

investigación

MARIO GARZON ESPINOSA

EL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN SUSCAL

Introducción

Muchas son las tradiciones que mantienen las comunidades indígenas del Cañar, unas de características autóctonas y otras mestizas, fruto del sincretismo cultural, producidas durante las conquistas inca y española. Para el análisis de estas tradiciones, es necesario tomar como referencia no sólo el rasgo autóctono, sino también el antecedente histórico que vivió en épocas pasadas la región del Cañar, primero con la dominación inca en donde la población constan-

temente fue movida mediante el sistema de mitimaes, y más tarde con la conquista española se evidenció no solo la destrucción de culturas, sino también el aparecimiento de otras como la cultura mestiza que aportará nuevos elementos para lo que más tarde llamaríamos la multiétnicidad en donde se comparte un verdadero mosaico de variadas costumbres y tradiciones.

Una de las tradiciones religiosas de gran importancia que mantiene Cañar en la parroquia de Suscal

es la Fiesta de la Dolorosa, la misma que celebran todos los años con el calendario de una semana antes de la Semana Santa (Viernes de Concilio). Esta fiesta se originó en una tradición mágico-religiosa muy antigua conocida como las ROMERIAS, su finalidad es propiciatoria, es decir, lo realizan para que cada año la Virgen les dé salud y buenas cosechas, participan solamente indígenas tanto de Suscal como de Zhud, Gun Grande, Jalupata, Chontamarca, Socarte, Pacay y otras.

Esta fiesta durante su celebración se convierte en el escenario para la práctica de muchos ritos, bailes monótonos como el Danzante, las contradanzas y juegos entre los que destaca la Escaramuza.

Es importante también anotar que la fiesta como elemento que está vinculado a la cultura de los indígenas, es obvio también que cumpla funciones como la de reforzar las relaciones sociales, redistribución del excedente económico, etc.

El presente trabajo es fruto de una exhaustiva investigación realizada en la zona baja del Cañar, cuyo objetivo se ha centrado no sólo al

rescate de tradiciones que se van perdiendo, sino también a comprender el origen y sentido de este juego que se encuentra difundido no sólo en la provincia del Cañar sino en toda la región andina del Ecuador.

La escaramuza

Breve reseña histórica

Gran parte de la información sobre el origen de este juego indígena en Suscal procede de la investigación de campo y, según lo recopilado, parece que la escaramuza proviene de Juncal (parroquia del cantón Cañar), por el hecho de que parientes de edad avanzada enseñaron el juego a los jóvenes siguiendo más o menos las mismas reglas de Juncal, pero en el análisis se aprecia otros elementos que son propios de las culturas indígenas de la zona baja de Cañar.

En cuanto a la información documental de este juego informamos que es muy escasa; el único documento que hacía referencia a él fue una cita tomada de la fiesta del Señor de Pomasqui en Challuabamba del Dr. Manuel A. Landívar, que textualmente dice:

"La Escaramuza es un juego ecuestre que consiste en realizar diversas figuras al son de la música y al trote de los caballos; en un lugar plano denominado plaza.

La Escaramuza es un juego tradicional; ya en 1743, en una escritura celebrada entre los comuneros del Sigsig y el Presidente gobernador Capitán General de las Indias Doctor Don Fernando Sánchez de Orellana, fechada en Quito a 5 de abril de 1743, en su parte pertinente dice así: para que cada año unos y otros sirvan solo las cuatro fiestas juradas por Dios y el Rey, a que están obligados los indios, para ser esas tierras de comunidades de indios oriundos del pueblo, haciendo con los bacanales de los Reyes, príncipes, gentiles, herejes con juegos prohibidos de chamiza, cohetes hediondos, toros, globos, música de chirimías, flautas, violines, tambores, bailes, Escaramuzas y danzantes ebrios ante Dios y ante las imágenes de falsos dioses de vino y la gula, haciendo como una pompa y majestad todos juntos dando alabanzas a Dios, canto con fúnebre armonía (que

Dios Guarde)" (1).

Con estos datos más o menos se ha esclarecido el origen general de juego de la Escaramuza, que por cierto se remonta hace más de dos siglos, manteniéndose hasta la actualidad gracias al gran poder de resistencia que tiene el indígena de la región austroandina.

A nivel de planteamiento hipotético, pensamos que el juego de la escaramuza que en la actualidad se practica en el Cañar seguramente sustituyó a otro juego de orden ritual, pero sin deslindarse de su fondo, prueba de esto es por ejemplo, el sentido que tiene la formación de figuras que parece ser actitudes mágicas de retención de símbolos sacros como la Curiquina. Para comprender de mejor manera el sentido del juego de la Escaramuza en Suscal, fue necesario establecer un comparación con la Escaramuza del Azuay (Challuabamba y Chicán) y pudimos ver que tanto en la forma de realizar el juego, como el sentido mismo son diferentes; esto se debe a que las Escaramuzas del Azuay tienen

(1) Fiesta del Señor de Pomasqui en Challuabamba de Manuel A. Landívar; Revista de Antropología N. 1; Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana; 1969.

un sentido -como dice Landívar-patriótico y se asemejan a las escaramuzas de los españoles, en cambio las de Suscal tienen más rasgos indígenas de origen remoto, aunque se notan elementos españoles como el caballo, las cintas, el espejo, la cruz, que nos evidencian lo que llamamos sincretismo cultural.

