

donde poseía una plantación de castañas. La joven no tenía marido y todos los animales de la selva querían vivir con ella a causa de su gran conocimiento de las hierbas medicinales. Una serpiente pequeña se propuso hacerla su esposa. Al pasar *Onhiamuacabé* cerca del animal, éste le rozó una de sus piernas, hecho que bastó para que la muchacha quedara encinta. En aquel tiempo, bastaba ser oída por alguien: hombre, animal o árbol, para quedar preñada. Dio a luz un niño muy bello; pero los guardianes del *Nochoquem*, tíos del niño, le matan. Su madre lloró desesperadamente; arrancó el ojo derecho de su hijo, lo plantó y de ese ojo nació el guarana verdadero. Reunió todos los pedazos del cadáver. De él salió un niño que fue el primer mauhé origen de la tribu. Ella había hablado previamente con su hijo diciéndole: «Tú, mi hijo, serás la mayor fuerza de la naturaleza, harás el bien a todos los hombres; tú serás grande, librarás a los hombres de unas molestias y los curarás de otras».

En otros pasajes, Núñez Pereira habla de los mauhés que acompañaron a *Mari-Aipoc*, hermano de *Uaciri-pot*, cuando entre ellos apareció *Apeuató*, con la madre de las dolencias y de los males que se abatieron sobre la tribu (pág. 12). Atribuyen su origen al cadáver del hijo de *Onhiamuacabé*, plantadora y conservadora del *Nochoquem*.

Antiguamente *Mari-Aipoc* era el jefe de todos los mauhés; la gente era feliz; pero más tarde llegó *Apeuató* y con ella vino la madre de las dolencias (77).

### Mitología de los mbyá-guaraní

León Cadogan, quien ha vivido muchos años entre los guaraní, nos brinda unos textos míticos en lengua mbyá con su respectiva traducción al castellano, trabajo de interés excepcional por tratarse de una de las mitologías más completas de los cultivadores selváticos.

Estos textos fueron publicado bajo el título de «Ayyu Rapyta» en el *Boletín de la Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de la Universidad de São Paulo*, núm. 227, año 1959 (217 páginas) y en *La Literatura de los guaraníes*, editado en México, en 1965 (162 páginas). Completados con informaciones personales al autor, se sintetizan a continuación:

*La Creación.*—El creador *Nande-Ru*, se crea a sí mismo en medio de las tinieblas originales. Surge en medio de las tinieblas primigenias. Surge de entre ellas con la vara insignia de su poder. Crea el *apyka* (pequeño asiento redondo); el colibrí, *alter ego* del creador, revolotea en medio de las flores del divino adorno de plumas (corona) que eran gotas de rocío; Nuestro Padre *Namandu*, el Primero, antes de haber creado su futuro paraíso. El no vio tinieblas: aunque el sol no existía, El existía iluminado por el reflejo de su propio corazón; hacía que la sabiduría le sirviera de sol, contenida dentro de su propia divinidad. Existía en medio de los vientos originarios. Existía antes de haber creado la primera tierra.

La imagen de la creación retorna cíclicamente sobre la tierra con el curso de las estaciones. El viento originario en que existió Nuestro Padre se vuelve a alcanzar cada vez que se alcanza el tiempo-espacio originario (invierno), cada vez que se llega al tiempo-espacio primitivo. En cuanto termina la época primitiva, durante el florecimiento del lapacho, los vientos se mudan al tiempo-espacio nuevo: ya surgen los vientos nuevos, el espacio nuevo; se produce la resurrección del tiempo-espacio (primavera).

*Creación del lenguaje humano.*—El Creador, utilizando su vara insignia de la que hizo brotar llamas y tenue neblina, creó el lenguaje. Este lenguaje, futura esencia del alma enviada a los hombres, participa de su divinidad. Crea el amor al prójimo y los himnos sagrados, crea los cuatro dioses que no tienen ombligo y a sus respectivas consortes, quienes en el futuro enviarán a la tierra el alma de los hombres.

El fundamento del lenguaje humano es la palabra-alma originaria que creó Nuestro Primer Padre e hizo que formara parte de su divinidad para médula de la palabra-alma.

*La Primera Tierra.*—*Nande-Ru* crea la primera tierra sustentándola con cuatro columnas, varas insignias que aseguran su estabilidad. Creó una palmera eterna en el futuro centro de la tierra; creó otra en la morada de *Karai*, otra en la morada de *Tupá*, otra en el origen de los vientos buenos y otra en los orígenes del tiempo-espacio primigenio. Cinco palmeras eternas creó; a las palmeras eternas está asegurada la morada terrenal.

Existen siete paraísos; el firmamento descansa sobre cuatro columnas. Al firmamento que se extiende con vientos lo empujó Nuestro Padre enviándolo a su lugar.

A esta primera tierra original envía a los hombres, a la víbora, a la pequeña cigarra roja, al coleóptero girínido *y-amai*, a la perdiz y al armadillo. Al destruirse la primera tierra, los hombres virtuosos se elevaron al cielo, donde conservaron su figura. Los transgresores de la ley divina subieron también, pero transformados en animales. Los animales que viven ahora sobre la tierra, no son sino imágenes de los prototipos celestiales, o sea, de los hombres transformados en animales.

Al crear la tierra, a fin de sostenerla, creó una columna de madera indestructible. La imagen de esta columna que existe en nuestra tierra es el *Ajú* y *Miri* (Ocotea). Este es el árbol primitivo, el árbol primigenio. Según la mayoría de los informantes de Cadogan, es el árbol privilegiado, creado simultáneamente con el cedro para ser empleado por los mbyá en la construcción de sus viviendas. Con este árbol los mbyá producen el fuego por el sistema de rotación.

La dueña de las tinieblas es la lechuza.

Antes de internarse en las profundidades del paraíso Nuestro Primer Padre y padre de los dioses dejó encargado el gobierno del mundo a sus representantes: *Karai Ru Ete*, con sus auxiliares los *Karai* «señores dueños de las llamas». *Jakaira Ru Ete*, con sus auxiliares o hijos los *Jakaira* «dueños de la neblina, de las palabras inspiradas». *Tupa Ru Ete*, con sus hijos y auxiliares los *Tupá* «dioses de las lluvias, truenos y relámpagos».

Cada uno de estos dioses tiene su respectiva esposa: *Namandu Chy Ete*, *Karai Chy Ete*, *Jakaira Chy Ete*, *Tupa Chy Ete* (pág. 47, *Ayyu Rapyta*).

Además de los cuatro *Ne'eng Ru Ete* propiamente dichos, envía espíritus a la tierra. *Papa Miri*, creador de esta tierra; *Pa'i Rete Kuaray*, el hombre dios; *Karai Ru Ete Miri*, héroe civilizador con el nombre de *Karai Miri*.

A cada uno de esos dioses encargó una función especial en relación con el bienestar de la humanidad que «aunque quieran desviarse del verdadero amor vivirán en armonía».

Habiendo *Namandu Ru Ete*, el Primero, designado por sus respectivos nombres a los verdaderos padres de sus hijos futuros, de las palabras-almas de sus futuros hijos, cada uno de ellos en su respectiva morada, ...inspiró el canto sagrado del hombre y de la mujer a los verdaderos primeros padres y las primeras madres de sus hijos e hijas, para que después de esto, en verdad, prosperaran quienes se erguirían en gran número en la tierra.

*Kuaa-ra-ra* es una de las palabras sagradas que significa literalmente «poder creador de la sabiduría». Junto con las palabras *tataendy* y *tatachina*, que quieren decir respectivamente «llamas», «manifestación visible de la divinidad» y «tenue

neblina» «neblina vivificante que infunde vitalidad a los seres» se integra uno de los conceptos más elevados de la religión guaraní. En virtud de su condición divina dicen los dioses: «Las llamas y la neblina del poder creador» (Kuahary o Kuaray es sol y saber: *Kua* quiere decir sol, *ra*, saber). La sabiduría está asociada al sol.

Las vestimentas de los dioses son de color amarillo, *ju* = color del sol; *ovy* = azul, color del cielo. Son considerados sagrados y emblemas de la divinidad. Dice Cadogan que el rojo está asociado a la cólera y el negro a las tinieblas.

*El Diluvio. La Nueva o Segunda Tierra.*—Después del diluvio los hombres se convirtieron en pájaros, ranas, escarabajos, venados, porque no vivían de acuerdo a los preceptos dejados por nuestro buen Padre (Cadogan, manuscrito, cap. VI).

