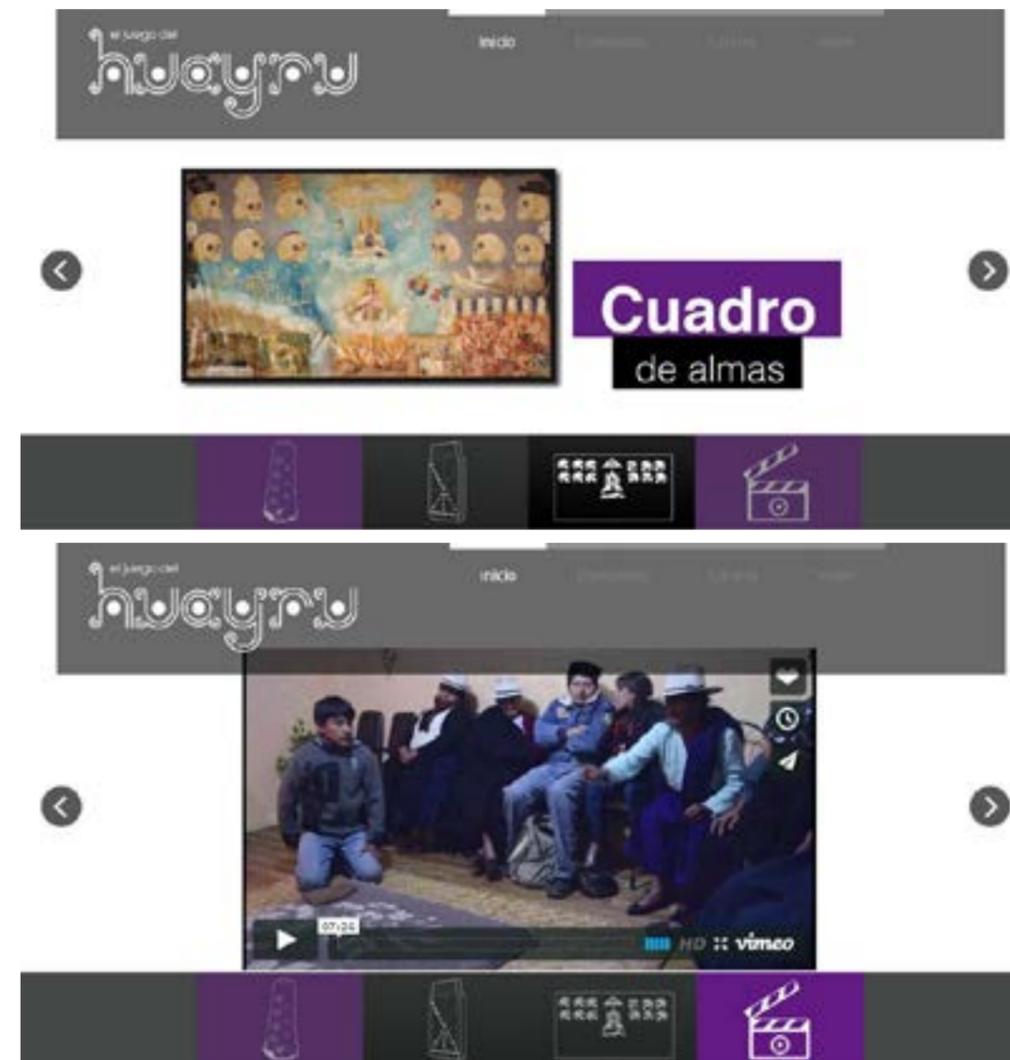


Figura 18 "Pantallas correspondientes al slider"



Bajando un poco en la pantalla principal se encuentra un pequeño texto, con la pregunta ¿Conoce usted el Juego del Huayru?, la interrogante crea una interacción con el usuario, quien mentalmente va a dar una respuesta, si su respuesta es positiva podrá reforzar sus conocimientos previos y si es negativa tendrá la oportunidad de adquirir un nuevo conocimiento y finalmente podrá responder “SI” pues en este sitio encontrará la respuesta. Seguido a esto se encuentra otro texto informativo.

Continuando hacia la parte inferior están ubicadas tres fotografías, con un corte circular guardando relación con la forma de las marcas de los dados usadas en el logotipo, estos círculos contiene fotografías del cantón Sígsig y su gente. Posteriormente se encuentra un nuevo texto sobre la ubicación del cantón en el cual se desarrolla el juego, cada uno de los textos tienen fotografías de fondo las cuales se mantienen estáticas mientras el texto se mueve de arriba hacia abajo o viceversa, creando un efecto contrastante.