Organización del juego de la escaramuza

El esquema de organización del juego depende del acuerdo entre el prioste y el alcalde de la fiesta, quienes en una reunión previa acuerdan la participación en la fiesta con deter-

minados juegos y bailes, y luego se adhieren a los reglamentos que establece el cura párroco de la parroquia de Suscal.

Luego de concretada la participación en la fiesta, el guía mayor será el que dé información al alcalde sobre el estado del equipo de las escaramuzas, se preocupará de ver si está íntegro o falta un miembro, luego convocará a los integrantes para realizar el apareo, que consiste en ir formando las cuatro parejas con jugadores derechos e izquierdos, a más de esto realiza la disposición de los jugadores en las respectivas esquinas o puestos, que por cierto tienen las siguientes denominaciones.

Jugadores	Puestos
Los guías (izquierdo y derecho)	Esquina de los guías - 1
Los Traguías uno derecho	Esquina del Coso - 2
Los Traguías dos derecho	Esquina de la Campanería -3
Los Chupas	Esquina del Chupa - 4

Las vísperas y ensayos

Las vísperas se realizan dos días antes de la fiesta; en realidad esta actividad constituye una celebración más de la fiesta general de la Dolorosa. En las vísperas se realizan pequeños bailes, comilonas, creando así un ambiente de fiesta; otra de las acciones que se realizan son los preparativos de la comida, bebida y sobre todo la preparación de sus atuendos para vestir de lo mejor durante la fiesta.

El arreglo de los altares se realiza también en las vísperas, los encargados de esto son los altareros (Personas especializadas en este oficio). Esta actividad es la más importante ya que un día antes de la fiesta la imagen tiene que ser velada en la casa del sacerdote.

Otra de las actividades que se cumplen durante las vísperas, son los ensayos de los bailes y en especial del juego de la escaramuza. Generalmente lo realizan en el patio de la casa del sacerdote. Las reglas del ensayo son rigurosas, por ejemplo antes de iniciar los ensayos todos los integrantes del juego tienen que presentar la vara al sacerdote, esta vara

consiste en un pedazo de madera de chonta con anillos de metal y sirve para los ensayos y permite distinguir los jugadores derechos y los izquierdos ya que lo llevan en sus respectivas manos; al no ser presentada la vara al sacerdote, tienen que pagar obligadamente una multa. Los ensayos lo realizan a pie y al trote valiéndose de las indicaciones del Guía Mayor y de un cuaderno donde están graficados los pasos para realizar las doce figuras reglamentarias, además cabe indicar que cada figura es identificada por un respectivo tono musical es por esto que difícilmente los integrantes del juego se pueden equivocar.

Las figuras que son formadas imaginariamente en la plaza son realizadas siguiendo el siguiente orden:

1. La Salutación
2. La Cruz
3. El Número Tres
4. La Rosa Blanca
5. La Curiqinga
6. La Borrega
7. El Oso Manso
8. El Rosario
9. Juana Bonita
10. La Venada Extranjera

11. La Despedida

12. Los Toros.

Una vez realizadas las figuras, siguiendo los respectivos pasos, los jugadores se disponen para imitar la entrega de las velas al Prioste y finalmente recorrer la plaza lanzando caramelos a los espectadores y asistentes. Es importante mencionar que las figuras son realizadas en parejas, un derecho y un izquierdo y sobre todo en orden, a excepción de las últimas que son hechas con todos los ocho integrantes.

Integrantes del juego de la escaramuza

El grupo que integra la escaramuza está conformado por ocho jugadores clasificados en parejas: Dos guías, dos trasguías uno, dos trasguías dos y dos chupas; unos son derechos y otros izquierdos, y la forma de identificarlos es primero por su ubicación y luego por el distintivo que llevan, que consiste en una bufanda atada a la cintura: los derechos llevan al lado derecho y los izquierdos al lado izquierdo.

Uno de los guías es el guía mayor

y es quien tiene a cargo la dirección del juego, el éxito de la presentación depende siempre de cómo ha preparado a los jugadores. Generalmente es de edad adulta y además es el que viene preparando a la escaramuza desde hace mucho tiempo atrás; el resto de los integrantes son jóvenes pero muy diestros y buenos jinetes, el que se sale de las reglas establecidas recibe castigo del guía. Es importante mencionar casos como la escaramuza de Zhud que se mantiene sin modificaciones mas o menos unos siete años.

En cuanto a la procedencia, todos los integrantes son de la misma comunidad, pocas veces se han dado casos de contratar en otras comunidades un integrante, solamente en el caso de los músicos obligatoriamente son contratados en otras comunidades ya que en su comunidad no cuentan con músicos, aquí esta la explicación de que las escaramuzas de la zona baja del Cañar provienen de Quilloac, Juncal, Ingapirca, La Tranca, el Tambo y otras.