El Creador *Namandu Ru Ete*, pide a uno de los verdaderos padres de las palabras-almas que crea la nueva tierra para sustituir a la anterior destruida por los dioses con un diluvio. Los hombres que habitaban en ella ascendieron a los cielos.

*Karai Ru Ete* no acepta el encargo de crear una nueva tierra porque sabe que los hombres volverán a transgredir los preceptos divinos y que los dioses tendrían nuevamente que destruir la tierra. El Creador pide a *Jakaira Ru Ete* que la crea y éste acepta, prometiendo aliviar con su neblina vivificante, con el tabaco y con la pipa, los infortunios de la futura tierra de las imperfecciones. «Yo, de ninguna manera estoy dispuesto a crear algo predestinado a no perdurar» había dicho *Karai Ru Ete*. «Yo ya estoy dispuesto a crear mi futura morada terrenal» manifestó *Jakaira Ru Ete*: «Mi tierra ya contiene presagios de infortunio para nuestros hijos hasta la postrer generación. No obstante, esparciré sobre ella mi neblina vivificante, las llamas sagradas. Crearé el tabaco y la pipa para que nuestros hijos puedan defenderse. «Si los dioses llegan a decretar la destrucción de esta nueva tierra, será consumida por el fuego de *Karai Ru Ete*.

*El poblamiento de la nueva o segunda tierra que es la actual.*—No fue personalmente *Jakaira Ru Ete* quien creó la nueva tierra. La obra fue encomendada a *Pa Pa Miri*, dios que probablemente sea el mismo *Ychapy* e hijo de *Jakaira*. Antes de finalizar la creación de la nueva tierra, fue llamado por su madre y volvió a su lado sin concluir la obra. Por esta razón existen cordilleras y montes que no son de utilidad alguna para el hombre. *Pa Pa Miri* repobló la tierra con imágenes, *ta'anga*, de los seres que *Yvy Tenonde* había poblado la primera tierra, cuyos espíritus poblaban los paraísos. Para abuela de la nueva tierra creó el armadillo colorado. Para dueña de la nueva tierra dejó la anfisbena (serpiente mítica). *Pa Pa Miri* hizo que en su tierra se entonase el canto sagrado del hombre, acompañado por el canto sagrado de la mujer.

*Creación del fuego.*—Una vez creada la Nueva Tierra, *Pa Pa Miri* concibió como primera obra proporcionar el fuego a los hombres. Ayudado por el sapo robó el fuego a los buitres fingiéndose muerto. El sapo se identifica como mensajero e hijo de *Pa Pa Miri*. Sobre el cadáver divino el buitre encendió el fuego. Trajeron leña, encendieron fuego sobre él.

*Historia de los Gemelos.*—*Pa'i Re Te Kuaray* (que en otras mitologías es el mayor de los Gemelos) es el señor del cuerpo resplandeciente como el sol, el hombre-dios de la raza. El mismo crea a su hermano, *Jachyra*, Futura Luna (en otros grupos es el Gemelo Menor).

El lugar donde vivía ordinariamente nuestra abuela se llama el lugar de las aguas surgentes. Dicho lugar es el centro de la tierra. En el verdadero centro de la tierra yérguese una palmera milagrosa que cuando floreció por primera vez, el ave *piri yoriki* libó sus flores. Una niña o doncella vivía en el centro de la tierra, patria original de los mbyás. *Pa pa Miri* convertido en lechuza, golpea levemente a la niña con sus alas y la embaraza. De esta unión nace *Pa'i*.

Más tarde la mujer trató de seguir las huellas de su esposo llevando su hijo en el vientre. Le pregunta sobre el camino que había tomado su padre. Episodio del hijo que ordena a su madre de cogerle una flor, luego otra. Picó a su madre un abejorro; enojo de ella y silencio del hijo que ya no la guía; desorientada, llega a la casa de los «seres primitivos» (los tigres). La abuela de los tigres le dice que vuelva sobre sus pasos porque los chicos son seres perversos; pero no volvió. La abuela la cubre con una olla grande. Sus nietos llegaron de la selva. Descubren a la madre de nuestro Padre *Pa'i* y la matan. Al destriparla hallan que está embarazada. Uno de los tigres dijo a su abuela: ásalo y lo comeré. El asador no pudo penetrar en él. «Le comeré asado sobre las brasas»; pero no pudieron asarlo. «Llévale al mortero y rómpere los huesos». Nuevamente les fue imposible romperle los huesos. «Llévalo al sol para que se seque y me sirva de animal doméstico».

En cuanto se hubo secado, buscó un arco. Habiendo crecido rápidamente, buscó pájaros para su abuela matándolos en grandes cantidades.

Después, hizo a su hermano menor para que le sirviera de compañero. De su propia divinidad de una hoja de *kurupika'y* hizo a Futura Luna. Su abuela les prohíbe ir a un sector de la selva. No la obedecen y allá se fueron; mataron muchos pájaros. El hermano menor disparó a un loro. Erró y el loro habló: «a quienes devoraron a vuestra madre sustentáis». *Pa'i* lloró y regresaron sin llevar ningún pájaro a su abuela. Los hermanos vengan la muerte de la madre. Episodio de la trampa en la que apresan y exterminan a los tigres machos. Después *Pa'i* hizo el árbol frutal de los *Mba'e Ypy* para engañar a los tigres hembras que habían devorado a su madre. Episodio del río en el cual colocan un puente; los tigres hembras se ahogan y son comidos por las fieras que pueblan el río, salvándose una *Mba'y Ypy* preñada. De ella proceden los jaguares actuales.

Después de estos acontecimientos recogió los huesos de su madre para tratar de reconstruir el cuerpo. Su hermano menor intenta mamar en sus pechos. Volvieron a caerse los huesos de su madre. El mismo acto se repite y ante la imposibilidad de reconstruir los huesos de su madre, los arroja en la selva y se transforman en la comadreja moteada.

Los dos hermanos prosiguen su viaje en busca de su padre por las orillas del río. Varios episodios, entre otros, la enseñanza que el hermano mayor imparte a su hermano sobre la manera de utilizar diferentes frutos. «¿Qué fruta es ésta?» pregunta Futura Luna a su hermano.

Llegaron donde *Charia* pescaba. *Kuaray* penetró debajo del agua y tiró del anzuelo. Tres veces *Kuaray* hizo así y tres veces *Charia* cayó de espaldas.

«Ahora yo», dijo Luna.

Luna penetró debajo del agua. Tiró del anzuelo y *Charia* lo sacó y golpeó en la cabeza con un palo hasta matarlo; luego lo devoró. El Sol recoge los huesos de Luna, los lleva y rehace a su hermano menor, reencarna su alma y con *mbaipy* le proveyó de sesos. La muerte temporal del hermano menor es el paradigma del eclipse de luna cuando *Charia* está por devorarlo.

Se relata el mito de origen de las manchas de la luna. El hermano menor se introducía subrepticamente en la habitación de su tía paterna con intención de fornicar. Esta embadurna el rostro de Luna.

Dijo el Sol a su hermano menor: hiere el centro del cielo con tu flecha. Disparó una flecha y lo hirió. Por orden de su hermano sigue clavando flechas en la muesca anterior, hasta formar una cuerda de flechas por la que suben al cielo, morada de su padre. Luna hizo entonces que lloviera; para quitarse las manchas, Luna hace llover hasta el presente.

Cadogan hace notar que las hazañas de *Pa'i Re Te Kuaray* y *Jachy*, constituyen sagas interminables, que varían en sus detalles según el narrador pudiendo apreciarse en ellas el ingenio del indio. En el curso de esas narraciones los dioses establecen el código de moral religiosa, las danzas, las oraciones y los mitos sa-

grados. También establecen las normas para las labores de cultivo, el empleo y origen de plantas como el chimbo o timbo, bejuco para el envenenamiento de los peces, del genipa, de plantas medicinales, del arte de curar, etc.

Los dioses dejaron la Primavera para la época de la siembra disponiendo que debe sembrarse únicamente en luna menguante para que las plantas prosperen y no en luna nueva. Se establecieron las palabras que deben hacerse durante los ritos petitorios de lluvias para que los *Jakaira* vigilen los cultivos. Prescribieron que «habiendo sazonado tus frutos, darás de comer de ellos a tus compueblanos, sin excepción, pues los frutos maduros se producen para que de ellos coman todos y no para que sean objeto de avaricia. Sólo así, viendo Nuestro Padre nuestro amor al prójimo, alargará nuestros días para que podamos sembrar repetidas veces».