Finalmente se encuentra tres imágenes que forman parte de la galería fotográfica,

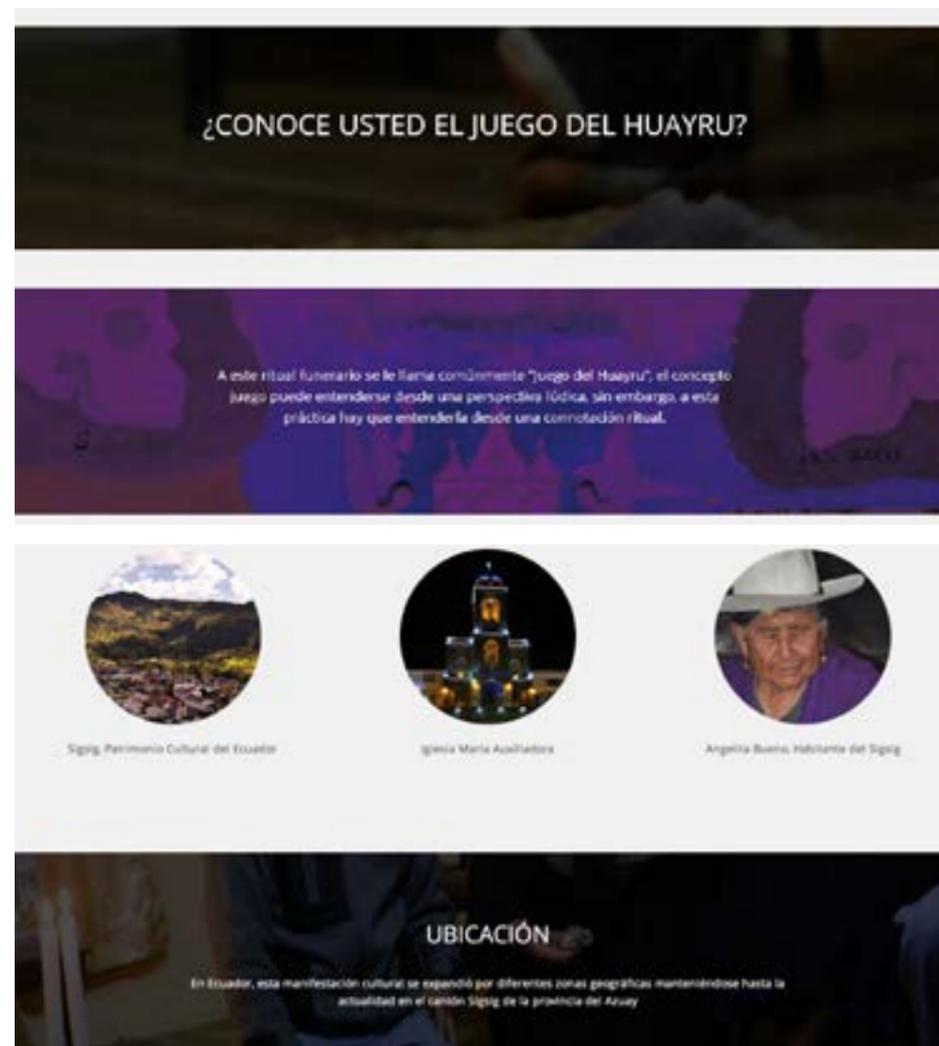


Figura 19 “Detalle de textos”



Figura 20 “Detalles texto e imágenes”

las cuales se amplían con un clic sobre el ícono circular de lupa que aparece al ubicarse sobre las imágenes.

En el “footer” de color gris se encuentra el texto “Copyright 2014 Juego del Huayru All Rights Reserved”, también se ubican los iconos de acceso a las redes sociales que contienen información del juego,

estas son Facebook, Vimeo y Flickr, esta barra se mantiene en todas las pantallas de la página web.

Como mencionamos anteriormente el contenido de la página está distribuido en un menú con cuatro botones, que son:

Inicio, el cual permite retornar desde cualquier ubicación dentro del sitio a la



Figura 21 “Footer”



pantalla principal o inicial.

Elementos, cuenta con un submenú, dentro del cual se encuentran cuatro botones que son: “El Juego del Huayru,” “Cuadro de Almas,” “Tishno o El Tablero,” “Huayru o Dado” y Pishcay o El Cinco, cada pantalla contiene una breve reseña de cada tema apoyándose con una imagen para lograr una mayor y mejor comprensión.

Galería, contiene 21 fotografías de dados, tableros, cuadros de almas y de personas realizando en juego, las mismas que fueron tomadas en el cantón Sígsig y en el Museo de las Culturas Aborígenes en Cuenca. Las imágenes están distribuidas en cuatro pantallas, seis fotografías en cada una de las tres primeras pantallas y tres en la cuarta pantalla, a las cuales se accede con un clic en los círculos numerados de color violeta que se encuentran en la parte inferior de las pantallas. Este contenido está disponible también en las redes sociales de Facebook y Flickr.