El juego de la Escaramuza es una tradición muy antigua dentro de las comunidades indígenas de la provincia del Cañar. Una de las

razones por las que se ha mantenido hasta la actualidad, es el gran poder de resistencia que tienen los grupos indígenas de Suscal y las comunidades aledañas; por otro lado, también a que este juego tiene gran acogida en los indígenas, y según ellos lo consideran como una de las mejores presentaciones de la fiesta de la Dolorosa de Suscal, las reglas del juego, los pasos, las figuras son transmitidos de generación en generación (abuelos, padres e hijos).

Vestimenta de los integrantes del juego de la escaramuza

La vestimenta utilizada por los jugadores de la escaramuza es de lo más elegante y variada, consta de lo siguiente:

Un caballo bien enjaezado, lleva carola y dos mantas o sudaderos de lana (mantas), sobre esto va colocada una montura hecha de suela y madera con estampados, labores y perillas; tiene también retranca, cincha, grupera y pechera que sujetan la montura al caballo, también lleva un jaquimón, un cabestro y riendas hechas de suela y tejidas en tucumán. Todos estos elementos necesarios para la monta son comprados gene-

ralmente en las talabarterías del cantón Cañar; no se debe descuidar también que el caballo sea, de buena rienda (rápido y obediente) y sobre todo manso para que no se espante en la gente y en los cohetes.

En cuanto al jinete, viste pantalón de poliéster color negro, zapatos de cualquier clase (suela o caucho), medias de lana, camisa color blanco con los puños y el cuello bordados, sombrero de paño que cubre un peinado de jimbas entretejidas con hilos y cintas de colores; algunos jugadores llevan también adornado su sombrero con una cinta roja, en la espalda llevan una tela especie de capa de forma cuadrada conocida por los indígenas como la TOALLA, la hacen de tela de terciopelo de una dimensión de 40 x 40 cm bellamente adornada con bordados de vistosos colores formando figuras de temática religiosa como cruces, hostias, copones y formando figuras de temática animal como ovejas, venados, loros y otros; en el interior de la toalla se aprecian pequeños espejos cosidos y todos los contornos son rematados con flecos de colores; la toalla se sujeta a los hombros mediante imperdibles; en la cintura llevan la GAZA, bufanda

de tela fina con flecos de color blanco, va ceñida a la cintura de todos los jugadores y, finalmente, como complemento llevan un pañuelo blanco atado a las puntas de las riendas para alentar durante el juego.

Instrumentos y accesorios utilizados para el juego de la escaramuza

El guión

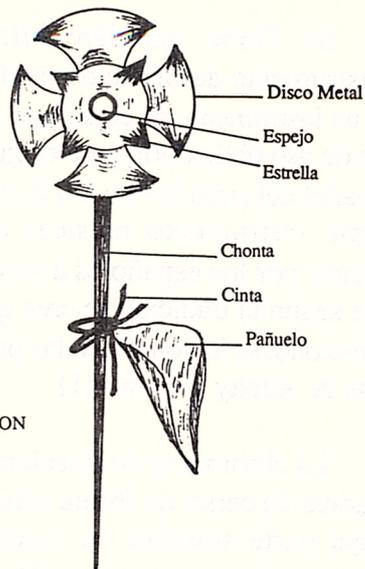
Instrumento considerado por los indígenas como el bastón de mando. La persona encargada de llevarlo el día de la fiesta es el sacerdote; el guión se considera también como una insignia que se utiliza para realizar el cambio de mando, es decir, cuando un sacerdote ha cesado en sus funciones éste tiene que entregar el guión al nuevo sacerdote mediante una ceremonia. Una vez que el nuevo sacerdote recibe el guión tiene que conservarlo durante un año hasta que se nombre un nuevo sacerdote para la Fiesta de la Dolorosa.

Durante la celebración religiosa de la fiesta el guión tiene que ser llevado en la mano derecha del sacerdote y luego presentado al altar de la

Virgen Dolorosa, luego de pasada la misa para la comunidad respectiva, al que le corresponde según el calendario presentar su escaramuza, el sacerdote tiene que trasladar el guión hasta el centro de la plaza (Pucará) en donde será plantado en el suelo para que comiencen los diferentes bailes como las contradanzas y en especial, a su alrededor, la escaramuza. El valor que se da a este instrumento religioso es de singular importancia para los indígenas ya que todas las acciones cumplidas durante la fiesta son ofrecidas a la Virgen y a este símbolo.

El guión está construido de un pedazo de madera de chonta de unas dimensiones de un metro veinte centímetros de largo por dos centímetros de diámetro; en su parte superior va colocado un disco de metal de diez centímetros de diámetro dividido en secciones, por el medio de estas divisiones sobresalen cuatro puntas de una estrella que salen del mismo disco; cada de las secciones está pintada con los colores rojo, amarillo, verde y azul. Otro rasgo de este instrumento es un espejo que va pegado en el centro del disco mencionado, finalmente en la mitad del madero va un pañuelo de seda atado

con una cinta de color.