*Mitos caribes.*—John Gillin ha recogido la siguiente leyenda mítica de los caribes de las Guayanas<sup>4</sup>.

Hace mucho tiempo hubo una mujer en quien el Sol, *Yar*, había engendrado dos hijos gemelos: *Pia* y *Makunaima* (Según Walter E. Roth *Pia* y *Makunaima* son hijos de *Yar*, el sol y de *Usidiu*, el árbol de semillas). Un día hablóle *Pia* desde su vientre y díjole: «Vayamos a ver a Nuestro Padre, nosotros te guiaremos y tu recogerás las flores bonitas que encuentres en el camino». Accediendo a las insinuaciones de su hijo, dirigióse la madre hacia el oeste cogiendo aquí y allá las flores que hallaba en el campo. De manera casual, tropieza, cae e inculpa de este hecho a los hijos, quienes, resentidos, se niegan a continuar guiando a la madre en la ruta. Ella se extravía y llega a una casa extraña, rendida y con los pies ensangrentados. La casa pertenecía a la Rana de la Lluvia, madre del tigre *Konoboaru*.

Cuando la rendida viajera se dio cuenta del lugar donde estaba, le manifestó a la anciana que sentía muchísimo haber llegado a su casa porque había oído decir lo cruel que era su hijo.

Compadecida la Rana le dijo que no tuviera cuidado, a fin de ponerla a buen recaudo la escondió en una tinaja grande, *cassiri*, cubriéndola rápidamente.

El Tigre retornó a la casa, husmeó por todas partes diciendo a su madre: «Yo huelo algo. ¿A quién tienes tú aquí?», y aunque ella negase que ocultaba a alguien, el Tigre no quedó satisfecho; buscó por todas partes hasta que encontró el cántaro y mata a la aterrorizada mujer.

Al devorarla, encontró en su cuerpo a los gemelos. Los enseñó a su madre, quien le dijo que él debía cuidarlos y alimentarlos. El Tigre los conservó en copos de algodón a fin de tenerlos abrigados.

Notó con gran sorpresa al día siguiente que habían crecido y que comenzaban a gatear. En los días siguientes crecieron mucho más, de modo que al mes habían alcanzado el tamaño de un hombre.

La madre del tigre les dijo que ya estaban en condiciones de manejar el arco y la flecha, para matar a los *powis* que habían dado muerte a su madre. Impulsados por este sentimiento, *Pia* y *Makunaima* salieron al campo para matar *powis* y continuaron matando esos pájaros diariamente. Cuando iban a dar muerte al último de esos pájaros supieron por este mismo quién había dado muerte a su madre, que el mismo Tigre la había devorado, contándole con detalle todo lo sucedido.

Indignados, soltaron al pájaro y resolvieron dar muerte al Tigre; escondieron las flechas en el monte, buscaron la ocasión para realizar su plan y como regre-

<sup>4</sup> En «The Barima River Caribs of British Guiana», *Papers of Peabody Museum of America Archaeology and Ethnology*, Harvard University, Cambridge, volumen XIV, n.º 2, pág. 123.

saron a casa con las manos vacías, se excusaron ante la anciana diciéndole que el *powis* les había quitado las flechas.

Construyeron armas nuevas y más fuertes. Levantaron un andamiaje en la parte alta de un árbol que se hallaba en el camino por el cual, usualmente, pasaba el Tigre. Desde allí, lo flecharon y mataron sin ser vistos. Al regresar a la casa dieron muerte a la madre del Tigre.

Los dos gemelos siguieron su camino y llegaron por fin a un bosquecito de ceibas en el centro del cual había una casa ocupada por una mujer muy anciana, realmente era una Rana. Se alojaron en la casa y salían todos los días a cazar; invariablemente, a su regreso, encontraban un casabe que había cocinado la huésped. Extrañados porque no había ningún campo sembrado en los alrededores, vigilan a la anciana y descubren el origen del casabe. La Rana tenía una mancha blanca en las ancas y picando de aquel lugar caía de él fécula o casabe que ella diariamente sacaba y daba de comer a los gemelos.

Matan a la mujer-rana quemando un colchón de algodón que habían confeccionado para que se acostase encima. La piel de la anciana quedó tan terriblemente chamuscada que tomó el aspecto arrugado y áspero que tiene ahora.

*Pia* y *Makunaima* siguieron su viaje en busca de su padre; pronto llegaron a la casa del maipuri que estaba lustroso y gordo. Tratando de averiguar con qué se había alimentado, los muchachos siguieron sus huellas que los llevaron hasta un ciruelo. Lo sacudieron una y otra vez con violencia, para que todos sus frutos maduros y verdes cayesen al suelo. Disgustado el animal y muy furioso, regresó a su casa, pegó a los muchachos y huyó al bosque. Los muchachos le persiguen y al fin le alcanzan. Entonces, *Pia* le dijo a *Makunaima* que diera vueltas alrededor del maipuri para que éste le siguiera y cuando pasara por delante, él le arrojaría una flecha atada a una cuerda. Sin embargo, la cuerda alcanzó a *Makunaima* cuando éste pasaba y le cortó una pierna. En una noche clara podéis verlos todavía entre las nubes: allí está el maipuri, allí está *Makunaima* y, debajo, su pierna cortada (*Makunaima*, hijo del sol, se convirtió en la constelación de las Pléyades y cerca de éstas, en el cielo, aún se ve su pierna cortada. Mito de origen de las Pléyades).

En un mito de una tribu caribe, los hermanos aprenden de la rana el arte de encender el fuego cuando la ven golpear el pico contra un pedernal y observan que la fricción produce fuego. Sigue un episodio de pesca mediante la represa de un río que origina una catarata.

Luego *Pia* cambió de ocupación. Abandonó la caza como la única ocupación de su vida y viajó de lugar en lugar enseñando a los indios muchas cosas útiles y buenas. De él y sus enseñanzas proceden los hombres *piai*. Así prosiguió *Pia* haciendo beneficios hasta que desapareció de entre los hombres y permaneció con su madre una temporada en *Roroima*. Y cuando llegó el tiempo de separarse de ella, le dijo que podría obtener todas las cosas buenas que deseara si inclinaba la cabeza y se cubría el rostro con las manos mientras expresaba sus deseos. Siempre que la madre de esos dos héroes está afligida, se produce una tormenta en la montaña y son sus lágrimas las que descienden en arroyos desde las alturas de *Roroima*.

*Mito bakairi.*—Karl von den Steinen recogió de los bakairis una leyenda traducida por Julio C. Tello que reza así<sup>5</sup>:

*Kamuschini*, buscando en el bosque hojas de palma tucum para procurarse cuerdas para su arco, encontró al jaguar *Oca* y temeroso de que le hiciera daño le prometió hacerle mujeres si le perdonaba.

<sup>5</sup> *Revista Inca*, vol. I, n.º 1, Lima, 1923, págs. 19-21.

Con este objeto derribó árboles de madera roja; llevó los troncos a su casa, los colocó en un mortero de maíz, los sopló y se retiró durante un corto tiempo. Cuando regresó, los troncos se habían vuelto hombres que aguzaban flechas. *Kamuschini* los mató.

Volvió al bosque y cortó con su hacha de piedra cinco o seis árboles e hizo con ellos lo mismo que con los primeros; pero esta vez los troncos se convirtieron en mujeres. Todas ellas le llamaron papá con excepción de la última que estaba sentada indiferente a todo, por lo que la mató. Las otras mujeres molían activamente maíz para hacer tortas y bebidas con que alimentarse porque en aquel entonces no había mandioca.

Cumpliendo *Kamuschini* lo que había ofrecido, entregó a *Oca*, a *Nimagakaniru* e *Ichoge*, que eran las mujeres que había creado, quien se las llevó a su casa. La última murió en el camino al pretender coger nueces del palmero *buriti*.

*Nimagakaniru* fue fecundada por haberse tragado dos huesos de los dedos de los bakairi, de los que había muchos en la casa y que *Oca* los empleara como puntas de sus flechas para matarlos. Habiéndose ausentado de cacería el jaguar, llegó de visita a casa de la joven la tigre *Mero* madre de *Oca* y de *Kuara* y *Zaupaniua*, hermanos de éste.