Video, con una duración de 07:21 minutos, el cual fue editado en el programa “Adobe Premiere Pro” para reducir su tiempo de duración y usarlo como complemento en la página web, mejorando



Figura 22 "Detalle menú desplegable"

la comprensión de lo allí explicado, dicho video muestra el desarrollo del juego, al igual que una entrevista al Lic. Ángel Barzallo (habitante del Sígsig). A este video se puede acceder también desde la red social Vimeo, la misma que brinda seguridad en cuanto a no sufrir plagios o tomas del video sin permiso de los autores.

Es importante mencionar que varios investigadores han tratado de presenciar el juego pero no lo habían logrado, por lo cual no existía una memoria visual sobre este ritual, sin embargo en una de nuestras visitas al Sígsig pudimos tener acceso a esta ceremonia y ser espectadores del desarrollo del juego, fue una experiencia única y posiblemente irreplicable,

con el consentimiento de los presentes pudimos grabar este acontecimiento y posteriormente las tomas obtenidas fueron editadas junto con entrevistas, animaciones y sonido para finalmente obtener un video documental con una duración de 13:20 minutos.

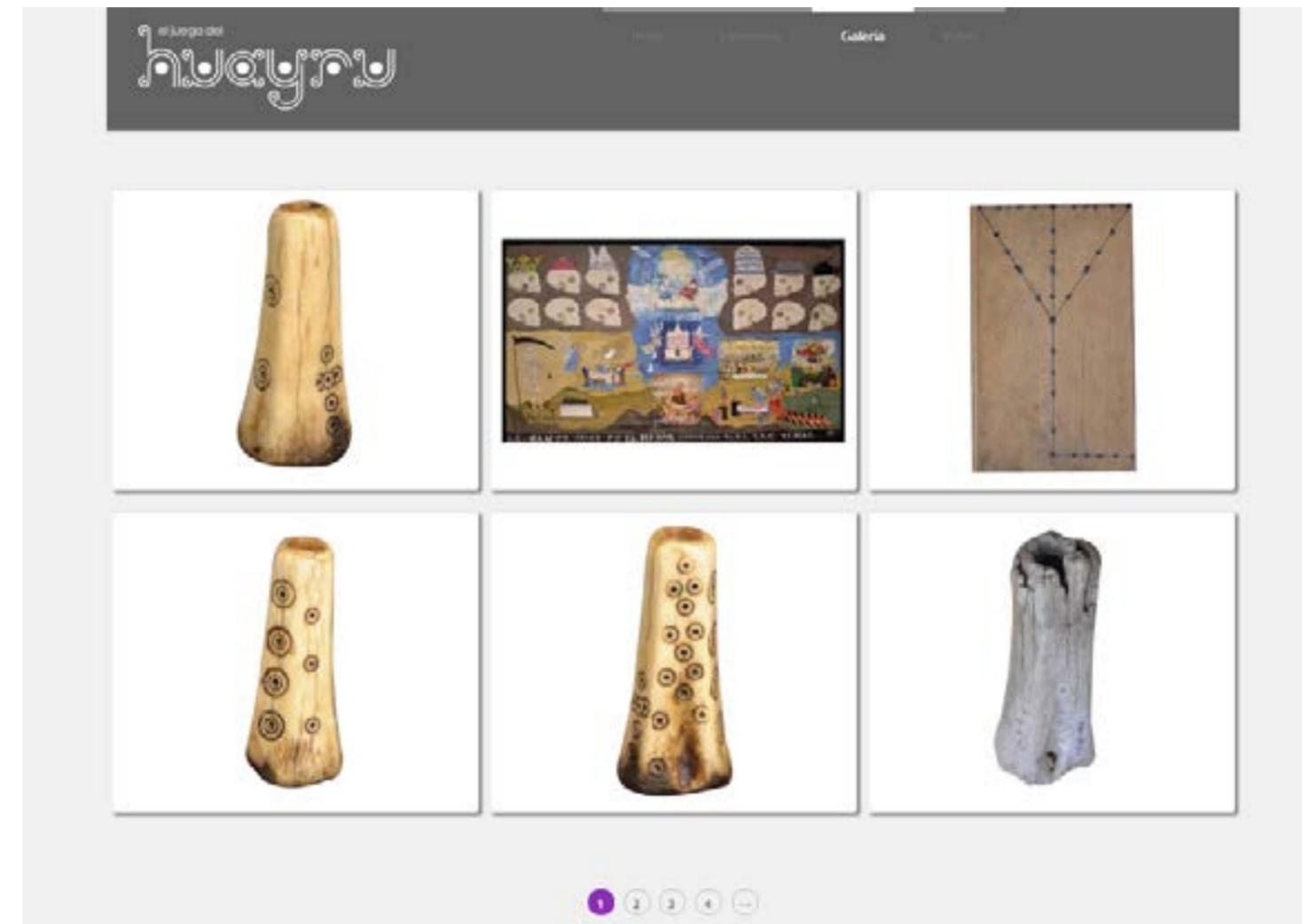


Figura 23 "Pantalla de galería de imágenes"





Figura 24 "Edición del video en Adobe Premiere Pro"

La información de los cinco temas correspondiente a "Elementos", ha sido distribuida de la siguiente manera: en la parte izquierda se ubica una fotografía y en la derecha se ubica el texto dividido en dos columnas para que el usuario no se sienta cansado al leer líneas largas, el color de la tipografía es gris sobre fondo blanco.