EL GUION

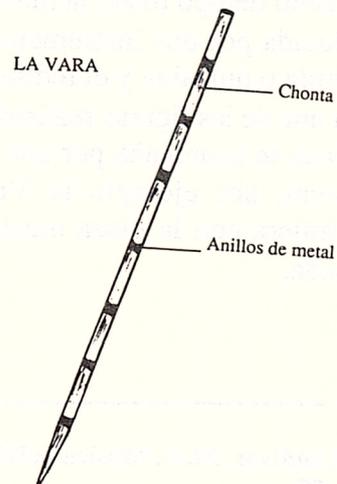
La vara

La vara es otro de los instrumentos utilizados en la escaramuza, pero está presente solamente durante los ensayos del juego. Cada uno de los jugadores posee su propia vara la misma que tiene que ser presentada al prioste para iniciar los ensayos, en caso de no hacerlo tiene que pagar una multa la misma que se destina para gastos de fiesta. Este instrumento se utiliza para identificar los jugadores derechos e izquierdos. Este es uno de los rasgos que da a la

escaramuza para que tenga un sentido ritual.

La vara es también un pedazo de madera de chonta, muy alisado, en forma de una vara. Posee unos anillos de metal que dividen a la vara en secciones más o menos de diez centímetros. Estos anillos, de dos centímetros de ancho, se fijan a la madera mediante perillas. Estos anillos son de color amarillo y blanco; en la mayoría de los casos se han observado anillos realizados en plata.

Según el análisis sobre el origen de estos instrumentos de carácter mágico-religioso, parece que tanto la vara como el guión provienen del



ancestro cañari ya que si realizamos una analogía con los famosos bastones de mando encontrados en los sepulcros de Chordeleg encontramos un parecido ya que tienen las mismas características de elaboración; estos bastones fueron reportados por Gonzales Suárez en "Historia General de la República del Ecuador; Atlas Arqueológico, Clásicos Ariel No. 25.

La música que se utiliza para el juego de la escaramuza

La música interpretada durante el juego de la escaramuza, está compuesta por sonidos repetidos; es por lo tanto una música monótona y al mismo tiempo triste; la música es producida por dos instrumentos, la chirimía o dulzaina y el redoblante; cada una de las figuras realizadas en la plaza se acompaña por una pieza musical, por ejemplo la Venada Extranjera con la pieza musical la Venada.

Descripción de la chirimía

Se llama también dulzaina "instrumento aerófono de madera". Es un instrumento de cono, tipo oboe, fue de uso obligatorio para el ejército español del siglo XVI y XVII, consta como instrumento musical introducido por los españoles a pesar de que según la tradición se cree que es autóctono; se lo conoce en las provincias de Azuay y Cañar (1)

La chirimía se confecciona con madera de cerro, de forma cónica en cuya parte superior va conectada mediante un segmento metálico; en su parte media va soldada una moneda con un agujero central, esto constituye la especie de tallo que se adapta a las cañas del instrumento mediante hilos; tiene seis agujeros que sirven para entonar y un agujero que queda libre, al soplar produce un sonido fuerte, áspero parecido al de la trompeta, en su ejecución es acompañado por un redoblante y sobre todo se lo utiliza para el baile de la escaramuza.

(1) Landívar, M. A. *Música Folklórica Popular*; Revista de IAF No. 6; Cuenca 1979; pag. 97.

Descripción del tambor o redoblante

Es un instrumento musical de percusión, hecho de madera, de forma cilíndrica hueca, cubiertas las dos bases por un cuero de borrego; completando su acabado están dos franjas con las que se amarran y que sirven para colgar del hombro izquierdo; cuando el ejecutante es la misma persona que toca el pingullo o la chirimía, con la mano izquierda toca el tambor con un solo palito (2).

Los músicos contratados para el baile de la escaramuza, provienen generalmente de lugares lejanos de la comunidad ya que en las comunidades de Zhud, Suscal, Socarte y otras no los tienen. En el año de la investigación, (1989) fueron contratados para la escaramuza de Zhud el chirimista Jesús Morocho y el redoblantista Antonio procedentes de la comunidad de La Tranca parroquia de Honorato Vásquez. A los músicos se les considera como personas muy entendidas para hacer

bailar a los de la Escaramuza, cabe indicar que lo hacen con satisfacción porque disfrutan de esta fiesta, esto se debe a que ellos también son indígenas y se identifican con su clase y cultura.

Sentido y significado del juego de la escaramuza

El sentido que tiene el juego de la escaramuza para el indígena de Suscal es netamente ritual; todos los pasos seguidos desde la preparación misma hasta la presentación son realizados con gran espíritu de respeto y devoción, no lo hacen para la satisfacción y goce momentáneo, sino para Dios ya que su participación con fe permitirá que Dios les garantice la salud, las buenas sementeras durante todo el año. En este sentido al hacer un análisis profundo vemos que en realidad el juego de la Escaramuza termina siendo un rito religioso o quizá mágico con fines netamente propiciatorios.

(2) Un estudio Antropológico de las fiestas Tradicionales de Baños; Revista de Antropología No. 9 Casa de la Cultura Ecuatoriana 1986, Cuenca.

