

Sonderdruck aus

BAESSLER-ARCHIV
BEITRÄGE ZUR VÖLKERKUNDE
BAND XXVII, 1979

VERLAG VON DIETRICH REIMER · BERLIN

LE JEU ET L'ICONOGRAPHIE MOCHICA

ANNE MARIE HOCQUENGHEM, Paris

Un jeu mochica

En 1941 une vive discussion s'est engagée entre Larco Hoyle et Vivante, à propos de l'interprétation d'une scène présentée sur un vase mochica qui avait été déposé entre -200 et 700 dans une tombe de la côte nord du Pérou. Dans un paysage désertique des personnages sont assis deux par deux et face à face; dans une main ils tiennent un haricot et dans l'autre des bâtonnets; entre eux sur le sable se trouvent des haricots et quelques bâtonnets éparpillés (fig. 1). D'après Larco, cette scène représente des scribes, d'après Vivante elle figure des joueurs.

Larco Hoyle (1934, 1937, 1938-39, 1942, 1943, 1944, 1946, 1965, 1966) soutenait que les Mochicas utilisaient une sorte d'écriture «idéographique». A l'aide de poinçons, des traits et des cercles étaient inscrits sur des haricots appelés «pallares», (*Phaseolus lunatus*). Des messagers couraient en se relayant pour transporter les messages qui étaient déchiffrés par des scribes, puis conservés dans des monticules de sable, à l'abri des vers. Les «pallares» présentés sur les vases mochicas sont marqués. Les «pallares» anthropomorphes symbolisent la dynamique du message. Les personnages qui courent dans le désert sont des messagers et ceux qui sont assis et tiennent des «pallares» et des bâtonnets sont des lettrés. Les bâtonnets servent à construire la grille qui permet d'ordonner les «pallares» et de les lire, accessoirement ils peuvent aussi servir d'instruments pour les enterrer ou les déterrer. La thèse de Larco est basée sur des arguments très fragiles et paraît insuffisamment étayée. Les «pallares» ont naturellement des taches et ce sont sans doute ces taches naturelles, et non pas des marques, qui sont représentées dans l'iconographie mochica. Les «pallares» peints sur les vases ne sont pas assez différents les uns des autres pour pouvoir servir de support à une écriture, ils peuvent cependant indiquer des valeurs (Muelle 1942). Cicino Aguilar nous a raconté que lorsqu'il était enfant, dans la région de Huaraz, il triait les «pallares» de sa mère pour mettre de côté ceux qui présentaient des taches rares et qui possédaient donc de la valeur pour les jouer avec ses camarades.

Pour Vivante (1941, 1942, 1943, 1944, 1946, 1948, 1958–59) et Romero (1941, 1943) soutenus ensuite par Rowe (1942), Kutscher (1950, 1951), Hissink (1950), ces scènes sont à interpréter comme des représentations d'un jeu de hasard. L'argumentation de Vivante est fondée sur une étude des anciens jeux incas, tels que les décrivent les chroniqueurs, et des jeux indiens actuels, tels que les observent les ethnologues. Il a analysé la Chucana, le Tanaco (Cobo 1890. 95 t. IV p. 228), l'Aucaï, l'Apaitalla (Morua 1922 I. II p. 13), l'Awarkunden ou Lliqün des Araucan (De Augusta 1934 p. 335, Moeschbach 1930 c. 1 p. 4, n. 2), la Amuica des Pampa (Vivante 1943), l'Ancho du Nord Ouest argentin (Lafone Quevedo 1927), le Sukà ou Chuké des Indiens du Chaco, Pilaga, Ashluslay, Mataco, Toba, Tapiete, Chiriguano, Chané et Choroti (Nordenskiöld 1910, 1919, Rosen 1924), les jeux du nord du Pérou qui pourraient être des réminiscences de l'Apaitalla (Urteaga 1928 p. 101, 102, Romero 1943). L'Awarkunden se joue en jetant des haricots dont une face a été peinte en noir et en comptant les points avec des bâtonnets. Le Chuké se joue en jetant des bâtonnets qui forment, en tombant, une figure dont la valeur permet d'avancer d'un certain nombre de cases un haricot non retouché.

Nordenskiöld (1919 p. 156) avait noté la ressemblance entre le nom Chuké ou Chuquanti chez les Chané, et le nom Chuncara chez les Incas d'après Cobo et Garcilaso de la Vega. Sur la base de ces rapprochements il avait émis l'hypothèse de l'origine quechua du jeu des Indiens du Chaco.

Vivante (1942, 1946) perçoit davantage de rapports entre l'Awarkunden et les scènes mochicas. Il revient ensuite sur sa première interprétation et reconnaît qu'il est difficile de déterminer avec certitude la fonction des «pallares» qui peuvent aussi bien servir de dés ou de marques, et, en conséquence, la fonction des bâtonnets (Vivante 1958–59). Pour lui, le jeu mochica comme l'Awarkunden et le Chuké devait avoir un caractère propiciatoire dans le cadre des rites de fertilité agraire.

Kutscher (1950 p. 79–80) compare lui-aussi les scènes mochicas au jeu du Chuké.

Hissink (1950) rappelle une fois encore les relations entre les scènes mochicas et le jeu du Chuké, reprend les arguments linguistiques de Nordenskiöld, attribue une origine andine au jeu du Chaco, et suppose que pour les Mochicas comme pour les Indiens aujourd'hui ce jeu devait avoir le sens d'un rite agraire.

D'après les données iconographiques il nous semble que les «pallares» utilisés dans le jeu mochica ne sont pas retouchés et peuvent effectivement servir de dés ou de marques. Les bâtonnets sont, dans certains cas, éparpillés sur le sol

comme s'ils avaient été jetés. Dans les scènes peintes, les joueurs tiennent les deux bras levés dans un geste large, et peuvent aussi bien jeter leurs bâtonnets que leurs «pallares»; ils tiennent indifféremment les bâtonnets et le «pallar» dans la main droite. En fait dans les scènes représentées en deux dimensions, la main droite se distingue mal de la main gauche. Comme nous ne pensons pas que les Mochicas poussaient le réalisme jusqu'à représenter des gauchers, nous avons tendance à attribuer ce fait à un défaut de perspective. Pour savoir si ce sont les bâtonnets ou le «pallar» qui sont tenus dans la main droite et jetés, il faut retrouver une représentation de joueurs en trois dimensions. Nous avons trouvé un joueur modelé sur un vase qui appartient à la collection du Museum für Völkerkunde de Berlin numéro VA 3815 (Schmidt 1929 fig. 141, Kutscher 1950 ph. 21 et fig. 3). Le personnage tient les bâtonnets dans sa main droite levée et un «pallar» dans la main gauche baissée.

Karsten (1920, 1930 p. 36–37) a noté que les Indiens du Chaco commencent à préparer des bâtonnets qui vont servir de dés, après l'équinoxe d'automne qui marque le changement de saison. Les Indiens jouent chaque année, au moment où les fruits de la forêt se font rares, quand manquent ceux de «l'algarrobo» (*Prosopis alba*), qui forment la base de leur nourriture. Les Indiens expliquent que s'ils se mettent à jouer avec animation, c'est pour aider les nouveaux fruits à mûrir, à se multiplier, pour s'enrichir. Dans le jeu il y a toujours un gagnant à qui la chance sourit. Cette chance sera partagée par toute la communauté. Malgré son apparence le Chuké n'est pas un simple jeu de hasard: c'est le «mohsek», l'esprit de «l'algarrobo», qui anime les bâtonnets et indique à travers le jeu l'avenir.