Figura 25 "Pantalla del reproductor de video"



el juego del
huayru

Inicio Elementos Galería Video

EL JUEGO DEL HUAYRU



Es un juego de origen prehispánico que durante el período de expansión inca se extendió al territorio del Tahuantinsuyo, asentándose en el Ecuador en el siglo XV. En sus inicios fue practicado en ceremonias fúnebres o rituales agrícolas, pero a lo largo de los años se adaptó a cambios dependiendo del lugar en el que se asentaba y desarrollaba, actualmente su práctica se realiza exclusivamente como parte del ritual funerario, es decir, durante el velorio.

El juego consiste en formar dos grupos de contendientes quienes apuestan dinero, cada individuo lanza el dado y el puntaje obtenido se apunta en un tablero, la suma total de puntos del grupo es comparada con la del otro, triunfa el que haya obtenido mayor puntaje. El dinero obtenido se lo entrega al dueño o dueña de la casa con el objetivo de comprar comida y bebida para la gente que esté en el velorio.





Figura 26 “Pantallas varias, botón Elementos”



La dirección de la página web y los links de acceso a las redes sociales son:

<http://www.juegodelhuayru.com.ec/>

Facebook, El Juego del Huayru, en: <http://www.facebook.com/pages/El-Juego-del-Huayru/687424304643724?ref=hl>

Vimeo, Juego del Huayru, en: <https://vimeo.com/85318417>

Flickr, Huayru Jue, en: <http://www.flickr.com/photos/115843264@N02/>



Figura 27 “Páginas en redes sociales”



4. CONCLUSIONES

Jamás pensamos que uno de los trabajos realizados para una cátedra (Antropología 1) diera paso a una serie de experiencias únicas cuyo valor es incalculable, las mismas que quisimos compartir con el resto de personas en vista de que es un tema que enriquece la cultura ecuatoriana. Fue en el año 2012 cuando empezamos a investigar sobre el Juego del Huayru, buscando libros que hablaran de dicho tema, fuentes electrónicas y lo más importante realizando visitas de campo al lugar en donde se ha venido desarrollando esta práctica desde hace muchos años atrás, hablamos del cantón Sígsig, lugar en cual fuimos recibidos de manera cordial por sus habitantes más aún mediante relaciones de amistad que manteníamos con algunos sigseños.

Las entrevistas y encuestas realizadas nos permitieron conocer que una serie de temáticas culturales estaban siendo olvidadas en una buena parte de los habitantes del cantón y en el resto del país, pudimos observar que la sociedad actual

muestra un notable desconocimiento en cuanto a cultura y tradición, son pocas las personas que conocen sobre temas como los juegos populares, tradicionales o festivos como es el Juego del Huayru, una posible razón para la carencia de estos conocimientos puede ser la escasa o nula divulgación de dichos temas partiendo desde los hogares, barrios, comunidades o centros de estudio.

Los adultos mayores cuentan las experiencias de su niñez y juventud, recuerdos que guardan como tesoros preciados, en algunos casos junto con ciertos objetos y juguetes que constituyeron su infancia, actualmente una parte importante de jóvenes ecuatorianos están inmersos en un círculo tecnológico, pues ellos están creciendo en una época donde la tecnología está cada vez más presente. No obstante la lucha por dar a conocer y valorar nuestras costumbres es grande, y de la misma forma que un grupo humano se preocupa por los avances tecnológicos, otro grupo humano se preocupa por el aspecto

cultural y por salvaguardarlo como es el caso del presente trabajo.

En el año 2013 y después de haber obtenido datos interesantes respecto al juego, nos planteamos la realización de un proyecto que sirviera como nuestra tesis de grado, es ahí cuando empezamos una búsqueda más profunda sobre el tema, con el objetivo de difundir y salvaguardar el juego buscamos la mejor opción para hacerlo y luego de estudiar varias opciones nos centramos en la que consideramos mejor, la realización de una página web cuyo contenido sea visible en el mundo entero y al cual pueden acceder personas de todas las edades de forma fácil y rápida mediante internet a través de un computador o un teléfono móvil.

Hemos fusionado los aspectos principales tratados en este documento y que forman parte fundamental de la sociedad, estos son la tecnología y la cultura, es por ello que difundimos esta temática cultural a través de un medio tecnológico como

una página web con contenido multimedia recopilado en las visitas al Sígsig, por lo que su realización tomó varios meses, tiempo en el cual se recopiló la información necesaria sobre el juego al igual que la creación de la página web en base a un análisis profundo de los elementos del ritual funerario que puedan ser usados como parte de la gráfica aplicada en el diseño del sitio web. La información está al alcance de todos, el manejo de la página es sencillo, permite al usuario acceder a todo el contenido en sus diferentes pantallas, al igual que sus vínculos hacia las redes sociales de facebook, vimeo y flickr.