Además es importante mencionar que este juego para los indígenas de la zona baja del Cañar es una forma de ligarse con su pasado o ancestro, porque si analizamos algunos de los elementos utilizados para el juego de la escaramuza tales como la vara, el guión y otros vemos que tienen el rasgo autóctono que anteriormente citamos, entonces para conocer su origen necesariamente recurriríamos al pasado precolombino.

El significado que tiene el juego de la escaramuza de Suscal es religioso porque es dedicado a la Virgen Dolorosa, pero si lo analizamos en otro contexto, para los antropólogos parece que la escaramuza es el fiel reflejo del SINCRETISMO CULTURAL, es decir, la mezcla de elementos de dos culturas diferentes (Española - Indígena), esta apreciación se hace en vista de que en realidad muchas de las costumbres que mantienen los indígenas tienen su origen en la conquista española, prueba de esto es la escaramuza que presenta elementos como el caballo, las cintas de colores, la cruz, el espejo y otros que fueron introducidos y captados con facilidad por los indígenas ya que les causó atracción, pero

la presencia diríamos más abundante de elementos propios de los indígenas permite sacar como conclusión que la escaramuza del Cañar tiene más un sentido ritual antes que patriótico como en el Azuay según manifiesta Manuel A. Landívar.

El sentido del juego de la escaramuza es la realización de figuras en la plaza, estas figuras hacen referencias también a símbolos de carácter religioso, no todas son identificadas con la cultura indígena, sino también con la española, por ejemplo la cruz, los toros, el saludo; y el resto como la curiyinga, el oso manso, la venada son símbolos indígenas asociados con su concepción mágico-religiosa y por qué no decirlo también con el vivir diario.

Formación de figuras

El principio básico del juego de la escaramuza es la formación de figuras en la plaza. Estas son doce; cada una tiene una forma específica y sigue un procedimiento determinado de elaboración.

El juego se inicia con el recibimiento de la plaza por parte del

prioste y todos los jugadores de la escaramuza mediante un recorrido de los contornos, luego el prioste en compañía del alcalde y teniendo en su mano el guión se dirigen al centro de la plaza (Pucara) para que en compañía de los músicos se inicie el juego. Luego de recibir la plaza los jinetes se colocan en sus respectivas esquinas, en parejas, un derecho y un izquierdo formando un cuadrado, una vez dispuestos se inicia la formación de figuras. Primeramente las realizan los guías, luego los de la esquina siguiente llamada por ellos también como la esquina de la campanería, después sigue la misma rutina la esquina tres o puesto del coso y, finalmente, hacen lo mismo la esquina de los chupas, y de esta manera imaginariamente van formando las figuras mediante los recorridos que van haciendo. Casi la mayoría de las figuras se realiza siguiendo este mismo procedimiento, es decir, en parejas; solamente la última figura (los toros) se hace con todos los ocho jugadores.

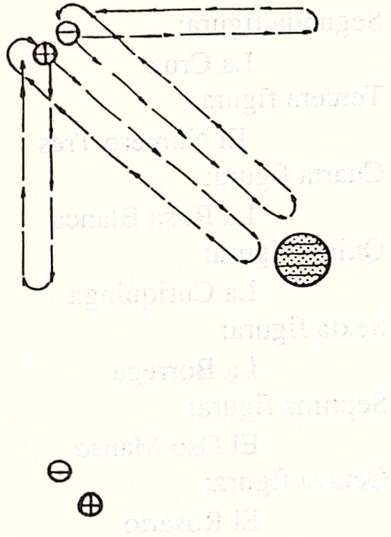
Las figuras realizadas en la plaza son doce con las siguientes denominaciones y con el siguiente orden:

- Primera figura:
La Salutación
- Segunda figura:
La Cruz
- Tercera figura:
El Número Tres
- Cuarta figura:
La Rosa Blanca
- Quinta figura:
La Curiqinga
- Sexta figura:
La Borrega
- Séptima figura:
El Oso Manso
- Octava figura:
El Rosario
- Novena figura:
Juana Bonita
- Décima figura:
La Venada Extranjera
- Décima primera figura:
La Despedida
- Décima segunda figura:
Los Toros.
(ver anexos)

Significación de los gráficos:

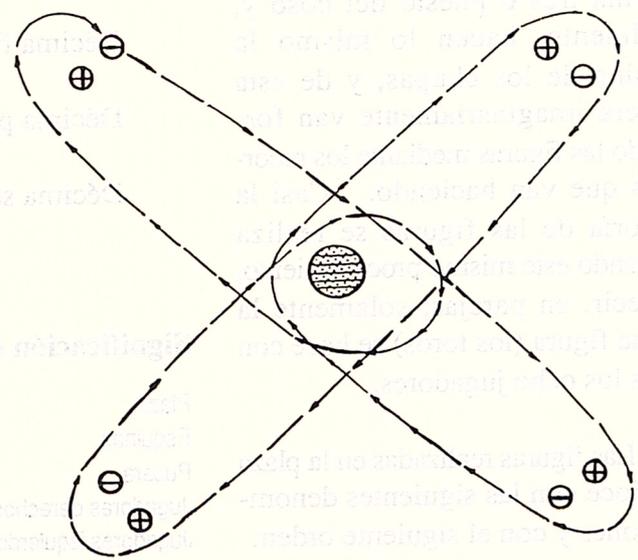
- Plaza
- Esquinas
- Pucara
- Jugadores derechos
- Jugadores izquierdos
- Recorridos