Quelques deux mille ans et la cordillère des Andes séparent, dans le temps et dans l'espace, les Mochicas des Indiens du Chaco. Les premiers étaient des agriculteurs qui pratiquaient l'irrigation, les seconds sont des chasseurs collecteurs. Il est donc très difficile, sur la seule base d'un parallèle formel, de soutenir que l'action ludique représentée sur les vases avait la même signification pour les Mochicas et pour les Indiens du Chaco. Avant de suivre Vivante, Kutscher et Hissink qui n'ont pas hésité à supposer que le jeu mochica devait avoir une fonction propiciatoire dans le cadre des rites de fertilité agraire, il faut s'interroger sur le sens de l'ensemble de l'iconographie mochica dont font parties les scènes de jeu.

L'iconographie mochica

L'iconographie mochica est présentée, d'une part sur certains corps de morts et sur du matériel funéraire, d'autre part sur des murs de temples.

Un corpus photographique de plus de 4000 pièces en céramique, conservées dans les collections du Musée de l'Homme de Paris, du Museum für Völkerkunde de Berlin, du Museum für Völkerkunde de Hambourg, de l'Übersee Museum de Brême, du Rautenstrauch-Joest Museum de Cologne, du Museum für Völkerkunde de Munich et du Museo Nacional de Antropología y Arqueología de Lima, ou publiées dans les ouvrages qui traitent de l'ancien Pérou, a été constitué puis analysé (Hocquenghem 1973).

Ce travail nous a conduit à faire quelques remarques sur l'organisation de l'iconographie mochica. Les différentes représentations ne sont pas indépendantes les unes des autres. Chacune peut être replacée dans le contexte de l'une ou de l'autre des quelques grandes scènes complexes. C'est le cas du joueur modelé (fig. 3) qui fait partie du thème traité dans la scène complexe (fig. 1). Chacune de ces scènes est susceptible d'être reprise un grand nombre de fois dans toute sa complexité, ou dans chacun de ses détails à l'aide de moyens d'expression artistique variés, sur des supports de forme ou de nature différente (fig. 1, 2, 3 et Larco Hoyle 1938-39 fig. XXIII, XXI, 1943 No. 122 p. 284, 285, 291, Rowe 1942). Chacune des actions présentées est sujette à une double représentation, elle peut se jouer dans un monde «fabuleux» ou dans un monde «réel», les personnages dans les scènes peintes sont des êtres mythiques, celui qui est modelé est un être humain.

La structure interne de cette iconographie implique qu'une même logique doit rendre compte de l'ensemble des représentations, comme des différentes scènes et encore de chacun de leurs détails. Si nous proposons, comme Vivante, Kutscher et Hissink, d'interpréter les scènes de jeu comme des rites agraires, il faudrait que les autres scènes de l'iconographie mochica se laissent elles-aussi, au moins à un certain niveau, expliquer par un rite agricole. Il faut donc s'attacher à reconstituer le sens global de l'iconographie. Celui-ci perçu, il sera possible à sa lumière d'entrevoir la ou les significations de chacune des scènes en particulier (Hocquenghem 1977 a).

Les images sont incapables de se dépasser, de s'expliquer elles-mêmes. Si nous nous posons des questions à propos de leur sens et de leurs fonctions, c'est à nous de répondre en les interprétant. Interpréter des images d'un autre univers, c'est aussi, quelque soit l'effort d'objectivité que nous tentons, refléter le notre. Pour réduire l'inévitable part de subjectivité dans notre tentative d'interprétation de l'iconographie mochica, nous avons essayé de nous replacer dans un monde proche de celui des agriculteurs andins.

Dans les Andes, le paysage est en escalier, aux marches contrastées qui descendent de l'est vers l'ouest, du levant vers le couchant, des montagnes vers

l'océan. Cette région est soumise à l'alternance d'une saison humide et d'une saison sèche et l'eau nécessaire à l'irrigation des champs descend des Andes dans les vallées puis va se perdre dans le Pacifique. Les agriculteurs andins sont en partie déterminés par cet environnement et leur vie dans cette nature doit influencer leurs systèmes de représentations symboliques. Ces conditions naturelles qui faisaient partie du cadre de vie des Mochicas et qui devaient marquer leur comportement et leur pensée, sont restées les mêmes pour les paysans d'aujourd'hui. Le présent peut donc nous aider à pénétrer dans le passé. Pour reconstituer un monde proche de celui des Mochicas, il faut entrer dans celui des Indiens Quechuas ou Aymaras et dans celui plus éloigné des Incas.

Dans ce but, nous avons rassemblé les observations que nous avons pu faire cours de deux séjours dans les Andes en 1957 et en 1972 et réuni les informations des ethnologues et des ethno-historiens sur les coutumes et les croyances andines.

Les différentes scènes de l'iconographie mochica ne nous ont pas paru traiter de la vie quotidienne et profane, mais de la vie cérémonielle et sacrée. Elles nous ont semblé illustrer des mythes et des rites (Hocquenghem 1977 a).

Puisque cette iconographie est présentée, dans la plupart des cas sur du matériel funéraire, nous avons d'abord supposé qu'elle était en relation avec les morts, avec les rôles qu'ils avaient tenus de leur vivant et ceux qu'ils devaient remplir dans l'au-delà. Nous avons donc tenté de retrouver les fonctions attribuées aux ancêtres mythiques et aux défunts dans la «cosmologie andine» (Hocquenghem 1977 b, 1979 a).

L'étude des relations qui unissent les hommes à leurs ancêtres dans les Andes nous a permis ensuite de réaliser que les mythes et les rites en rapport avec la mort, le sont aussi avec la vie.

Les mythes et les rites andins paraissent établir des parallèles entre le cycle des phénomènes naturels, des astres et des saisons, le cycle de la reproduction animale et végétale et le cycle de la vie et de la mort des hommes. Plusieurs lectures peuvent donc être faites d'une même scène. Jouée par des ancêtres mythiques, elle est à considérer comme un acte d'instauration, le modèle d'un rite à perpétuer. Jouée par des hommes, elle peut à la fois avoir le sens d'un rite agricole qui tend à assurer la fertilité animale et végétale et d'un rite de passage, qui tend à faciliter la traversée des différentes étapes de la vie.

Le rite peut s'effectuer collectivement à un moment de l'année déterminé par le cycle naturel ou se pratiquer en privé à l'occasion de circonstances imposées par la vie, à chacun.

Les mythes et les rites peuvent avoir pour origine des réalités historiques et leurs célébrations peuvent être observées à un moment donné et de l'extérieur, comme un événement particulier.

D'après cette interprétation du sens de l'iconographie mochica, chaque scène doit illustrer un comportement rituel andin, dont la signification peut être éclairée par celle d'un comportement semblable observé par des chroniqueurs, rapporté par des ethno-historiens, ou décrit par des ethnologues.