Apoiados en un correcto uso de la cromática y criterios de diseño buscamos la manera de estar a la altura de lo que investigamos, basándonos siempre en la iconografía que brinda el juego pudimos crear ideas que asocien los elementos del juego con la página web. Un elemento que tiene un peso gráfico muy fuerte fue la creación del Isologo, basado únicamente en los elementos iconográficos del dado, permitiéndonos vincular aun más cada elemento para que en conjunto se vea como una familia gráfica.

La información textual contenida en la página al igual que la galería fotográfica de sus elementos permiten al usuario tener información clara y concisa del tema, el video presentado es de gran importancia y un aporte invaluable para la sociedad, ya que por muchos años se ha intentado obtener una grabación del juego pero todos habían sido intentos fallidos, la experiencia de haber presenciado la realización del juego es indescriptible, pudimos registrar muchos elementos esenciales del juego y conocer a personas que poseen dichos elementos. Las tomas evidencian el verdadero significado del ritual ayudando a explicar cómo un día de tristeza por la pérdida de un ser querido se convierte en un tiempo de unión con la familia y amigos, de apoyo mutuo y se permiten unos momentos de distracción en honor al difunto, en algunas tomas se observan a niños y jóvenes, lo que ayuda a entender que las nuevas generaciones participan de este juego, dándonos cuenta de que los adultos mayores dejan su legado implantado en nuevas generaciones.

El material recopilado ayudará a la difusión del juego y también contribuirá a la apropiación de nuestra identidad cultural,

es importante que la cultura se difunda y es ahí donde el diseño gráfico tiene un papel fundamental, mediante todas las herramientas que tenemos a nuestra disposición podemos y debemos ayudar y ser parte activa de temáticas culturales, se puede estudiar la cultura ecuatoriana y lograr diseños en diferentes aéreas, son innumerables los resultados que podemos obtener mediante el correcto uso de elementos culturales.

4.1. Recomendaciones

El Juego del Huayru es un ritual de gran importancia a nivel cultural y debe ser salvaguardado, por lo cual recomendamos que la página web sea difundida a través del Municipio del Cantón Sígsig, entidad que se encargará de publicitar el sitio mediante publicidad radial y folletos informativos, adicionalmente cuenta con sus páginas en redes sociales, lo que atraerá a más usuarios. Se pretende crear ruido en redes sociales y esto generará clics en la página oficial, se tiene previsto comprar likes, de esta manera aparecerá publicitado hasta cumplir la meta de los likes que se compró.



5. BIBLIOGRAFÍA

Libros consultados:

Acosta Veizaga, Orlando (2001). "La muerte en el contexto Uru: El caso Chipaya," Revista Chungará, Arica: vol. 33, No. 2.

Arguedas, José María (1989). Indios mestizos y señores. Lima: Editorial Horizonte.

Bartolomé, Antonio. (1994): "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior." Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 1. 5-14.

Bonilla, Patricia E. Enríquez. (1987) "El juguete popular," Cuenca, CIDAP, Cuadernos de Cultura Popular No. 12.

Cobo, Bernabé. (1954). Historia del nuevo mundo. Madrid: BAE.

Freud, Sigmund (1915). "Sigmund Freud Obras Completas" Contribución a la historia del movimiento psicoanalítico. "De

guerra y muerte" II. Nuestra actitud hacia la muerte. Vol. 14 (1914-1916). Amorrortu editores. Pág. 290-294.

Gayeski, Diane. (1992): Making Sense of Multimedia. Educational Technology, 32 (5). Mayo, Pág. 9-13.

Gisbert, Teresa (2001). "El paraíso de los pájaros parlantes. La imagen del otro en la cultura andina." La Paz: Plural.

Gross Karl (1902): "Teoría del Juego Como Anticipación Funcional"

Heller, Eva (2004): "Psicología el Color, Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón." Primera edición. Editorial Gustavo Gili, Barcelona-España.
Hocquenghem, Anne Marie (1987). "Iconografía mochica." Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Jonassen, David. (1989): Hypertext/Hypermedia. Educational Technology Pub.,

Englewood Cliffs, New Jersey.

Martínez Borrero, Juan (s.f.) La persistencia de los símbolos; el caso del "cinco" o pichca. (Inédito).

Lara Jaramillo, Jaime. (2011) "Juego de otros tiempos"

Ordoñez Carpio, Santiago (2004). Tesis: El juego del Huayru o Pichca. Ecuador: FLACSO.

Pérez, José Antonio (1988). Diccionario de Símbolos y Mitos. Editorial TECNOS, Tercera Edición.

Pugmire-Stoy, M. (1996). "El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación." Nancea. Madrid, España.