*Mero* que no le agradaba que su hijo *Oca* tuviera hijos con una bakairi, porque ella odiaba y comía a esa gente, se lanzó sobre *Nimagakaniru* y con sus garras le sacó los ojos. La pobre joven murió; *Kaura* cortó el cuerpo y extrajo de él a los mellizos *Keri* y *Kame* colocándolos en una calabaza para conservarlos como si fueran pichones de papagayo. Después, el propio *Kaura* y su gente despedazaron el cuerpo de la joven, lo asaron y devoraron, ofreciendo a *Oca* una parte, quien ignorante de todo lo comió. Cuando el jaguar *Oca* supo lo acontecido, se enfureció y se precipitó a matar a *Mero*; pero se detuvo cuando ésta le dijo: ¡Yo soy tu madre! *Keri* y *Kame* fueron criados por *Oca* quien jugaba con ellos llevándolos sobre su espalda y enseñándoles el manejo de las flechas. Una vez los mellizos le preguntaron por su madre pero se negó a descubrirles la verdad porque se avergonzaba de haber comido carne de ella.

Pero un día *Ewaki*, abuela o tía de los niños, les refirió la suerte de su madre. Entonces, indignados, fueron donde *Mero* y la mataron a pesar que ésta los recibió amigablemente diciéndoles: ¡Oh nietos míos!

La malvada *Mero* no fue enterrada sino quemada. *Keri* y *Kame* colocaron el cadáver dentro de un monte de leña prendiéndole fuego y a fin de observar cómo ardía aquélla abrieron un hueco en la leña y se introdujeron en él. *Mero* ardía «bo po po po». Hasta hoy puede verse el fuego en el cielo.

En aquellos tiempos *Keri* y *Kame* aún no tenían figura humana. *Kame* salió arrastrándose del agujero, se quemó y murió, pero *Keri* lo sopló y le hizo nariz, manos y pies humanos. También éste se quemó y murió, pero soplado por *Kame* recibió forma humana. Se ve igualmente estos fuegos en el cielo. Después aparecieron tres especies de animales que también se ven en el cielo: la pequeña Nutria que tomó la cola de *Keri* y *Kame*; la gran Nutria que tomó las manos y los pies de los mismos, el Tucán que tomó el pico. *Keri* había tenido un pico más grande que *Kame*. Los mellizos pelearon con su padre *Oca* y pretendieron matarlo porque éste no les hizo conocer a su madre. Para ello hicieron que el padre preparara muchas flechas y que se las diera. Crearon a los *Kayabi*; clavaron después las flechas en el suelo, derechas y formando círculo y las soplaron. Cuando vinieron los *Kayabi*, *Keri* les dijo que dispararan sobre *Oca* y así lo hicieron fallándoles los disparos. Entonces el mismo *Keri* disparó logrando que la flecha penetrara en la rodilla del jaguar, el cual se arrojó al agua y fugó.

Los hermanos recibieron el encargo de la tía *Ewaki* de traer al Sol que estaba en poder del rey de los buitres. Porque es necesario tener presente que hasta entonces se vivía en las tinieblas. El Sol apareció con el rey de los buitres, los que entonces vivían en un agujero que hay en el cielo. Cerca de este agujero se

había colocado el tapir ocultando la luz. Aún se le ve en la Vía Láctea. Para realizar la comisión que le había encomendado *Ewaki*, *Keri* se sirvió del tapir introduciéndose en su pie delantero; *Kame*, de una pequeña ave cantora de color amarillo, transformándose en ella y colocándose sobre una rama, dióle a saber a *Keri* su transformación porque éste no había visto nada.

Cuando el rey de los buitres salió de su agujero junto con los otros buitres, llevando consigo el Sol, iluminó el mundo, y como vieran al Tapir tendido como un muerto, los buitres negros y blancos se lanzaron sobre el supuesto cadáver, quedándose a un lado con el Sol el Buitre Colorado que es el rey de los buitres. Los buitres negros se proveyeron de plantas trepadoras y por medio de Xellas trataron de sacar el cadáver del agujero para repartírselo. Con gran trabajo lograron sacarlo; pero entonces oyeron que de la rama de un árbol gritaba un ave ¡neng neng neng! al mismo tiempo que *Keri* soplabla impidiendo así que los buitres despedazaran el cadáver con sus picos. Estos se vieron obligados a pedir auxilio al rey de los buitres, quien dejando a un lado el Sol, se acercó al Tapir y lo abrió con su pico; *Kame* había cesado de gritar neng neng neng. En este momento saltó *Keri* y lo agarró fuertemente diciéndole que le mataría si no le entregaba al Sol. El rey de los buitres, temiendo perder su vida, envió a su hermano el Buitre Blanco a traer el Sol, quien, en vez de éste, trajo a la Aurora.

—¿Es esto lo que queremos?— preguntó *Kame* a *Keri*.

—No, no, ésta es la Aurora...

Entonces el Buitre Blanco volvió por el Sol, pero trajo a la Luna.

—¿Es esto lo que queremos?— preguntó *Kame*.

—¿Qué cosa...?— replicó *Keri*.

Entonces el Buitre Blanco se retiró nuevamente y trajo al Sol.

Cuando *Kame* preguntó por tercera vez:

—¿Es esto lo que queremos?— *Keri* contestó:

—Ésto sí.

Sólo entonces soltó al rey de los buitres que estaba muy enojado.

En aquellos tiempos la Luna tenía forma de las plumas amarillas de *japu*; el Sol de las plumas de tucán y de las coloradas de arará; la Aurora, también de las plumas de tucán. Así contaban los antiguos.

Si hoy tienen distinta forma, yo ni nadie lo sabe. Alguien debe haberlos soplado; por eso se presentan como fuego.

Ya en posesión del Sol y de la Luna, *Keri* no sabía qué hacer con ellos, porque durante todo el tiempo el mundo permanecía iluminado. Aunque solicitó el consejo de *Ewaki*, éste tampoco supo dárselo; *Keri* dio la Luna a *Kame*. Y a ésta se le ocurrió hacer una gran olla y colocar dentro de ella al Sol y a la Luna y voltearla; de esta manera formó la noche y para hacer el día levantaba la olla.

Complementan esta leyenda muchos pasajes relacionados con el origen del sueño, del fuego, del agua y de algunos otros fenómenos de la naturaleza en los que desempeñan principal papel los héroes míticos *Keri* y *Kame* (pág. 21, capítulo II, *op. cit.*).

*Keri* y *Kame*, los héroes civilizadores, son responsables de la mayor parte del equipo cultural de la tribu. Según las leyendas bakairis, reportadas por Karl von den Steinen, después del nacimiento de *Keri* y *Kame*, llegaron los dos hermanos al río Paranatinga, estableciéndose en el lugar donde existió una antigua aldea indígena. Allí crearon varios elementos de la cultura material de los bakairis, enseñaron danzas, consiguieron el primer tabaco, la mandioca y otros productos, después se fueron y nunca más regresaron.

Cuenta von den Steinen una curiosa leyenda de la lucha de *Keri* con

el venado, «señor de la mandioca» y cómo aprendió del venado la técnica de extracción del veneno de la yuca amarga, descubierta por el pez *bagadu* o pirara.

Según las sagas indígenas referentes a los ancestros, todo cuanto posee el hombre de bueno fue obtenido por los animales, ya sea a la fuerza o por astucia<sup>6</sup>.

Numerosas leyendas pertenecen o están asociadas al ciclo de los héroes bakairis, entre ellas la de la muerte de *Kamé*, resucitado por *Keri*.

Los bakairis hablan de la migración a la tierra a causa de la gran mortalidad de su tierra natal, el cielo y de la subsiguiente destrucción del universo por una inundación y fuego a su recreación (C. Levi-Strauss).

Los gemelos *Keri* y *Kamé* repoblaron la tierra (segunda y última época de los mitos) con las razas de hombres que existen todavía hoy. Los crearon con cañas, pero *Kamé*, el Sol, modeló los hombres del Este y *Keri*, Luna, los del Oeste (A. Métraux).

Según los bakairis, el cielo estaba antiguamente muy cerca de la tierra. El sol y la luna eran una pelota de plumas. Diversas constelaciones pueden identificarse en sus leyendas, principalmente las Pléyades, Orión, la Cruz del Sur, Géminis. Representan instrumentos, plantas, alimentos y otros objetos. La Vía Láctea es comparada a un tambor lleno de animales (Levi-Strauss).