De nos jours, comme à l'époque inca, les comportements rituels se manifestent à l'occasion des cérémonies qui se déroulent chaque année suivant le même cycle. La corrélation entre le calendrier des tâches rituelles et celui des tâches agricoles, bien que les cérémonies soient très nettement en relation avec l'agriculture, n'est pas facile à établir du fait que dans les Andes, les périodes de l'année propices aux semailles varient d'une région à l'autre et suivant les altitudes. Théoriquement, d'après le calendrier rituel, il n'y a qu'une seule récolte par an; pratiquement, suivant les conditions naturelles, il peut y en avoir deux (Guaman Poma de Ayala 1936 p. 235-260, 1130-1167). Le calendrier rituel andin se trouve donc être aussi bien ou aussi mal adapté au cycle naturel des vallées de la côte qu'à celui des hautes terres. Les chroniqueurs décrivent chacune des douze cérémonies qui s'effectuaient pendant les douze mois de l'année inca. Bien qu'ils ne s'accordent entre eux, ni sur les noms des mois incas, ni sur la corrélation entre ceux-ci et les mois espagnols, il est possible de reconstituer le calendrier cérémoniel inca en tenant compte du fait que les rites les plus importants avaient lieu aux solstices et aux équinoxes. Ces événements, faciles à observer, devaient déterminer le calendrier des tâches sacrées et profanes. Aujourd'hui, ces tâches sont réglées par le calendrier des fêtes de l'Eglise.

Nous avons pu établir des ressemblances, non pas entre une scène complexe et un rite inca encore célébré de nos jours par les Indiens, mais entre toutes les scènes complexes de l'iconographie mochica et les rites pratiqués chaque année suivant le calendrier cérémoniel décrit par les chroniqueurs, dont certains sont encore observables de nos jours. Une continuité au niveau formel des cérémonies indique qu'une certaine continuité devrait aussi se retrouver au niveau de leur sens. La signification des mêmes rites doit s'être en partie conservée malgré la longue histoire et le choc de la conquête. Nous avons tendance à nous baser sur ces continuités pour tenter de comprendre la signification des scènes mochicas, mais des changements sont à constater, à analyser, et, dans la mesure du possible, à expliquer (Hocquenghem 1978 a, b, c, 1979 a, b, c).

A travers notre recherche sur le sens de l'ensemble de l'iconographie mochica, nous rejoignons donc Vivante, Kutscher et Hissink du point de vue méthodologique comme du point de vue de leur interprétation. Il nous semble donc justifié d'utiliser des informations ethno-historiques et ethnologiques pour tenter de reconstituer la signification de ces scènes. Les scènes de jeu mochicas doivent être des représentations de rites en relation avec la fertilité agraire. Il reste à tenter de déterminer plus précisément la période de l'année et le but dans lequel était célébré ce jeu rituel.

Le jeu et le calendrier cérémoniel

Chaque année pendant le mois qui suivait l'équinoxe l'Inca jouait avec les membres de l'élite de Cuzco (Guaman Poma de Ayala 1613 ed. 1936 p. 243). A ce moment de l'année la nouvelle récolte n'était pas encore mûre et pour nourrir ses sujets l'Inca devait faire ouvrir ses greniers et distribuer les réserves de l'empire. Guaman Poma de Ayala ne donne pas d'éclaircissements sur la signification des jeux (Riui, Choca, Uayro deynaca, Pichisa) qu'il mentionne dans son calendrier cérémoniel.

Santo Tomàs (1560 ed. 1951 p. 360) indique que «Guayroni» signifie jouer à un jeu de hasard, jouer avec des dés et que «Guayrocçapa» est le joueur.

Holguin (1608, ed. 1952 p. 196, 284, 285) note que «Pichca» est synonyme de «Guayru» ou «Huayru». «Ppichcca» est un jeu des Indiens, «Huayru» le point maximum, le meilleur, celui qui gagne. «Ppichca» est un jeu de dé, le cinq. «Pichcana» est un bâtonnet avec lequel on joue. «Ppichcuni», «Ppichcuni» est jouer à ce jeu.

Morua (1590, ed. 1946 L III ch. XXV p. 223, 224) dit que les Indiens jouent avec un seul dé qu'ils appellent «pichca». Ce dé a cinq points d'un côté, un de l'autre, deux d'un autre, trois d'un autre et de l'autre côté quatre, la pointe avec une croix qui vaut six points et la base qui en vaut vingt. Les Indiens comme les Indiennes y participent et l'enjeu n'est pas des «choses d'argent» mais des cochons d'inde. Par ailleurs Morua mentionne un site nommé Anahuaque d'après le nom de l'une des femmes de l'Inca Pachacuti Inca Yupanqui qui l'avait fondé. Il était dit qu'en ce lieu, pendant les loisirs, avait été inventé le jeu nommé Apaitalla. Des lignes et des sillons étaient tracés dans le sol en commençant en haut et des haricots y étaient lancés. La chance était indiquée par le chemin que prenaient les haricots et le premier en bas gagnait.

Cobo (1653 ed. 1890-95 L III p. 174-175) rapporte l'origine du nom «Guayro»: parmi les femmes de l'Inca Tupa Inca Yupanqui il s'en trouvait une d'origine Guayro qui était d'une extrême beauté et qu'il aimait et favorisait plus que son épouse légitime... Une fois qu'il reposait dans la vallée de Yucay il se mit à jouer avec certains seigneurs à la Pichca, une sorte de dé. Il avait presque gagné tout le jeu, il lui manquait seulement un point, l'as. S'il ne tirait pas l'as il ne gagnait rien, et s'il le tirait il gagnait le jeu était terminé. Il dit alors à la dame Guayo qui était présente: «Soeur, un point me manque pour gagner le jeu, que ferons-nous? Si tu veux que nous reprenions au début, nous recommencerons, sinon, jouons en ton nom si cela te plaît». Bien qu'elle vit que l'enjeu était de grande valeur, elle lui répondit: «Bien Seigneur. Jette le dé en mon nom et dis Guayro et Guayro sera l'as». L'Inca dit: «Allons donc, en ton nom, que l'on gagne ou que l'on perde». Et comme le roi jetait le dé, les présents à voix hautes dirent «Guayro, Guayro». Et quand le sort tomba, ce fut l'as, tout ce qui était demandé. L'Inca et les seigneurs étaient heureux et la dame encore plus. L'Inca lui donna plus tard le joyau qu'il avait gagné. Puis, l'Inca ordonna que le numéro I porte le nom de Guayro dans toute la terre en souvenir de la chance et du profit qu'il fit au nom de cette dame. De cette manière, jusqu'au jour d'aujourd'hui, dans la plus grande partie du royaume on appelle le numéro un «Guayro», comme nous disons as. Par ailleurs Cobo (1890-1895 L IV p. 228), note que la Pichca était comme un jeu avec un dé de cinq points; la Chuncara était comme un jeu avec des haricots, un damier, une pierre plate dans laquelle étaient taillés cinq trous, et un dé. Suivant la façon de tomber du dé, les haricots avançaient dans les cases.

Garcilaso de la Vega (ed. 1953 L II p. 117) se souvient qu'avant 1560, «Chunca» signifiait dix, mais aussi n'importe quel jeu, «Chuncasum» voulait dire jouer et le «Chunca Camayu» était le joueur.