Rivet, Paul (1910). "Costumbres funerarias de los indios del Ecuador (Provincia del Azuay)," Pedro Saad Herrería (comp.), Ecuador en los ojos de afuera, Ecuador:

Campaña Nacional Eugenio Espejo por el libro y la lectura, 12: 173-178, 2002.

Salinas, Jesús. (1994): "Hipertexto e hipermedia en la enseñanza universitaria" Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 1. 15-29.

VV.AA. (1992). Revista del Instituto Azuayo de Folklore. Ecuador: IDIS Universidad de Cuenca.

VV. AA. "La cultura popular en el Ecuador" Ecuador: CIDAP. Capítulo XII Actividades Lúdicas.

Páginas web consultadas:

Agudelo, John. (2012). El uso de la multimedia en la educación. En <http://multimediaeducacional.blogspot.com> Revisado el 08/10/2012.

Antropología cuaderno de investigación. (2013). En <http://revistas.arqueo-ecuatoriana.ec> Revisado el 15/10/2012.

Fundación Deportes Mentales. Damas Chinas, origen e historia. En <http://www.fundamentales.org> Revisado el 07/07/2012.

Juegos de Dominó. (2013). Origen e historia del juego Dominó. En <http://www.juegosdedominio.net> Revisado el 07/07/2012.

Kidzworld. (2010). La historia del monopolio. Canadá. En <http://www.kidzworldspanol.com> Revisado el 05/07/2012.

Manuel Hernández Vázquez. Solitario. En <http://www.museodeljuego.org> Revisado el 07/07/2012.

SJD San Juan Dominó. El Dominó. En <http://sjdomino.treszetas.com> Revisado el 07/07/2012.

Todo Ajedrez. (2007). Historia del Ajedrez. En <http://www.todoajedrez.com.ar> Revisado el 08/07/2012.

UNESCO. ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? En <http://www.unesco.org>

Revisado el 20/10/2012.

Universidad Israel. (2009). Juegos tradicionales del Ecuador. En <http://es.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador> Revisado el 05/07/2012.

Vargas, Soni (2011). "Vida y muerte de las culturas andinas" Cosmovisión Ancestral. Revista Digital No. 526. En <http://www.ciudadnueva.org.ar> Revisado el 10/09/2012.



6. APÉNDICES O ANEXOS

6.1. Registro fotográfico



Fotografía 16 "Dado", por Rafael Bravo, 2012. Sigsig-Ecuador.



Fotografía 17 "Dado", por Rafael Bravo, 2012. Sigsig-Ecuador.



Fotografía 18 "Dado", por Rafael Bravo, 2012. Sigsig-Ecuador.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



Fotografía 19 "Cuadro de Almas", por Rafael Bravo, 2012. Sigsig-Ecuador.

Autores: Jhaneth Loja, Rafael Bravo



6.1.1. Índice fotográfico

Fotografía 1 “Bomba, Pepos, Trompo y Yo-yo”	17
Fotografía 2 “Soga y Rayuela”	18
Fotografía 3 “Palo Encebado y Juego de cintas”	19
Fotografía 4 “Juego del Huayru”	20
Fotografía 5 “Juegos varios”	23
Fotografía 6 “Sígsg”	25
Fotografía 7 “El Cinco”	32
Fotografía 8 “Dado”	35
Fotografía 9 “Tablero”	36
Fotografía 10 “Cuadro de Almas”	37
Fotografía 11 “Dado, dos caras”	39
Fotografía 12 “Cuadro de Almas”	40
Fotografía 13 “Cuadro de Almas”	42
Fotografía 14 “Cuadro de Almas”	43
Fotografía 15 “Tablero”	44
Fotografía 16 “Dado”	78
Fotografía 17 “Dado”	78
Fotografía 18 “Dado”	78
Fotografía 19 “Cuadro de Almas”	79

6.1.2. Índice de Imágenes

Figura 1 “Plano del Cantón Sígsg”	24
Figura 2 “Bocetos de los diagramas de flujo”	51
Figura 3 “Bocetos de las pantallas”	52
Figura 4 “Bocetos de cuatro pantallas”	53
Figura 5 “Bocetos varias pantallas”	54
Figura 6 “Boceto pantalla home”	55
Figura 7 “Proceso de creación de la tipografía”	57
Figura 8 Tipografía “Huayru 2012”	57
Figura 9 “Isologo inicial”	58
Figura 10 “Variaciones del isologo”	58
Figura 11 “isologo final en malla”	59
Figura 12 “Isologo final sobre fondo blanco”	59
Figura 13 “Isologo final sobre fondo negro”	59
Figura 14 “Página web en Muse”	60
Figura 15 “Imágenes varias de la plantilla original”	62
Figura 16 “Distribución de los elementos”	63
Figura 17 “Detalle de la botonera”	63
Figura 18 “Pantallas correspondientes al slider”	65
Figura 19 “Detalle de textos”	66
Figura 20 “Detalles imágenes y texto”	67
Figura 21 “Detalles imágenes”	67
Figura 22 “Footer”	68
Figura 23 “Detalle menú desplegable”	69
Figura 24 “Pantalla de galería de imágenes”	70
Figura 25 “Edición del video en Adobe Premiere Pro”	70
Figura 26 “Pantalla del reproductor de video”	72
Figura 27 “Pantallas varias, botón Elementos”	73