Primera figura: La Salutación

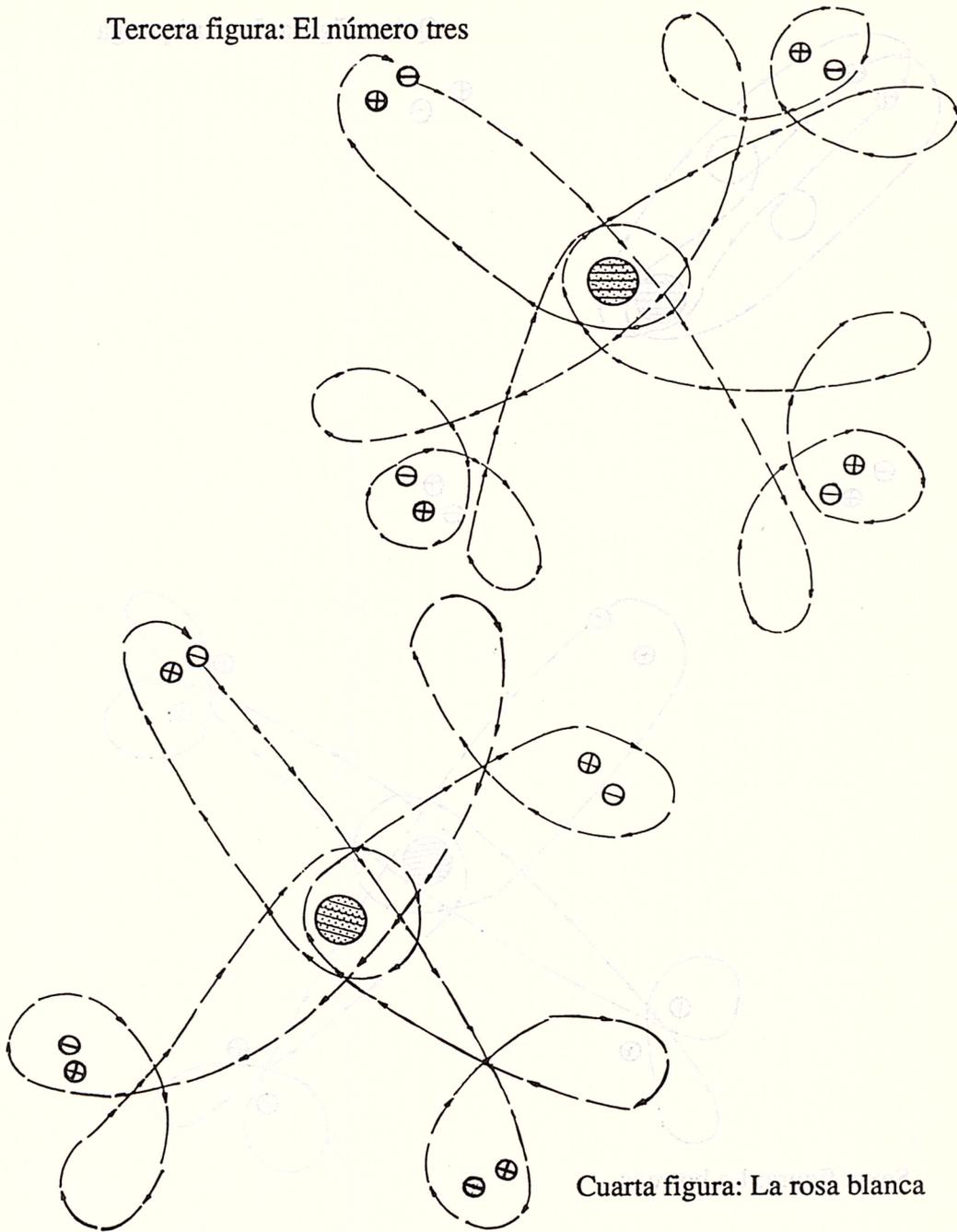


La Salutación es un símbolo que representa la unión de los cuatro puntos cardinales. El círculo central simboliza la tierra o el mundo, y las cuatro ramas representan los vientos o las direcciones. Los signos positivos (+) indican la presencia de la vida o la luz en cada punto cardinal.