Bertonio (1612 ed. 1956 I p. 162, 273, II p. 42, 92, 163, 270) traduit «Chunca» par «Tagua» de bois. «Pisca» est un dé de bois, avec lequel les Indiens jouent à un jeu qui ressemble au jeu de dame. «Phisca» est un dé de bois avec lequel les Indiens jouent à la «Taua». «Phisca-sina» est un dé ou «tagua» des Indiens. «Phisca-Sitha», «Pisca-Sitha» veut dire jouer à la «Tagua» et «Huayru-Sitha» jouer avec de petites pierres en les faisant successivement passer dans des trous, d'après les points obtenus avec un grand dé de bois. On exprimait encore l'action de jouer à ce dernier jeu par les verbes «Huncu-Sitha», «Halancola-Sitha», «Halancola-Tha». Il s'agit d'un jeu de hasard comprenant une table divisée en différentes cases ou «Halancola», dans lesquelles on

fait passer, suivant certaines règles, de petites pierres d'après les points obtenus avec le dé de bois (Rivet 1926 p. 396).

Juan et Ulloa (1748 III p. 549) rapportent que «Guayro» désigne un coup de dé dans un jeu de hasard appelé Pasa. Le dé dans ce jeu est en os taillé à sept faces dont l'une, qui a une marque spéciale, porte le nom de Guayro, les autres cinq sont numérotées dans l'ordre et la dernière reste en blanc. Il faut jeter l'os en l'air simplement et l'on gagne autant de points que ceux indiqués sur la face qui est au-dessus, mais si le dé tombe sur celle qui se nomme Guayro alors on gagne dix points, on en perd autant quand c'est la face blanche qui se montre.

Le Uayru et la Pichisa, nommés par Guaman Poma de Ayala, sont donc les deux noms d'un jeu inca qui, d'après les observations des Espagnols, est un jeu de hasard. Il se joue avec une sorte de dé en bois de forme allongée à faces de valeurs inégales, dont l'as et le cinq, avec des haricots, des graines ou des petites pierres qui servent de marques et avec un damier à cases ou chemins. Le chroniqueur indien cite ce jeu à propos des fêtes célébrées pendant le mois qui suit l'équinoxe et nous savons que les cérémonies incas avaient le sens de rites agraires.

Les correspondances formelles entre le jeu figuré sur les vases mochicas, le Uayru et la Pichisa et le Chuké, le fait que ce dernier semble avoir une origine andine et que les Incas comme les Indiens du Chaco jouent, chaque année, en attendant la nouvelle récolte dont dépend le sort de la communauté, permettent de supposer que les Mochicas avaient un jeu rituel. Les Mochicas eux-aussi devaient jouer après l'équinoxe, dans le but d'obtenir une récolte abondante et de prévoir, suivant le déroulement du jeu, le sort qui leur était réservé par leurs ancêtres pour l'année à venir.

Le jeu et les rites funéraires

Si le jeu était bien un acte rituel pratiqué chaque année après l'équinoxe, jouer faisait aussi partie des rites funéraires.

Arriaga (1621 ed. 1920 p. 60) décrit les rites funéraires tels qu'ils avaient lieu au début du XVII^e siècle et note que dix jours après la mort de quelqu'un, son «Ayllo» et ses parents se réunissent pour aller laver le plus proche parent du mort et les vêtements de celui-ci. Ils prennent ensuite un repas, en ayant soin de recracher la première bouchée. Les effets de l'alcool passés, ils rentrent à la maison qu'ils balayent. La nuit suivante ils attendent en buvant et en chantant l'âme du défunt qui, disent-ils, doit venir manger

et boire. Quand ils sont saouls ils disent que l'âme est là et lui offrent de l'alcool. Le lendemain ils décrètent que cette âme est arrivée au «Zamay huaci», la maison du repos et ne reviendra plus. Ce rite funéraire, le «Pacari-cuc», peut durer cinq jours pendant lesquels, dit Arriaga, il faut jeûner en s'abstenant de sel, de piment, mais en mangeant du maïs blanc, de la viande, et en jouant à la «Pisca». Ce nom vient des cinq jours. La «Pisca» se joue avec des bâtonnets rayés. D'après ce que comprend Arriaga, ce jeu n'a pas d'autre but que de tenir les joueurs éveillés. Villagomez (1919 p. 171) reprend mot à mot cette description de la «Pisca».

Dans le journal de Marcos Jimenez de la Espada, à la date du 3 février 1865 se trouve mentionné le jeu du «Guairo» en relation avec les coutumes funéraires dans les Andes du nord, la région de Papallacta en Equateur. Les biens du défunt sont joués au dé à cinq faces et deux bases. L'enjeu sagné est consommé par l'ensemble des participants au rite.

Ambrosetti (1902 L. LIV p. 83) indique que dans les Andes du sud, la région de la Puna de Jujuy en Argentine, les Indiens jouent à la «Taba». Le jour des morts les parents se réunissent au cimetière et étendent sur la tombe un poncho sur lequel on dispose les aliments offerts au défunt. Le plus vieux des assistants dirige les prières, entre de continuelles libations d'alcool et en aspergeant la terre qui recouvre le cadavre. Ensuite, au moyen d'un système très original, ils essaient de choisir la prière la plus propice, et, dans ce but, ils jouent à la «Taba» en la jetant par dessus la sépulture. Celui qui gagne prononce la prière les bras en croix tandis que celui qui perd fait une démonstration de son affliction.

Boman (1908 p. 519) informe que dans la Puna de Jujuy, au moment du lavage des effets du défunt, des personnes désignées jouent à la «Taba».

Karsten (1920 p. 74-85, 1930 p. 7-26, 1957 p. 242-257) et Rivet (1926 p. 385-401) apportent de très intéressantes informations sur le jeu du «Guayru» ou «Huayru», de la «Pischca» et encore de la «Taba» tels qu'ils sont joués pendant les veillées funèbres en Equateur, au Pérou et en Bolivie.

Les joueurs de «Guayru» se placent face à face de part et d'autre du corps du défunt et se lancent avec de grands gestes un objet en os ou en bois de quelques six à dix centimètres de long, en forme de pyramide à base tronquée qui présente, suivant les régions, quatre ou six faces. Le dé décrit par Karsten et le dé d'Azogues décrit par Rivet ont quatre faces, le dé de Déleg décrit par Rivet a six faces. Les faces portent chacune un nom et un nombre différent de petites marques, des cercles et des points, et le dé hexagonal a

une face lisse. Les biens du mort, ses animaux sont l'enjeu de la partie. On joue tout d'abord le bétail puis les volailles, enfin les cochons d'inde. Si le dé tombe sur la base et demeure vertical, le joueur a beaucoup de chance et gagne. Si le dé tombe sur l'une des faces marquées, il doit payer le montant indiqué en argent qui servira à acheter l'alcool qui sera consommé pendant l'enterrement. Cette coutume de payer doit être relativement récente et n'est pratiquée que dans certaines régions. Si le dé tombe sur la face non marquée, le joueur doit être châtié et son adversaire lui frappe sur les doigts.

Les joueurs de «Taba» se placent à côté du cadavre et jettent le dé tour à tour. Ce dé a quatre faces mais seules comptent la base supérieure, un peu concave, qui fait gagner et la base inférieure qui fait perdre le jeu. Le joueur est supposé aider l'âme à atteindre le ciel. Le défunt remercie le gagnant en lui laissant emporter l'un de ses biens. Ne pas jouer pendant une veillée c'est manquer aux devoirs envers le mort et risquer soi-même la mort. L'enjeu, quel que soit le gagnant, est partagé entre tous les participants.