#### Otros mitos caribes de las Guayanas

W. E. Roth<sup>7</sup> nos cuenta el mito de origen del tabaco y las hazañas de *Komatari* o *Kumapari* «el primer chaman». Como se ha dicho en otra parte, el culto a *Komatari* está asociado con el canibalismo. *Komatari* necesitaba tabaco y como no lo había allí salió a buscarlo. Había oído que se producía en una isla de mar afuera, por lo que bajó a la costa, donde encontró una casa con un hombre adentro.

Acercándose a él *Kumatari* le dijo: «Soy pobre y necesito tabaco. He oído que lo cultivas en una isla. ¿Puedes conseguirme algunas plantas?».

Llegó el colibrí y dijo: Hola, ¿de qué estáis hablando? «Tabaco, necesitamos tabaco». ¡Oh!, ¿eso es todo? Yo iré y os conseguiré algo. Saldré antes que amanezca y podéis esperarme de regreso en el momento en que el sol comience a seguir ese camino», es decir, poco después del mediodía. El colibrí trajo un corial lleno de tabaco. Sigue el episodio de la lucha de *Komatari* con el *Hebu*. *Komatari* fabrica una maraca para matar con ella a *Hebu*.

Entre los shipaia, *Kumapari*, padre de los gemelos, se identifica con el tigre y es el centro del culto canibalístico (Lowie). El hijo de *Kumapari* se llama también *Kumapari*. Roba el fuego al tapir.

<sup>6</sup> Karl von den Steinen: *Entre os aborígenas do Brasil Central*, trad. Egon Schaden, São Paulo, 1940, pág. 471.

<sup>7</sup> «An Inquiry into the Animism and Folklore of the Guiana Indians», 30th, *Annual Report of the Bureau of American Ethnology*, Washington, pág. 356.

*Kamapari*, el héroe civilizador de los shipaia es a la vez un dios antropófago y de la guerra, a quien se ofrenda carne humana. Es el padre de *Kunyamira*, que tiene un hermano de madre llamado *Arubiatá*. Los dos hermanos emprenden una serie de tareas difíciles ordenadas por *Kumapari*. En su aventurada existencia, *Kunyamira* da pruebas de su inteligencia y valor. Los dos hermanos ordenan hacer una estatua: un poste cilíndrico con figura humana, tallada o pintada por la mujer del demonio. La ceremonia (Zetábia) se celebra ante la estatua con dos flautas largas de bambú sostenidas por esa mujer.

Entre los dioses de la tierra y del fuego, el más importante y temido es *Apusipaya* (Jaguar del Cielo) y el demonio acuático *Paí*, y la gran Serpiente *Tobi* de cuyas cenizas surgen todas las plantas cultivadas (Nimuendajú, *Hadbook...*, op. cit., vol. 3, pág. 241).

*Leyendas shipaia*.—He aquí un mito shipaia narrado a Nimuendajú.

El héroe civilizador de los shipaia es *Kumapari* o *Cumapari*, padre e hijo. Este último crea a los hombres, les dio el fuego y se retiró en la intersección del cielo y de la tierra, donde vive rodeado de su familia y de los chamanes que tuvieron comercio con él. Tiene el aspecto de un jaguar y conserva gustos antropofágicos bien marcados. Los shipaia le rinden culto, le consagran mujeres, le erigen estatuas que lo representan y le dan ofrendas de carne humana. El Sol portaba una corona de plumas rojas y ardientes. Vino hacia el oriente y deposita allí su diadema, haciendo así amanecer. Un hombre mató al Sol arrojando frutos de anajá sobre su cabeza, introduciendo así la noche sobre la tierra.

Los cinco hijos del sol ensayaron por turno a colocarse la corona de su padre, pero ninguno logró sostenerla en su cabeza, excepto el más joven que se puso a recorrer de nuevo el curso que seguía su padre, regularizando de este modo la alternancia del día y de la noche (C. Nimuendajú, cit., en A. Métraux, op. cit., página 14).

En una leyenda de los umotinas del Matto Grosso, *Aipuku* es el primer hombre del mundo, nacido de unos higos maduros que cayeron de una higuera. Cogió cuatro higos y los puso en fila sobre la tierra y se marchó. Oyó voces y cuando volvió los higos se habían convertido en seres humanos: dos hombres y dos mujeres. Una de éstas era *Barabela* con quien se casó, *Aipuku* es el creador de la humanidad y héroe cultural (Oberg, 1953, pág. 108).

#### Leyendas caribes de las Antillas

El tema de la Gran Serpiente dispensadora del agua y del alimento es frecuente en los mitos caribes. H. de Lalung ofrece la leyenda que se transcribe a continuación, acerca del mito de creación de los caribes insulares (*Les Caraïbes*, op. cit., págs. 82-84).

El dios de los caribes se llamaba *Lugo*. No fue creado por nadie, pero bajó del cielo creado de toda eternidad y vivió mucho tiempo en la tierra. *Lugo* participa en la creación de la tierra, la hace blanda y sin montañas. Luego nace la luna, pero cuando ve al sol se va a esconder y sólo sale de noche. El sol endureció la tierra.

*Racumon* fue uno de los primeros caribes engendrados por *Lugo*; transformado en una Gran Serpiente con cabeza humana, más tarde se hizo estrella. *Achinoun*, que también fue caribe como *Racumon* ascendió al cielo en tanto que *Curumon*, metamorfoseado en estrella, produce como aquéllas el flujo y reflujo del mar.



Un hombre blanco bajó del cielo y enseñó a los hombres a cortar árboles para hacer casas y techarlas con hojas de palmera. Asimismo les dio una raíz excelente que sirvió para hacer pan. Ordenó que, en adelante, esta raíz debía ser su alimento habitual. Rompió un bastón en tres pedazos, dándoselos a un anciano para que los plantara, asegurándole que encontraría una raíz gruesa y que las ramas nacidas de ella tendrían la virtud de reproducir la misma planta. Enseñó también a hacer el casabe.

Los caribes de la Dominicana cuentan la leyenda del diluvio como sigue:

Un hombre muy poderoso llamado *Jaya* cuyo hijo único había muerto, quiso sepultarlo; pero no teniendo nada para sepultar el cadáver, lo colocó en una gran calabaza al pie de la montaña. Algún tiempo después abrió la calabaza y en ella vio la presencia de ballenas, tiburones y otros grandes animales acuáticos. Sorprendido ante este prodigio, *Jaya* regresó rápidamente a su casa y contó a los vecinos el suceso.

Entonces, cuatro hermanos gemelos, más curiosos que los otros, desearon pescar y se fueron donde estaba la calabaza. La cogieron para abrirla, el agua surgió en el acto. Habiendo soltado la calabaza los cuatro hermanos la dejaron caer. Esta se quebró; todo el país fue cubierto por una inundación salvo el pico de las montañas (tema de la calabaza generadora de agua, *mip*).

Lalung agrega que los caribes antillanos creían en dos clases de espíritus: los buenos, que llamaban *Icheiris*, y los malos, llamados *Maboyas*.

Sin embargo, todos sus ritos y ofrendas eran destinados a los *Maboyas*, a quienes ofrendaban sobre una pequeña mesa, *matutu*, los mejores casabes, frutos, calabazas llenas de *uicou*. Asimismo ofrendaban alimentos a los *Maboyas*. Estos desencadenaban las tempestades con truenos y rayos, hacían temblar la tierra y enviaban los ciclones. Causaban también los eclipses, diciendo que *Maboya* comía al sol o a la luna.

*Yuluca*, el arco iris, era uno de esos *Maboyas* convertido en serpiente. Se alimentaba de peces, de lagartijas y de colibrís. *Yuluca* estaba cubierto de plumas de todos colores, particularmente sobre la cabeza. Las nubes impedían ver el resto del cuerpo.

Si *Yuluca* aparecía cuando los indios navegaban en el mar, era un buen presagio, porque los acompañaba en sus viajes. En tanto que si aparecía en la tierra le temían por sus malas influencias.

Cada chaman tiene su *Maboya* particular. Detalle interesante es la mención de que colocaban fragmentos de huesos de muertos o de caballos poniéndolos en una calabaza (maraca). Aseguraban que el espíritu del muerto, materializado en los huesos, les hablaba a través de la maraca (págs. 76-79, *op. cit.*).

Como lo hace notar John Gillin, la serpiente sobrenatural muerta por el héroe es un tema frecuente en la mitología caribe. A veces, la Gran Serpiente está asociada al Arbol de Vida, como en los mitos huitoto, ocaína, bora, que se transcribirán más adelante. O bien se trata de una serpiente cubierta de plumas y con una corona de plumas en la cabeza, como *Yuluca*, de los caribes antillanos.