6.2. Registro documental

Entrevistas

Juego del Huayru Escuela de Diseño Capítulo 2 Entrevista # 1

Nombre: Sr. Rafael Tapia **Ubicación:** Centro, Sígsg

Fecha: Sábado 17 de diciembre del 2011 **Hora:** 3:15 pm

Transcripción

¿Qué es el juego del Huayru y qué significado tiene el cuadro de las almas?
 No soy un experto en el tema pero lo que he escuchado sobre el Juego del Huayru, es que después de la noche del funeral (sepelio del muerto), los familiares y amigos se reúnen en la casa de la familia del fallecido y como una tradición se ponen a jugar el juego del huayru, no estoy seguro de que significa huayru pero he escuchado que se utiliza el cuadro de las almas, como una base en donde lanzan el dado.
 El dado consiste en un pedazo de hueso donde están diagramados algunos símbolos, yo nunca he visto eso pero me han contado.

Observaciones



Juego del Huayru Escuela de Diseño Capítulo 2 Entrevista # 2

Nombre: Sr. Ángel Baisallo **Ubicación:** Shusho, Sígsg

Fecha: Sábado 7 de enero del 2012 **Hora:** 4:40 pm

Transcripción

¿De qué se trata el juego del Huayru y como se juega?

Bueno ante todo saludos y gracias por la entrevista, al mismo tiempo quisiera explicarles de lo que uno conoce del juego del huayru que en los últimos tiempos se está perdiendo, es uno de los juegos más tradicionales que desde niño yo he visto, últimamente ya no se ha visto mucho este juego, haciendo una relación consiste igual que un juego de dados, el dado es hecho de un hueso, que tiene siete lados, es un hueso de la canilla de un ser humano debidamente labrada en cada uno de los lados hay diferente puntaje, hay dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete puntos, hay la parte blanca en la que no está dibujada nada que comúnmente lo denominan “blucho”, es una palabra quechua que significa “destruido” y existe un lado que sería como decir “lo máximo” que es una “cruz”, este hueso también tiene dos partes puede tranquilamente en el momento que lo lanza quedar parado, ahí es cuando verdaderamente se gana el juego.

Bueno en qué consiste el juego, el juego se divide en dos grupos de personas especialmente en los funerales, vamos a decir que no es en el velorio del cuerpo presente, si no es después del entierro, en el momento en el que los dolientes regresan del entierro en el cementerio, entonces se consigue un cuadro de almitas.

¿Qué es el cuadro de las almitas?

Es una composición artística muy antigua, que está plasmado dentro de lo que es la Biblia, en el cuadro se muestran el cielo, el purgatorio y el infierno. En este sector hay una persona que lo posee, es un cuadro muy antiguo, lo recuerdo desde que era un niño, y hasta ahora existe ese cuadro, en la actualidad lo hemos pedido para ciertos funerales que ha pasado aquí en la comunidad.

Entonces en lugar del cadáver que estuvo en la casa, en la mitad, allí se pone el cuadro de las almitas, después se organiza los equipos alrededor de donde estuvo antes el atad, se prepara el lugar donde se va a jugar el Huayru, comúnmente se lanza los dados sobre la mesa y ya, acá hay un paño, una cobija en la mitad para que esté acolchonado y poder lanzar el hueso y que caiga lo que caiga.

Observaciones





¿Hay varios tipos de Huayrus?

El huayru rezado y el huayru encontrado o apostado, en el huayru rezado el equipo que gana no hace rezar y el equipo que pierde tiene que hacer rezar, también el juego del huayru se lo realiza después, por ejemplo, cuando hay la misa puede ser al mes, a los seis meses, al año, entonces la noche anterior a la misa invitan a lo que se llama "La Chungana".

¿Qué es La Chungana?

La Chungana es una reunión de la comunidad, de los vecinos, de los familiares etc. Donde se va a estar igual con la familia que ha perdido al ser querido, se reza y se juega al huayru, es un juego bastante divertido, es como una mezcla de sentimientos encontrados, por un lado está la tristeza de haber perdido al ser querido, pero en ese momento se olvida todo y se piensa en la competencia de los dos equipos que están participando, el juego se realiza en la velación de las almitas o después del funeral.