Demetrio Roca Wallparimachi (1955) publie dans les Archives Peruanos de Folklore des informations sur les veillées funèbres dans le département du Cuzco. Il décrit la cérémonie du «Pisqay» ou jeu cérémoniel. La Pisca est un dé de pierre allongé dont une extrémité est plus large que l'autre. Les deux bases sont carrées et les quatre faces sont trapézoïdales. La base la plus large vaut dix et l'autre cinq, «pisca». Les quatre faces de côté, valent, un, deux, trois et quatre, mais le quatre est compté huit. Un «contador», un comptable, est nommé et s'assoit à côté du mort. Il demande du maïs de couleurs différentes pour marquer les points. Les joueurs se répartissent en deux camps, douze hommes et douze femmes. Un «servicio», un assistant, passe le dé d'un joueur à l'autre. Les points des hommes sont comptés puis ceux des femmes et leur somme constitue el «trabajo», le travail. Tous les assistants doivent jouer. S'ils excèdent en nombre les vingt-quatre premiers joueurs, il faut recommencer un jeu. Les gagnants récitent des prières, les perdants sont réprimandés parce qu'ils sont dits «ne pas vouloir prier». Les très proches parents du défunt ne jouent pas. Dans d'autres cas des prières sont récitées chaque fois que sort le dix. Parfois les participants crient «Waylo» quand l'as sort et grattent la tête du joueur. D'autres fois les participants crient «T'oqo» et le comptable touche le joueur avec sa ceinture en disant «falta, falta», il manque. Le jeu du Pisqay se pratique aussi cinq jours après la mort au moment de laver les effets du défunt. Cette cérémonie a lieu quand la famille peut offrir de l'alcool, couvrir les frais de la réception. Le dé est conservé dans une famille qui le prête, ou le loue, ou dans un lieu gardé par le maire ou dans l'église, et il peut être retaillé.

Penaherrera et Costales (1959 p. 118—119) donnent l'origine des noms des six faces du dé des Salasacas de l'Equateur qui ressemble au dé de Deleg publié par Rivet. La Mama Pichka avec 16 cercles, vient de cinq; le Chuscu avec 4 cercles vient de quatre; Quimsa avec 3 cercles vient de trois; Ishcay avec 2 cercles vient de deux; Llatan avec 1 cercle vient de nu (non vêtu). La face Huayllo a un gros cercle avec deux petits cercles concentriques et encore un cercle moyen avec deux petits cercles concentriques.

Hartmann et Oberem (1968) se sont intéressés au jeu du Huairu dans la région de Sigsig province d'Azuay en Equateur. Leur informateur dit que l'on joue pendant les veillées funèbres avec un dé, un damier et des marques devant un «cuadro de animas», un tableau d'âmes. Les dés de la région de Sigsig ont six faces comme ceux décrits par Rivet et par Penaherrera et Costales. Un damier en feuille d'agave a été dessiné par l'informateur et mesure quelques 22 cm de long sur 14 de large. Les cases sont des maisons où l'on arrive en suivant deux chemins, l'un court et l'autre long. Les marques sont des grains de maïs ou des haricots. Il y a deux chefs de jeu qui jouent les premiers. L'enjeu est de l'argent ou des prières que doivent réciter ceux qui perdent. Si de l'argent est gagné il sert à couvrir les frais de la cérémonie. Il nous semble que le tableau d'âmes n'est pas un accessoire en relation directe avec le jeu du Huayro mais fait partie d'une manière plus générale des veillées funèbres et des cérémonies du jour des morts. En effet, au Pérou, des tableaux d'âmes sont dressés dans les veillées funèbres par des familles où se pratique encore le rite de la Pichqa, le lavage des effets du mort, mais où le jeu ne se pratique plus. Par contre nous avons vu que dans des familles plus conservatrices le jeu de la Pisca se pratique toujours mais les tableaux d'âmes ne sont pas installés (Roca Wallparimachi 1955). Il faudrait plus d'informations sur les tableaux d'âmes pour pouvoir déterminer s'ils sont, ou non, liés au jeu du Huairo ou Pishca, et s'ils sont d'origine andine ou espagnole. Quoi qu'il en soit ces représentations d'os, de crânes, de squelettes, de «Santo Muerte», sont des images d'ancêtres dont les esprits présents sont invoqués pendant les veillées, les enterrements et les jours des morts (Cavero 1955).

Carmen Muñoz Bernand, avec qui nous étudions les survivances actuelles des anciens rites andins, possède un dé de Huayro (fig. 4). Il a été acheté à Pindilig province de Cañar dans la sierra sud de l'Equateur. Il mesure huit centimètres de long, sa base a quatre centimètres de diamètre et sa face supérieure deux centimètres de diamètre. Il a six faces tatérales qui présentent des marques semblables à celles des dés publiés par Rivet, Hartmann et Oberem et décrits par Penaherrera et Costales. Carmen Muñoz Bernand pense que jusqu'à une époque très récente on jouait encore au Huayro à Pindilig mais que

cette coutume a maintenant disparu. Son dé appartenait à Mama Hotancia qui a dit avoir joué au Huayro au-dessus du ventre des morts et a expliqué comment on comptait avec les grains de maïs. Cette vieille femme gardait le dé et le prêtait quand on le lui demandait; elle l'a laissé à notre amie ethnologue parce qu'elle pensait qu'à sa mort son fils allait le jeter, et qu'il valait mieux que quelqu'un qui s'y intéresse le conserve.

Il est possible de résumer les traits principaux du jeu funéraire andin. Il se joue à la mort d'un adulte par les hommes et par les femmes. Il faut un dé en bois, en os ou en pierre, à plusieurs faces de valeurs différentes un damier en pierre, en bois, en feuille d'agave ou encore dessiné sur le sol, des marques, graines ou petites pierres. Les biens du défunt sont l'enjeu des parties et aujourd'hui les participants versent de l'argent pour aider à couvrir les frais des rites funéraires. Le jeu, malgré son apparence, n'est pas un simple jeu de hasard. C'est l'esprit du mort qui manifeste sa volonté en permettant au dé de retomber de manières différentes. Le but du jeu rituel est d'aider l'âme du mort en lui permettant de passer dans l'autre monde. En échange de ce service, celui qui a rejoint la «maison de repos» favorise les vivants en leur accordant ses richesses. Le gagnant doit partager sa chance avec ses partenaires en consommant avec eux les biens du défunt.

Le jeu est en relation avec les pratiques de divination puisqu'il permet d'interpréter les désirs du mort. Ce caractère divinatoire du jeu est encore accentué si l'on tient compte du fait qu'aujourd'hui, Huayro, Huayru, Huayruru, Wayluru, sont les noms actuels d'une graine de couleur rouge et noire qui est supposée posséder des propriétés surnaturelles. Ces graines protègent contre le mauvais sort, elles sont offertes aux ancêtres mythiques, les «Huacas», font partie des décoctions sensées donner des forces et elles sont utilisées, comme les grains de maïs et les feuilles de coca, dans des buts divinatoires. Karsten (1957 p. 191, 247) identifie ces graines comme étant celles de l'*Erythrina americana* et Quispe (1969 p. 22), comme étant celles du *Cytharexylon herrerae*.