De interés etnográfico e histórico es la referencia que hacen algunos mitos selváticos a una Gran Serpiente emplumada o hibridizada con un ave. La «Serpiente guacamaya azul» de los paressi, por ejemplo, aparece

en el escenario mítico al mismo tiempo que la guacamaya azul con cara humana (A. Métraux, *Handbook...*, *op. cit.*, pág. 359, vol. 3). Nimuendajú menciona a la Gran Serpiente *Kané roti* de los mitos apinayés, que surge del mar y hace los ríos en unión de sus compañeras menores y provocan la inundación. La Serpiente mítica está asociada a la producción de lluvias y de alimentos y «pide ofrendas de comida» (A. Métraux, *Handbook...*, pág. 358).

En la mitología de los caribes insulares merece destacarse la figura de *Hurakán*; según Las Casas, estaba vinculado a las tempestades y a las tormentas. La lluvia, el rayo y el trueno eran sus expresiones parciales, «sus mensajeros». *Savakú* era el pájaro que por orden de *Hurakán* producía las tormentas, en tanto que *Achinaon* hacía las pequeñas lluvias y los vientos. Ambos fueron convertidos en una estrella<sup>8</sup>. *Hurakán* era un dios todopoderoso, dios de la lluvia, rayos y truenos. R. Lehmann-Nitsche establece la equivalencia de *Hurakán* con *Yuluca*, nombre de la Serpiente «cubierta de plumas, particularmente sobre la cabeza». *Yuluca* estaba asociada a *Savakú*, que, según Breton, era «el capitán de las tempestades y del trueno; es el que hace la lluvia y es también una estrella». Equiparar el ave de la tempestad o de las nubes con una estrella es frecuente en los mitos florestales<sup>9</sup>.

Entre los indoantillanos, *Hurakán* significa lo mismo que *Maboya*. Los *Maboyas* eran irradiaciones de *Hurakán*; eran espíritus serpientes que hacía crecer las yucas. Según Roth, *Maboya* es también un espíritu del bosque: equivale a *Yurokón*, *Hyorkon*, *Yolok* o *Hiyaloko*, vocablos similares aplicados por todo el territorio de las Guayanas, el Orinoco y el Amazonas a un «espíritu del bosque».

*Maboyas* eran para los caribes ciertas serpientes míticas. Los caribes continentales tenían dos serpientes míticas, *Oruperi* y *Aramasi*. La primera era terrícola y la segunda arborícola. Esta era la más peligrosa, pues atraía los truenos, rayos, lluvias; corresponde a *Maboya* de los caribes insulares. Creen los aruacas y los warraus, que la muerte de una serpiente y la quema de sus huesos provoca la lluvia.

Los indios warrau y los mismos caribes explican el origen de los *maboyas* por la unión de una mujer con una gran serpiente de agua llamada *Uamma* que se transmutaba en hombre cuando quería. El Gran Espíritu les creó los ríos; pues en la tierra no había bastante agua; y un hermoso lago, pero prohibió bañarse en él.

En el centro del lago había un poste erecto que no debía ser tocado; pero la virgen *Korobona* fue curiosa, tocó el palo prohibido y quedó preñada de quien fue el primer warrau nacido en la tierra.

<sup>8</sup> Fernando Ortiz, *El Huracán*, México, 1947, págs. 89-93.

<sup>9</sup> Breton, citado por R. Lehmann-Nitsche, «La Constelación de la Osa Mayor», *Rev. del Museo de La Plata*, tomo XXVIII, pág. 122.

*Korobona* siguió curioseando el lago y del poste sagrado tuvo un segundo engendro que nació con la cabeza y los miembros superiores de forma humana y la parte inferior como la de una serpiente. El Niño-Serpiente fue atacado a flechazos por sus cuatro tíos que lo creyeron muerto; pero *Korobona* lo amparó escondiéndolo en el bosque y el niño creció gigantescamente. Sus tíos lo descubrieron, lo mataron y lo despedazaron. Pero *Korobona* recogió sus restos y los enterró bajo un montón de piedras que mantuvo cubierto siempre con hojas verdes. De ahí surgió un ser humano perfecto, fuerte y bello, armado de arco y flecha para la guerra. Fue el primer caribe<sup>9</sup>.

Los indios aruacas tenían una serpiente mítica llamada *Orolí* o *Kolekonaro*, que se tendía de un árbol a otro, la cual se quemó y de sus cenizas nacieron todas las plantas. Esta serpiente *Orolí* tenía aficiones eróticas y se juntaba con las mujeres, apareciendo como un hombre y procreando con ellas. Según Roth, *Aburi*, *Aboré* o *Alubiri* es un héroe de los indios warrau equivalente a la serpiente mítica de los caribes.

El mito de la Serpiente-Huracán no era solamente antillano. Ha dicho Lothrop que este símbolo está tan extendido que podemos dar por segura su aparición con el más remoto arte gráfico de los indios de América<sup>10</sup>.

En la mitología de los indios de la Española figuraban cuatro hermanos gemelos, como refirió fray Ramón Pané. Esos cuatro hermanos echando por tierra una calabaza llena de agua producen el diluvio<sup>11</sup>.

*Leyendas piaroas*.—La canción del váquiro se ocupa de las leyendas del dios *Wajary* y su hermano gemelo *Mioca*, quienes salieron de la tierra por una abertura y crearon el mundo. *Wajary* y *Mioca*, con la ayuda de la maraca milagrosa, transformaron la piedra en hombres y luego con estas gentes poblaron el mundo<sup>12</sup>.

Alain Gheerbrandt nos da a conocer en su libro *L'Expedition Orénoque Amazone*, París, 1952, págs. 128 y siguientes, algunas tradiciones piaroas.

Al igual que las mitologías de los cultivadores selváticos, los piaroas dividen sus relatos míticos en dos partes. En la primera, los hombres se equiparan a los animales; después de una catástrofe surgen los hombres verdaderos.

El sol, padre de todos los dioses, envió a sus hijos sobre la tierra. Los dos hermanos se llamaban *Guahari* y *Muhoka*. Los oyeron moverse y cantar en el interior de una piedra, en la cima de la montaña. Es de esa montaña que *Guahari* sacó los primeros hombres de la tierra. Allí están las «pruebas» pues hay dos grandes hombres de piedra.

*Guahari* creó también los cinco tigres que los piaroas representan en sus danzas religiosas. La voz de los instrumentos musicales representan las voces de los dos hermanos. Los tigres trajeron la tierra entre sus garras y en ella a los primeros piaroas.

*Guanadji*, el hijo del sol, es el hijo de los maquiritares. Los primeros maquiritares eran jabalíes.

<sup>9</sup> W. H. Brett, *The Indians tribes of Guiana*, Londres, 1868, citado por Fernando Ortiz.

<sup>10</sup> S. K. Lothrop, vol. II, pág. 409, cit. por F. Ortiz.

<sup>11</sup> F. Ortiz, *op. cit.*, págs. 447-450, 571.

<sup>12</sup> Baumgartner, 1954, pág. 120, cit., por A. Jiménez Núñez en *Mitos de Creación en Suramérica*, Sevilla, 1962, pág. 80.

### Mito tamanaco

Al igual que los héroes de la mitología piaroa, una pareja salvada del diluvio, en lo más alto de las rocas de la Encaramada, dio origen a los tamanacos.

Dice Lisandro Alvarado que la idea de una antigua inundación general predomina en casi todas las tribus del Orinoco. El diluvio separa en la mitología de los caribes, como en la de los tupí-guaraní, la primera creación de la segunda, articulando la narración mítica en dos períodos: el primigenio y el actual.

El cacique Yucumare informó a Gilií cómo fue poblada la tierra después de la catástrofe hídrica.

En tiempos antiguos se sumergió en el agua toda la tierra y la gente se vio obligada a ir en canoa para librarse de la inundación, viniendo las rocas del mar a estrellarse contra la Encaramada.

*Amalivaca*, el padre de los tamanacos, llegó en una barca, durante la inundación, en la cual se ahogaron todos, menos un hombre y una mujer quienes se salvaron en lo alto del monte Tamanaco. En otra versión, *Amalivaca* estaba acompañado de su hijo *Uochi* y de sus dos hijas. *Uochi*, hábil escultor, dio a la tierra la forma que tiene en la actualidad, en tanto que *Amalivaca* grababa sobre la roca de Tepumerereme (roca pintada) donde abordó, la imagen del sol y de la luna y los rasgos rudimentarios del tigre y del lagarto (mito de origen de los petroglifos). Los hijos de *Amalivaca*, arrojaron tras de sí, por encima de sus cabezas, huesos del fruto del moriche (*mauritia flexuosa*) y de sus semillas vieron nacer hombres y mujeres que repoblaron la tierra, después de su destrucción por el diluvio.