Como le decía hay dos formas de jugar, el rezado es aquel que tiene que hacer rezar por la persona que ha fallecido, en el caso del apostado es de apostar dinero que no es mucho, se apuesta a veces cinco centavos, pero como son varios jugadores y varias vueltas, ahí se da la situación de que gana un equipo y se dice que es un equipo "bueno", y viene el otro equipo pidiendo el "desquite", a veces se reúne bastante dinero, que al final se le da a la viuda o viudo, si falleció el hijo a la mamá o a la persona que en ese momento está sufriendo el dolor de la pérdida de un ser querido. Los puntos se anotan en una tabla muy especial en donde son calados haciendo la réplica de una cruz son colocados unos puntitos, no recuerdo cuántos puntos son, pero por ejemplo, usted lanza el huesito por turnos, lo va lanzando y sale "tres" va contando tres y así hasta llegar a la meta, pero supongamos cerca de llegar a la meta falta dos puntos y saca "siete" cuenta el uno el dos y regresa a cinco es decir tiene que salir "exacto" para poder ganar, porque si se pasa cuenta uno dos y regresa tres, cuatro, cinco, seis, siete y ya quedó más lejos de la meta, entonces eso se lo hace con maíz o con frijoles o porotos como llamamos nosotros acá, se va haciendo el tradicional juego del huayru y les digo que últimamente se está perdiendo esto, mucha gente en funerales alquilan un salón para hacer la velación, etc., ya no hay ese compartir como en los funerales en otros tiempos, pues era una situación de unidad de la comunidad donde a veces se liman ciertas asperezas. Esto es todo lo que yo les puedo contar, transmitir referente al juego del huayru, es un juego divertido por que se juega niños adultos todo el mundo juega de bien divertido.

Observaciones



Juego del Huayru Escuela de Diseño Capítulo 2 Entrevista # 3

Nombre: Sr. Miguel Farez

Ubicación: Capacak, Sigsig

Fecha: Domingo 8 de Enero del 2012.

Hora: 12:23 am

Transcripción

¿Qué conoce usted sobre el juego Huayru?

De lo que jugaban el huayru se hacían partidos de cayados que así lo llamábamos, formábamos grupos de veinte personas y nos teníamos que dividir para jugar en grupos de dos, por otro lado también se velaba ahí el cuadro de almas y posteriormente se ponían a jugar al huayru, si inicia con desde la salida que está marcada con uno perforaciones en una especie de tablero, la persona que en el primer lanzamiento logre sacar un huayru sale por un atajo que si no lo logran tiene que ir por el camino normal. El equipo que logre completar los 30 puntos o logre recorrer los 30 casilleros gana el juego, existe una sana disputa entre los competidores ya que si un equipo gana se pide una revancha y es una forma muy divertida de una competencia.

Se vela el cuadro de las almas que son calaveras pero esas calaveras eran de los curas y las personas que eran buenas, por eso las calaveras son de la buena muerte están aparte y de la mala muerte en otro lugar, para que se dé cuenta la gente y se arrepientan, como antes no se ignoraba cualquier creencia, se creían en todo lo que decían los curas, se juega por tradición del catolicismo mismo, el catolicismo era la base esa en todo, es todo lo que tenían que hablar de esto.

Observaciones



Juego del Huayru Escuela de Diseño Capítulo 2 Entrevista # 3

Nombre: Sra. Martha Sánchez

Ubicación: Centro, Sigsig

Fecha: Domingo 8 de Enero del 2012.

Hora: 15:47 pm

Transcripción

¿Nos podría contar algo sobre el Cuadro de Almas y el Juego del Huayru?

El juego del huayru viene desde muchos años atrás, en definitiva el objetivo del juego del huayru es ayudar a la viuda o al viudo o a la persona que perdió a un ser querido.

El cinco es la lavada de la ropa, entonces después de que viene la gente lavando la ropa del difunto y de las personas que ha vivido con él, se ponen a jugar, entonces el objetivo fundamental como le dije es ayudar económicamente a la persona que perdió el ser querido, cada persona, familias o vecinos, amigos aportan económicamente, pueden poner diez centavos, o como ellos tengan, entonces con el huayru ellos empiezan a jugar, en un lienzo en donde están muchas ilustraciones de almas y otras religiosas, entonces toman el hueso que es más o menos un poco vertical, en los extremos tiene una parte ancha y lo lanzan. Luego cada persona lanza y cuando cae parado la persona gana, si yo gano ese dinero recojo de todas las personas de unas cinco, seis, ocho personas que hayamos apostado, todo ese dinero me pertenece a mí, pero no significa que yo me voy a llevar el dinero, yo aporto con eso a la viuda, el viudo o la familia que perdió al ser querido.

Este juego ha venido desde muchos años atrás, es una riqueza cultural, en la época en que vivimos juega poquísima gente especialmente los sectores rurales, lastimosamente está desapareciendo pero es un riqueza, donde uno manifiesta el cariño, el amor que se ha tenido la familia, aportándole económicamente, si bien es cierto en los sectores rurales aportan "cuando muere un ser querido" con animales, matan reses una cosa muy adinerada definitivamente cuesta muchísimo dinero, entonces para cubrir en parte los gastos que hace la familia se juega al huayru.

Observaciones