Dans l'icônographie mochica, les bâtonnets qui remplacent les différentes faces du dé sont associés aux morts, ils figurent dans une représentation de tombe (Donnan et McClelland 1979 fig. 7). Nous pouvons supposer que pour les Mochicas, jouer faisait aussi partie des rites de passage célébrés au moment de la mort.

L'étude de la signification du rite funéraire éclaire celle du rite agraire. Si les Indiens du Chaco, les Incas et les Mochicas jouent après l'équinoxe d'automne au moment où les réserves de nourriture s'épuisent, c'est peut-être

pour aider le passage de l'ancienne récolte à la nouvelle. Les joueurs heureux pourront faire profiter l'ensemble de la communauté de leur chance, signe que les ancêtres, en échange du rite effectué, vont accorder la récolte abondante.

Le jeu et l'échange

Le rite agraire et le rite funéraire font apparaître que le jeu a une fonction dans le cadre des échanges entre les vivants et leurs ancêtres mythiques ou leurs défunts. Il a aussi une fonction dans le cadre de la redistribution des biens de la communauté.

Cristobal de Albornoz (Duviols 1967) rapporte que l'Inca jouait des terres avec les «camayos», ceux qui ont le pouvoir des «huacas», c'est à dire des ancêtres, et qui les servent. Ce sont des chamans ou des prêtres. L'Inca permettait que ces terres soient mises en jeu, les prêtres les perdaient et en recevaient d'autres à leur place. Dans ce cas l'Inca jouait en jetant un «machaguay», une sorte de serpent: trois cordons de laine terminés par une petite bille, qui font penser en fait aux bolas actuelles. L'enjeu était des «illos», sans doute les «illas», représentations des esprits qui animent les biens et leur permettent de se multiplier, de fructifier. Lorsque l'Inca avait besoin de restructurer les terres de l'empire, il utilisait donc le jeu pour se faire rendre les biens des «huacas» et leur en offrir d'autres. Les prêtres devaient obligatoirement perdre, signe que les ancêtres étaient d'accord pour ce remaniement de leurs possessions. Le jeu rituel permettait en quelque sorte d'établir un nouveau contrat de jouissance des biens.

Cobo (Zuidema 1967 p. 42-43) raconte la suite de l'histoire de l'Inca Tupa Inca Yupanqui et de la dame Huayro qui eurent ensemble un fils. Au moment où ce fils atteignit l'âge d'homme, son père chercha un moyen de le pourvoir. L'Inca prévint alors les membres de son conseil qu'il allait jouer solennellement avec son fils quelques unes de ses terres. Le conseil avait accepté le jeu pour plaire à l'Inca. Des juges et des parrains du jeu furent nommés et, pour donner plus d'autorité à la cérémonie, les nobles y participèrent. L'Inca perdit et son fils exigea que lui soit donné ce qu'il avait gagné: les cinq villages Nunoa, Oruro, Asillo, Asangaro et Pucara de l'Urcosuyu, qui se trouvent dans le Collao, les terres de la dame Huayro. Il semble que le jeu rituel marque cérémoniellement l'entrée en possession de l'héritage.

Si le jeu représenté sur les vases avait une fonction semblable à celle que lui attribuaient les Incas, il devait être utilisé par les Mochicas pour légaliser

rituellement les restructurations et attributions de terres. Ces échanges, ces passations de pouvoir sur les biens matériels devaient être présentés comme la volonté des ancêtres mythiques qui s'exprimaient à travers le déroulement du jeu, et non pas comme des décisions des membres de l'élite dirigeante.

Zuidema (1967) interprète le jeu comme une représentation de la lutte entre les éléments masculins et féminins, entre le haut et le bas, le conquérant et le conquis, l'aigle et le serpent. Nous le voyons plutôt comme le moyen rituel employé pour faire admettre un échange de services ou de biens entre des éléments opposés et complémentaires qui constituent le tout andin: le monde des ancêtres et celui de leurs descendants, le haut et le bas qui forment les deux moitiés d'une communauté, le féminin et le masculin. Dans le jeu, deux groupes sont effectivement impliqués sous la direction de deux chefs. D'après les images mochicas et les récits des chroniqueurs, ce sont les hommes qui jouent. Aujourd'hui les hommes et les femmes, les uns face aux autres, participent au jeu. Il faut remarquer que dans l'iconographie mochica, les femmes ont une place très réduite, qu'à l'époque inca elles sont présentes dans les cérémonies mais jouent un rôle secondaire, et qu'aujourd'hui elles participent également avec les hommes au déroulement des rituels. Cette évolution de la position de la femme dans la vie cérémonielle andine reste à étudier.

— Paris, Novembre 1979—

BIBLIOGRAPHIE

- Ambrosetti, Juan B.*
1902 »Antigüedades calchaquies; datos arqueológicos sobre la provincia de Jujuy (República argentina).» In *Anales de la Sociedad científica argentina*, t. LIV, p. 64-87. Buenos Aires.
- Arriaga, P. Pablo Joseph*
(1621) 1920 *La extirpación de la idolatría en el Perú. Colección de Libros y Documentos Referentes a la Historia del Perú.* Lima.
- Bertonio, Ludovico*
(1612) 1956 *Vocabulario de la lengua aymara.* Ed. Facs. La Paz.
- Boman, Eric*
1908 *Antiquités de la région andine de la République argentine et du désert d'Atacama (Mission scientifique G. de Créqui-Montfort et E. Sénéchal de la Grange.)* Paris.
- Cavero, Luis*
1955 «Rito funerario: El Pichqa». In *Archivo Peruano de Folklore*, Año I, No. 1, p. 154-156. Cuzco.

- Cobo, Bernabé*
(1653)
1890—1895 *Historia del Nuevo Mundo*. Pub. par Marcos Jimenez de la Espada. Sociedad de bibliófilos andaluces. Séville.
- De Augusta, F. Felix José*
1934 *Lecturas araucanas*. Ed. San Francisco. Chile.
- Donnan, Christopher; McClelland, Donna*
1979 «The burial theme in moche iconography». In *Studies in pre-columbian art and archaeology*. No. 22. Washington.
- Duviols, Pierre*
1967 «Un inédit de Cristobal de Albornoz: La instrucción para descubrir todas las huacas del Perú y sus camayos y haciendas (1582)». In *Journal de la Société des Americanistes*, t. 56, I p. 7—39, Paris.
- Garcilaso de la Vega, Inca*
1953 *Comentarios Reales de los Incas*. Universidad de Puebla.
- Guaman Poma de Ayala, Felipe*
(1613) 1936 *Nueva coronica y buen gobierno*. Travaux et mémoires de l'Institut d'Ethnologie. Paris.
- Hartmann, Roswith; Oberem, Udo*
1968 «Beiträge zum «Huairu-Spiel»». In *Zeitschrift für Ethnologie*. 93 Jahrgang, p. 240—259. Braunschweig.
- Hissink, Karin*
1950 «Motive der Mochica-Keramik». In *Paideuma*. Band V, p. 115—135. Bamberg.
- Hocquenghem, Anne Marie*
1977a «Une interprétation des «vases portraits mochicas»». In *Nawpa Pacha*, No. 15, p. 131—139. Berkeley.
1977b «Quelques projections sur l'iconographie des Mochicas: une image de leur monde d'après leurs images du monde». In *Baessler Archiv*. Band 25, p. 163—191. Berlin.
1978a «Les combats mochicas: essai d'interprétation d'un matériel archéologique à l'aide de l'ethno-histoire, de l'ethnologie et de l'iconologie». In *Baessler Archiv*. Band 26, p. 127—157. Berlin.
1978b «Les offrandes d'enfants: essai d'interprétation d'une scène de l'iconographie mochica». In *Festschrift W. Lehmann*. Berlin (à paraître).
1978c «Les cerfs et les morts dans l'iconographie mochica». In *Festschrift G. Kutscher*. Berlin (à paraître).
1979a «Rapports entre les morts et les vivants dans la cosmovision mochica». In *Les hommes et la mort*. Paris.
1979b «L'iconographie mochica: une tentative d'interprétation». Communication au XLIII International Congress of Americanist. Vancouver 1979.
1980 «L'iconographie mochica et les représentations de supplices». In *Journal de la Société des Americanistes*, t. LXVII. Paris (à paraître).
- Holguín, Diego*
(1608) 1952 *Vocabulario de la lengua general de todo el Perú llamada Qquichua o del Inca*. Lima.