*Amalivaca*, por último, después de haber obligado a sus dos hijas a poblar la tierra de los tamanacos, quebrándoles las piernas para que no pensasen en viajes, se embarcó de nuevo y se volvió a la otra orilla del mar, diciendo a aquéllos desde la canoa: sólo mudaréis la piel. Lo cual interpretaban los indios como una suerte de rejuvenecimiento perpetuo de sus antecesores. Pero habiendo parecido dudar una vieja de tal promesa, agregó *Amaliavaca*: ¡morir tenéis los inmortales!<sup>13</sup>.

*Amalivaca* reembarcó en su curiara con rumbo desconocido, sólo después de haber dejado todo organizado en la vasta región del Orinoco. Para los tamanaco, *Amalivaca* fue la divinidad creadora, capaz de dominar los elementos de la naturaleza y a la vez el héroe cultural (Walter Dupouy).

Con los hijos de la pareja salvada de la inundación, nacidos aquéllos del fruto de Moriche, casó *Amalivaca* a su hija para que con esos varones formase el nuevo linaje humano, no sin antes haberle quebrado a ella las piernas para impedir que viajase a otro país.

*Amalivaca* dejó grabados por sus propias manos los petroglifos que existen en la roca Tepumereme.

### Mitología de los terena

En torno a la mitología de este grupo, tenemos varias referencias que se resumen así:

<sup>13</sup> Lisandro Alvarado, *Datos etnográficos de Venezuela*, vol IV, Caracas, 1956, páginas 320-322.

El héroe civilizador es llamado *Orekajuvakai* (Oberg) *Yurikoyuvakai* (Altenfelder Silva y Baldus).

Se hace notar que según Lehmann-Nitsche, *Oreka* o *Yuriko* son equivalentes de *Huracán*, *Yuluca*, *Irocan*, *Yoroko*, *Yyorocan*, *Yoloc*, *Irouca*, etc., de los caribes.

En el comienzo de los tiempos había un solo *Yurikoyuvakai* que vivía con su hermana *Livetchchevena*. Ella plantó un árbol y cuando éste fructificó, le robó el fruto: lo cortó por la mitad. De la parte superior creció un *Yurikoyuvakai*, y de la parte inferior, otro, pero el primero era el que mandaba (desdoblamiento del héroe civilizador en dos hermanos).

Sigue el mito de origen del fuego dado a los terena por *Yurikoyuvakai*. El héroe civilizador da también a todos los terenas los elementos de su cultura material, las técnicas económicas, las pautas de conducta y el lenguaje.

*Mito del diluvio.*—Llovía y nunca cesaba de llover. Era *Vanuno* que estaba descendiendo. El agua cubría los campos. Entonces, un médico hechicero, *koichomuneti*, cantaba para hacer suspender la lluvia. Cantaba agitando su maraca. Los indios oían la voz de *Vanuno*, pero no comprendían lo que decía. El chaman continuaba cantando. Entonces se suspendieron las lluvias. Cuando se paró la lluvia, el chaman paró de cantar.

Es interesante la mención de un ente pluvífero llamado *Voropi*, que vivía en el monte. Era una especie de *serpiente muy grande con cara humana*. No le agradaba el olor de la gente.

Cuando alguien se acercaba a la casa, *Voropi* se irritaba y enviaba tempestades con rayos y fuertes lluvias. Los flancos de *Voropi* relampagueaban cuando veía gente. El agua subía y ahogaba a los intrusos. *Voropi* no vivía en el agua, sino en un árbol, cerca del agua.

De *Hihai-uné*, la madre del agua, dependía también el control de las lluvias. Era una serpiente muy grande. Los chamanes conversaban con ella. Ese ente acuifero castigaba con tempestades (Altenfelder Silva).

H. Baldus nos da a conocer una leyenda toba respecto del origen del tabaco, de la pipa de barro y de la costumbre de fumar. El tabaco para fumar nace del cadáver de una mujer. Recuerda el citado investigador que en muchas leyendas americanas las plantas útiles nacen de un cadáver humano.

*Resumen de la historia de los «héroes gemelos».*—Estos hacen salir los hombres del mundo subterráneo, los distribuyen en la tierra según sus diferentes lenguas, los defienden matando los tres monstruos antropófagos y da las plantas útiles, enseñando la manera de cultivarlas así como la elaboración de fajas de algodón, armas y construcción de casas<sup>14</sup>.

Analizando los mitos terena Altenfelder Silva destaca que éstos permiten en cierta forma la reconstrucción de la antigua cosmología de los terena. Explican su origen, el de su cultura y muchas de sus costumbres. Las grandes tempestades son sanciones impuestas por la transgresión de los patrones culturales<sup>15</sup>.

Kalvero Oberg informe que los terena sufrían hambre, pero no tenían herramientas y no sabían dónde obtener alimentos. Los gemelos les dieron todas las herramientas necesarias. *Yurikoyuvakai* enseñóles cómo cazar, pescar, cultivar las plantas<sup>16</sup>.

<sup>14</sup> Herbert Baldus, «Lendas dos índios Terena», en *Revista do Museu Paulista*, volumen IV, São Paulo, 1950, págs. 217-232.

<sup>15</sup> Altenfelder Silva, *Mudanza cultural dos Terena*, São Paulo, 1949, págs. 349-353.

<sup>16</sup> K. Oberg, *The Terena and the Caduveo of Southern Matto Grosso, Brazil*, Washington, 1948, pág. 6.

*Leyendas de los paressis.*—Karl von den Steinen ofrece el siguiente relato acerca del origen de la mandioca<sup>17</sup>.

El primer ser humano en la historia del mundo de los paressis era una mujer sin marido. Tenía forma humana pero era de piedra. Se llamaba *Maisó*. Después de formar los ríos Cuiabá y Paresi, comenzó a hacer gente. Nació entonces *Darucavaiter* que vino a poseer una mujer llamada *Uarahiulú*. La pareja comenzó a poblar la tierra de animales exóticos con cuerpos de animales y cara humana, papagayos, guacamayos, culebras, etc. En vista de tantas tentativas frustradas, la suegra tomó sus propios cabellos, los colocó en el seno de su hija y la llevó al río.

Nace entonces *Uazalé* o *Guazalé* el ancestro de los paressis de forma humana. En una fiesta, *Uazalé* se perdió en la selva; internándose profundamente en la floresta encontró una yuca silvestre; arrancó la raíz, la comió y trajo las ramas a sus padres.

En otra versión, *Cocotero* y su mujer *Zatiamare*, pareja paressi, tenían dos hijos: *Zoquooié* y *Atiolo*. El padre sólo estimaba al varón y despreciaba a la hija. Disgustada *Atiolo*, pidió un día a su madre que la enterrase viva. «Al menos así seré útil a los suyos y a los otros», decía. Su madre después de muchos ruegos la enterró. De ella nació la mandioca. *Atiolo* aparece en otro mito de origen de la mandioca recogido por Couto Magalhaes<sup>18</sup>.

En tiempos pasados apareció en estado de gravedad la hija de un jefe salvaje que residía en las inmediaciones de Santarem. El jefe quiso castigar al autor de la deshonra de su hija y para saber quien era el delincuente rogó y amenazó con severos castigos a su hija; pero la muchacha aseguró que nunca había tenido relaciones con hombre alguno. El jefe había dispuesto matarla, cuando apareció un hombre blanco que lo disuadió, porque efectivamente era ella inocente. La muchacha dio a luz una linda chiquilla blanca causando gran sorpresa a todo el mundo. La niña, cuyo nombre era Mani, anduvo y habló precozmente. Murió al año, fue enterrada dentro de la misma casa. Se descubría y regaba la sepultura diariamente según la costumbre del pueblo. Al cabo de cierto tiempo brotó de la fosa una planta desconocida. Creció, floreció y dio frutos. Había nacido la mandioca del cuerpo de *Mani*. El fruto recibió el nombre de *Mani oca*.