Segunda figura: La Cruz

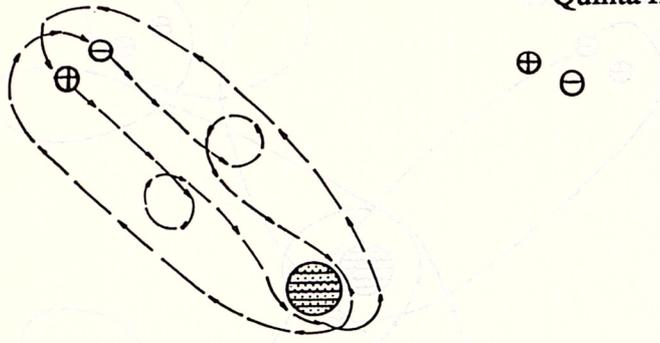


Tercera figura: El número tres

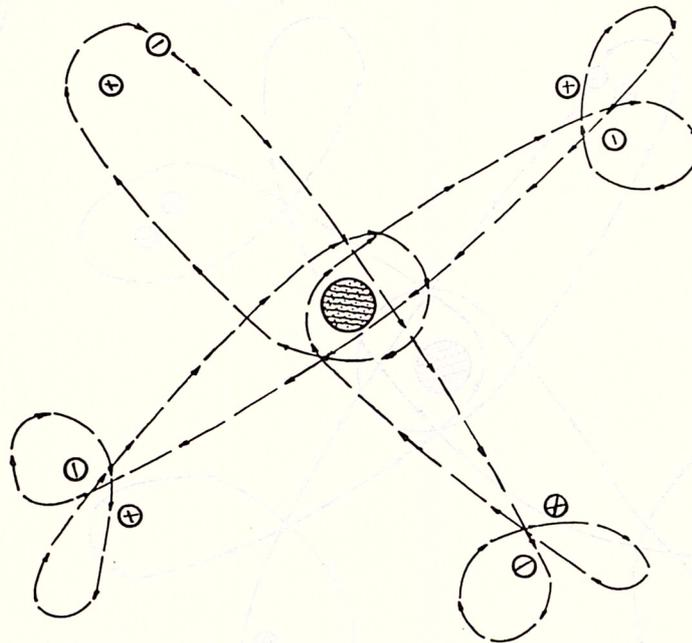


Cuarta figura: La rosa blanca

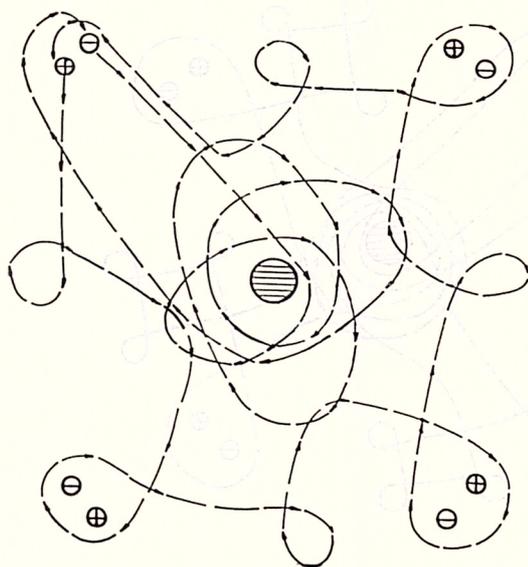
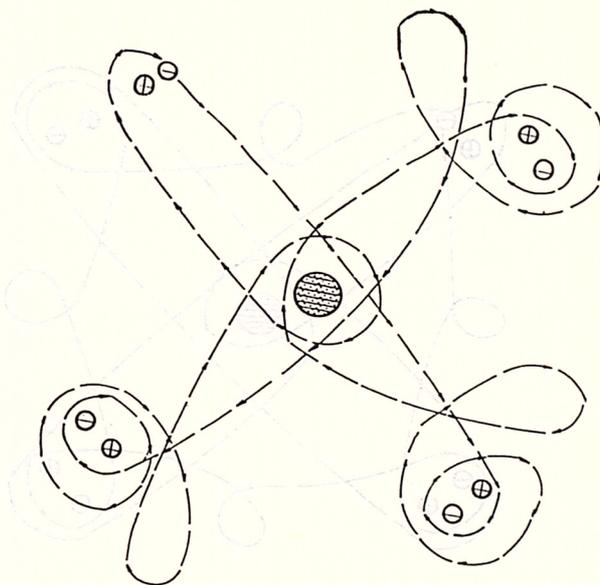
Quinta figura: La curiuinga



Sexta figura: La borrega

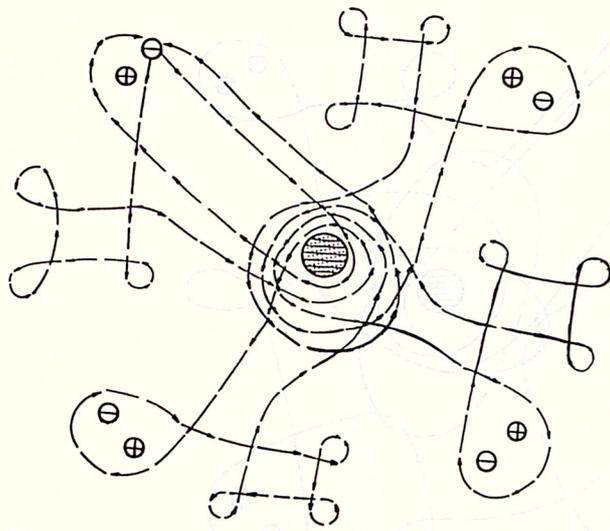
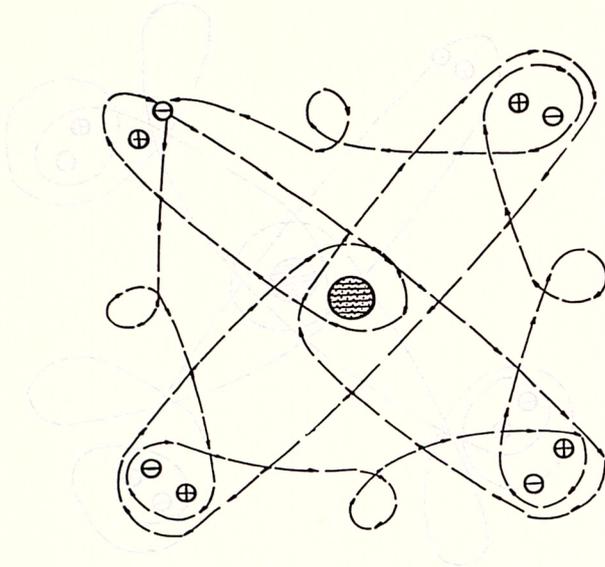