- Jimenez de la Espada, Marcos*
1928 «Diario de la Expedición al Pacífico llevada a cabo por una comisión de naturalistas españoles durante los años 1862—1865.» 2a parte. In *Boletín de la Real Sociedad Geográfica*, LXVIII. Madrid.
- Juan, Jorge; Ulloa Antonio de*
1748 *Relación histórica del viaje a la América meridional*. Tomo I. Madrid.
- Karsten, Rafael*
1920 «Beiträge zur Sittengeschichte der südamerikanischen Indianer. III. Zeremonielle Spiele unter den Indianern Südamerikas.» In *Acta Academiae Aboensis, Humaniora I*: 4. Abo.
1930 «Ceremonial Games of the South American Indians». In: *Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum*. III: 2. Helsingfors.
1931 «My Huairu Game once more». In: *Societas Scientiarum Fennica, Commentationes Humanarum Litterarum*, III: 7. Helsingfors.
1957 *La civilisation de l'empire Inca un état totalitaire du passé*. Payot. Paris.
- Kutscher, Gerdt*
1950 *Chimu. Eine altindianische Hochkultur*. Gebr. Mann. Berlin.
1951 «Ritual races among early Chimu». In: *The civilisation of Ancient America, selected papers of the XXIX international congress of americanists 1949*, p. 244—251. Ed. by Sol Tax. Chicago.
- Lafone Quevedo, Samuel*
1927 *Tesoro de catamarquenismos*. Buenos Aires.
- Larco Hoyle, Rafael*
1934 «La escritura más antigua de América. Algunas anotaciones de carácter ideológico.» In: *La Prensa*, 21 de Octubre de 1934. Buenos Aires.
1934 «Tuvieron escritura los antiguos mochicas?» In: *La Crónica*, 28 de Julio 1934. Lima.
1937 «Le Pérou devant l'histoire (Civilisations pré-colombiennes).» In: *La Crónica*, 12 de Septiembre de 1937. Lima.
1938—39 *Los Mochicas*. T. I, II, Lima.
1939 «Did the ancient peruvians write?» In: *El Palacio XLVI*, p. 143—144. Santa Fé, New Mexico.
1942 «La escritura mochica sobre pallares.» In: *Revista Geográfica Americana*, t. XVIII, No. 107, p. 93—103. Buenos Aires.
1943 «La escritura peruana sobre pallares.» In: *Revista Geográfica Americana*, t. XX, No. 112, p. 277—292 et t. XX, No. 123, p. 345—354. Buenos Aires.
1944 «La escritura peruana sobre pallaras.» In: *Relaciones de la Sociedad Argentina de Antropología*, t. IV, p. 57—63. Buenos Aires.
1944 «La escritura peruana pre-incana.» In: *El Mexico Antiguo. Revista Internacional de Arqueología, Etnología, Folklore, Prehistoria, Historia Antigua y Lingüística Mexicanas*, t. VI, No. 7—8, p. 219—238. Mexico.
1946 «A culture Sequence for the North Coast of Peru.» In: *Handbook of South American Indians* Ed. Julian H. Steward. Smithsonian Institution. Bulletin 143, vol. 2. Washington.

- 1965 Checan: essai sur les représentations érotiques du Pérou précolombien. Nagel. Genève—Paris—München.
- 1966 Peru. *Archeologia Mundi*. Nagel. Genève.
- Moesbach, P. Ernesto Wilhelm*
1930 Vida y costumbre de los indígenas araucanos en la segunda mitad del siglo XIX. Santiago de Chile.
- Morua, F. Martin de*
1922 Historia de los Incas, reyes del Perú. Colección de libros y documentos referentes a la historia del Perú. 2° serie, t. IV. Lima.
- Muelle, Jorge*
1942 Comentario del artículo de Rowe (1942). In: *Revista del Museo Nacional*, t. XI, No. 2, p. 276—278. Lima.
- Nordenskiöld, Erland*
1910 «Spiele und Spielsachen im Gran Chaco und in Nordamerika.» In: *Zeitschrift für Ethnologie*. 42. Jahrgang, p. 427—433.
1918 «Spieltische aus Peru und Ecuador.» In: *Zeitschrift für Ethnologie*. 50. Jahrgang, p. 166—171.
1919 An ethno-geographical analysis of the material culture of two indian tribes in the gran Chaco. Comparative ethnographical studies. Göteborg.
1930 «Huayru game.» In: *Journal de la Société des Américanistes*, t. XXII, p. 211—213. Paris.
- Penaberrera de Costales, Piedad; Costales Samaniego, Alfredo*
1959 Los Salasacas. Llacta VIII. Quito.
- Quispe, Ulpiano*
1969 «La herranza en Choque Huarcaya y Hancasancos Ayacucho.» In: *Instituto Indigenista Peruano. Monograph Serie*, no. 20. Lima.
- Rivet, Paul*
1910 Communication à la Société des Américanistes de Paris, le 6 décembre 1910. In: *Journal de la Société des Américanistes de Paris*. N.S. t. VII, p. 257—258. Paris.
1926 «Coutumes funéraires des Indiens de l'Equateur.» In: *Congrès International des Religions*. Paris 8—13 octobre 1923, p. 376—412. Paris.
- Roca Wallparimachi, Demetrio*
1955 «Ceremonias de velorios funebres.» In: *Archivos Peruanos de Folklore*. Año I, no. I, p. 138—153. Cuzco.
- Romero, Emilia*
1941 «Contribución al conocimiento de los juegos de los antiguos peruanos.» In: *Chaski*, vol. I, No. 3. Lima.
1943 Juegos del antiguo Perú. Contribución a una historia de juegos en el Perú. Ed. Llama. Mexico.
- Rosen, Eric von*
1924 Ethnographical Research work during the Swedish Chaco-Cordillera-expedition, 1901—1902. Stockholm.

- Rowe, John H.*
1942 «A new pottery style from the Department of Piura, Peru.» In: *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology*, vol. I, No. 1—30, p. 30—34. Carnegie Institution of Washington, Cambridge.
- Santo Tomas, Domingo de*
(1560) 1951 *Léxicon o vocabulario de la lengua general del Perú*. Valladolid 1560. Ed. Facs. Lima.
- Schmidt, Max*
1929 *Kunst und Kultur von Peru*. Propyläen. Berlin.
- Urteaga, Horacio*
1928 *El Perú*. Monografías históricas. Lima.
- Villagomez, Pedro de*
(1649) 1919 *Exortaciones e Instrucción acerca de las Idolatrías de los Indios del Arzobispado de Lima*. Colección de Libros y Documentos referentes a la Historia del Perú. Lima.
- Vivante, Armando*
1941 «La escritura de los mochica sobre porotos.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 92, p. 297—310. Buenos Aires.
1942 «El juego mochica con pallares.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 110, p. 275—280. Buenos Aires.
1943 «Historia de un juego pampa con huesitos.» In: *Argentina Austral*. Año XV, No. 145, p. 4—7 et No. 146, p. 10—13. Buenos Aires.
1944 «Un juego de azar indigena.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 127, p. 213—216. Buenos Aires.
1946 «Un antiguo juego peruano. Análisis de un detalle de la decoración de un fragmento de ceramio mochica.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 154, p. 27—33. Buenos Aires.
1948 «A proposito de dos juegos indígenas.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 177, p. 245—251. Buenos Aires.
1949 «Juego-Culto-Religión.» In: *Revista del Instituto de Antropología, Facultad de Ciencias culturales y Artes*. Universidad Nacional de Tucumán, Vol. 4, p. 269—308. Tucumán.
1949 «Religión, magia y juego.» In: *Revista Geográfica Americana*, No. 186, p. 117—124. Buenos Aires.
1958—59 «Parafrafrasis a un tema decorativo mochica.» In: *Runa*, vol. IX, I—2, p. 345—378. Buenos Aires.
- Zuidema, Tom*
1967 «El juego de los ayllus y el Amaru.» In: *Journal de la Société des Américanistes*, t. 56, I, p. 41—51. Paris.

Note

Ce travail a été effectué à Berlin dans le cadre d'une convention d'échange de chercheurs entre le CNRS et la DFG. Que soient ici remerciés le Prof. Dr. Kurt Krieger le Dr. Dieter Eisleb et le Dr. Immina von Schuler de leur accueil chaleureux et de leur collaboration, qui nous permettent de poursuivre depuis 1975 l'analyse et l'interprétation de l'icônographie mochica.

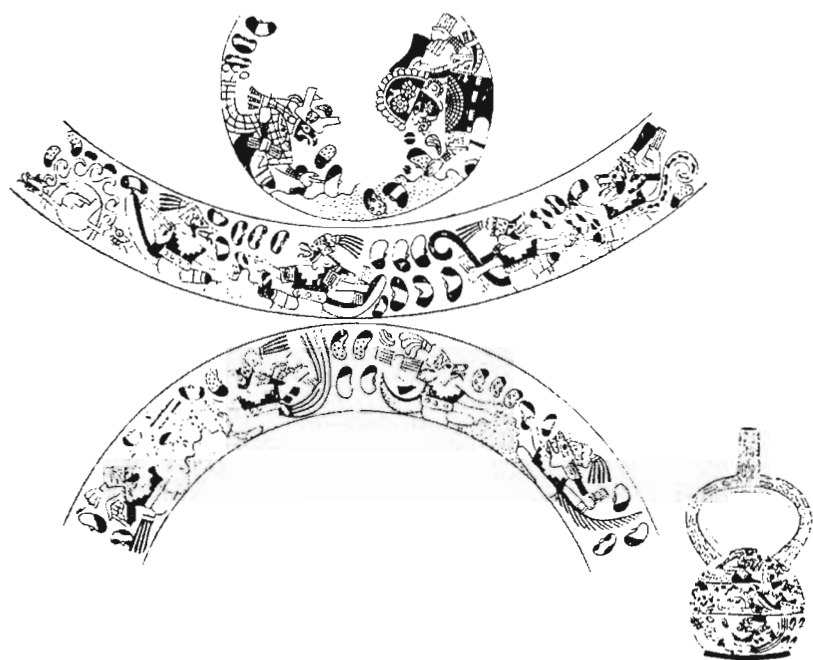


Figure 1 d'après Larco Hoyle 1938—39, fig. XXIII



Figure 2 d'après Larco Hoyle 1938—39, fig. XXI



Figure 3 Museum für Völkerkunde Berlin, numéro VA 3815

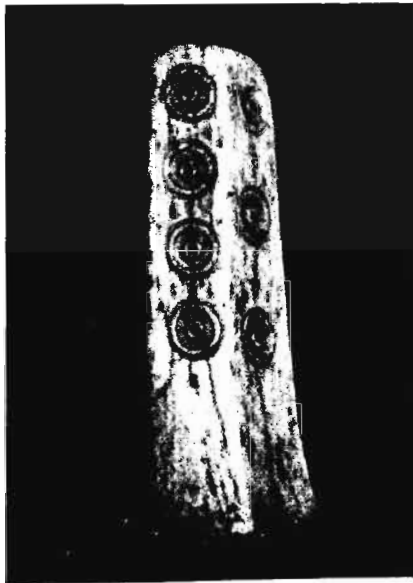
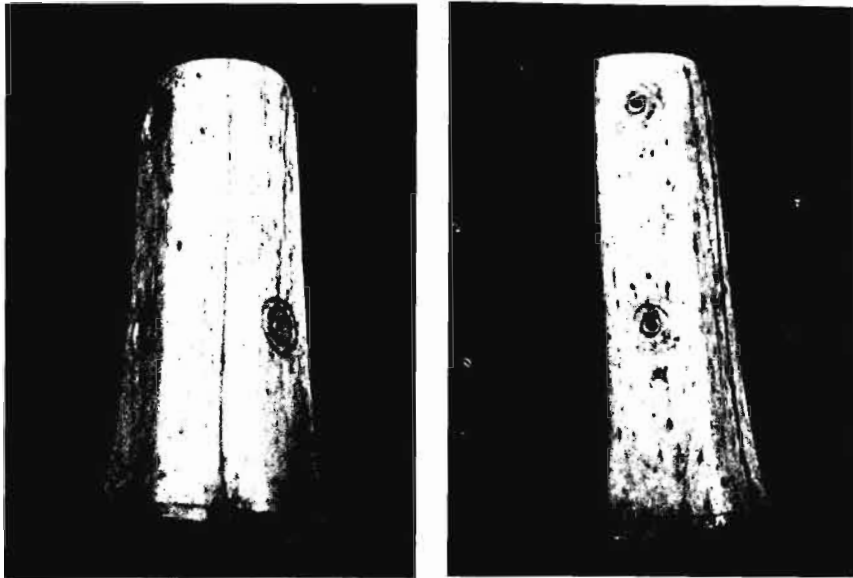


Figure 4 Huayro de Pindilig, Equateur

Sonderdruck aus

BAESSLER-ARCHIV
BEITRÄGE ZUR VÖLKERKUNDE
BAND XXVII, 1979

VERLAG VON DIETRICH REIMER · BERLIN