Séptima figura: El oso manso



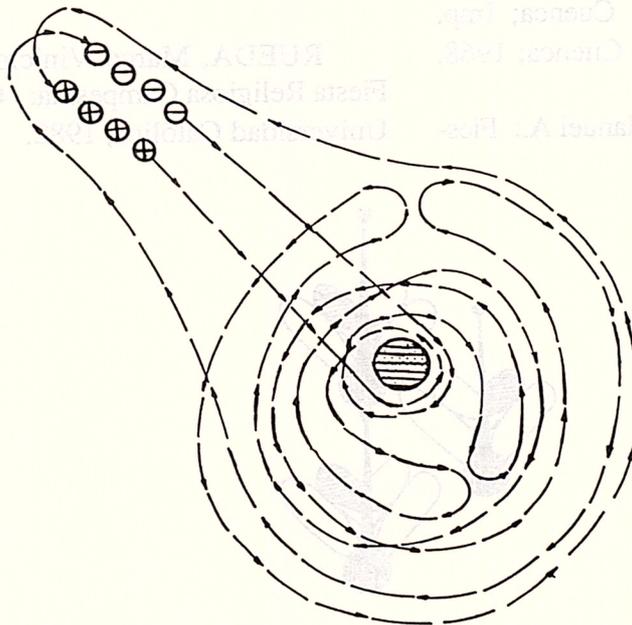
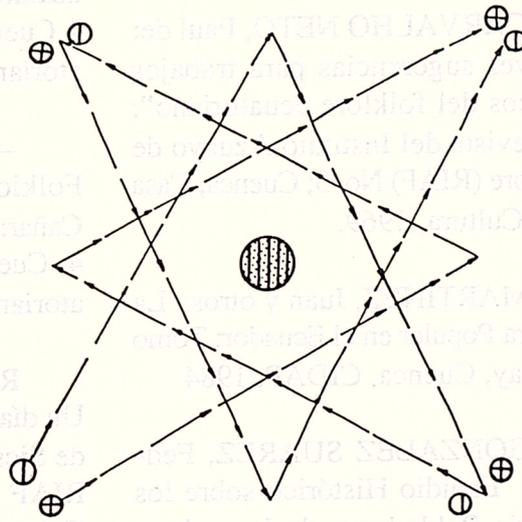
Octava figura: El Rosario

Novena figura: Juana bonita



Décima figura: La venada extranjera

Décima primera figura: La despedida



Décima segunda figura: Los toros

Bibliografía

CARVALHO NETO, Paul de: "Breves sugerencias para trabajos teóricos del folklore ecuatoriano": En Revista del Instituto Azuayo de Folklore (RIAF) No. 3; Cuenca, Casa de la Cultura, 1969.

MARTINEZ, Juan y otros: La Cultura Popular en el Ecuador; Tomo I Azuay, Cuenca, CIDAP, 1984

GONZALEZ SUAREZ, Federico: Estudio Histórico sobre los Cañaris Pobladores de la antigua provincia del Azuay; Cuenca; Imp. de la Universidad de Cuenca; 1968.

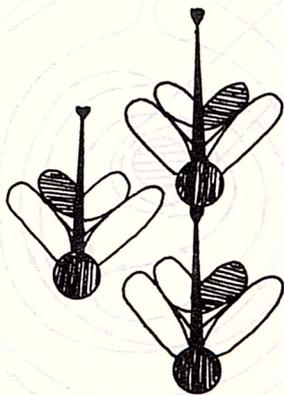
LANDIVAR, Manuel A.: Fies-

ta del Señor de Pomasqui en Challuabamba; Revista de Antropología No. 1 Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 1968.

————— Contribución al Folklore Musical en el Azuay y Cañar: Revista de Antropología No. 4; Cuenca, Casa de la Cultura Ecuatoriana, 1973.

RAMIREZ SALCEDO, Carlos: Un día de cosecha en la Comunidad de Sicsiwaico provincia del Cañar; RIAF No. 5; Cuenca, Casa de la Cultura, 1953.

RUEDA, Marco Vinicio: La Fiesta Religiosa Campesina: Quito, Universidad Católica, 1982.



Librería Sábana Negra