En otra leyenda publicada por el padre Estevao M. Galais<sup>19</sup>, se narra lo siguiente:

Una doncella presentaba todas las señas de ser madre. Los jefes se reúnen para deliberar acerca de este extraño caso. Hicieron comparecer a la joven y la instaron a explicarse. Ella replicó que no había conocido hombre alguno y que su hijo sería algún día el salvador de su nación. En su tiempo, la joven dio a luz un varón que fue cuidado y criado como los otros salvajes, pero se parecía a su madre y como ella, poseía las más bellas cualidades morales. Diversas calamidades se abatieron sobre el pueblo. Los jefes las atribuían al joven. Le hicieron comparecer para oír la sentencia que le correspondía; le infligieron crueles tormentos y le mataron. Su madre lo enterró. Después de algún tiempo, surgió de la tumba una planta desconocida y misteriosa. Cuando la planta adquirió su pleno desarrollo, abrieron la tumba y en lugar del cadáver encontraron un hermoso tubérculo del grosor de una pierna y blanco como la nieve: era la mandioca.

<sup>17</sup> Karl von den Steinen, en *Entre os aborígenes do Brasil Central*, trad. Egon Shaden, São Paulo, 1940, pág. 562.

<sup>18</sup> José Viera Couto de Magalhaes, «Ensaio de Antropología, Regiao e raças selvagens», en *Rev. do Instituto de Historia e Geografia do Brasil*, tomo 36, parte, 2., Río de Janeiro, 1873, pág. 497-498.

<sup>19</sup> *Uma Catequese entre os índios de Araguaia*, traducción O. Esselin, São Paulo, 1903, págs. 47-49.



La virgen se dirigió a los jefes de la tribu y les dijo: he aquí vuestro alimento y de aquí en adelante depende sólo de vosotros no sufrir más hambres, porque esta planta puede multiplicarse.

En otro mito ofrecido por von den Steinen, la mandioca fue dada a los caribes por el pez bagadu.

El mito de *Sumé* o *Somé*, difundido por todo el Brasil meridional, como lo hace notar Carlos Borges Schmidt, llegó a confundirse con el de Tomé (santo Tomás). Sumé o Tomé fue despedazado. Desde entonces se cultivó la mandioca (Padre Antonio Ruiz Montoya, «Primitiva Catequese dos indios das missoes», en *Anais da Biblioteca Nacional*, Río de Janeiro, 1878, tomo VI, pág. 100).

*Mitos de los yurukares.*—Alcides d'Orbigny publica una extensa relación de la mitología de los yurukares en su obra *L'Homme Américain*, París, 1839, tomo III, págs. 209-215, de la que se extractan los informes siguientes:

Del incendio de la tierra por *Sararuma* o *Aima Suñé*, se salva un solo hombre, ocultándose en una caverna. El mismo *Sararuma* le proporciona granos que le sirven para repoblar de árboles la tierra. *Ulé* el árbol más brillante de los bosques, se metamorfosea en hombre a ruego de una joven; pero *Ulé* fue destruido por un jaguar. Su esposa reúne los miembros dispersos y lo revive. Abandonada por su esposa, ella vaga por la selva y llega a la casa de los jaguares. La madre de los tigres la esconde para que sus hijos no le hagan daño; pero uno de ellos mata a la madre de *Tiri*. Este es extraído del seno de su madre por los jaguares. Tratan de matarlo porque está dotado de poder sobrenatural, pero sin resultado. La madre de los tigres lo protege y él crece rápidamente. *Tiri* le trae el producto de su caza. Un animal le revela cómo mataron los tigres a su progenitora. *Tiri* venga la muerte de su madre matando a los jaguares, con excepción de la madre de éstos y del de cuatro ojos que logra escapar gracias a la protección que le ofrece la luna.

*Tiri* crea de la uña del dedo grueso de su pie a *Caru*. Más tarde, *Caru* muere y es resucitado por su hermano.

*Tiri* hizo salir del hueco de un árbol a todas las naciones conocidas de los yurukares.

*Mitología de los urubus.*—Francis Huxley ha publicado, una interesante reseña de la vida actual de los urubus o caápor<sup>20</sup>, de la que se resumen los informes referentes a los mitos de este pueblo.

Los urubus conciben el mundo como un lugar plano que a un lado tiene el mar o que está circundado por el mar como una isla. Para ellos el comienzo de la historia mítica parte de la emergencia del dios *Mair* del árbol de jatoba al mismo tiempo que el buitre, de quien *Mair* roba el fuego (asociación árbol-ave). Hay tres mundos: el de arriba, el cielo, la tierra y el inframundo, por donde pasa el sol en la noche de occidente a oriente. El mundo ínfimo está poblado por las almas de los muertos, por las mortales emanaciones del alma de los muertos.

La tierra fue destruida mediante un incendio, una inundación apagó las llamas y después fue hecha de nuevo. Cuando un ser humano nace el cielo se levanta y cuando muere el cielo descende.

*Mair* siempre es mencionado como un creador y el sol es *Mair* mismo. *Mair*

<sup>20</sup> F. Huxley, *Affables Savages*, Londres, 1957, págs. 215-225.

es conocido también como el *Ara-yar* = *Guacamaya*. La guacamaya es un emblema del sol. Sus plumas son de color rojo brillante como el fuego y tiene un poderoso pico grande y curvado que simboliza ferocidad. Además, se sienta en la cúspide de los árboles, lo más cerca del sol. La aldea de *Ara-yar* es la casa del sol. La casa de *Mair*, en una isla, es también la casa del sol, no del sol real, sino del espiritual. Sus paredes y techo brillan como ascuas. Está situada en el centro del mundo.

Las leyendas de los urubus conciernen a los hijos de *Mair*, al principio del mundo; ellos emprendieron un largo viaje en busca de su padre y lograron probar que eran hijos de *Mair*.

*Mair* se transformó temporalmente en un ave *yapu*. Cuando estaba volando, pasó cerca de un árbol de *Apu-i* y vio una de sus frutas. Pensó que esa fruta podría ser una mujer. Más tarde, una mujer se dirigió a él y la hizo su esposa. Plantó mandioca, tubérculos y calabaza. La mujer de *Mair*, guiada por su hijo, llega a la casa de *Mikur* el oposum. Este la seduce y concibe otro hijo, *Mikurmimi*.

Siguen los episodios de la llegada de la madre a casa de unos tigres, de la protección de una anciana, de la muerte de la madre de los héroes culturales. *Venganza* y muerte de los jaguares. Los héroes viven con la anciana, crecen rápidamente y cazan pájaros que traen a casa. *Mikurmimi* muere y su hermano mayor reconstruye sus restos. Siguen diversas versiones de los largos episodios de la vida azarosa de los dos hermanos en busca de su padre. *Maire mimi* triunfa de su padre, desciende en el mundo ínfimo y resurge a la luz del día con la corona de plumas, insignia del dios solar.

### El árbol antropogena

El tema del Arbol de Vida con poder creador es frecuente en los mitos de los cultivadores selváticos.

Además de los ya referidos, cabe mencionar las leyendas de los indios guaraunos (caribes) que se transcriben aquí:

En medio de una laguna prohibida había un tronco de árbol. Presa de curiosidad, una mujer se acerca al tronco ignorando el poder seminal que tenía. A su contacto, resultó encinta y dio a luz un monstruo mitad hombre y mitad serpiente. Los hermanos de la mujer matan al monstruo, pero éste resucita bajo la forma de un temible guerrero: el primer guerrero caribe.

En otra versión, la mujer procrea por la acción de una serpiente disimulada en el Arbol de Vida.

Otra leyenda guarauna narra la historia de un árbol antropófago. En las Guayanás se menciona una leyenda interesante acerca de los colores de la serpiente mítica que dice así: había una vez una gran serpiente de agua cuya piel era brillante y multicolor: rojo, verde, negro, amarillo y blanco, adornada con dibujos extraordinarios. El monstruo era tan temido que hombres y aves se asociaron para destruirlo. El cormorán lo mató con un flechazo y le sacó a la orilla del río mediante una cuerda. Las aves proceden a la repartición de la piel de ofidio y cada una quedó señalada por el color de la sección de la piel que había agarrado. El loro tuvo el verde, otra aves el rojo, el amarillo, el azul, etc. Al cormorán le tocó la cabeza con sus colores oscuros (curiosa asociación entre la piel de la serpiente mítica y las plumas de aves, además de la asimilación del cormorán a la cabeza de ofidio. Parecen reunirse aquí los motivos serpiente con plumas y ave-serpiente).

Como lo hace notar Koch-Grünberg, el elemento primitivo del árbol cósmico o Arbol de Vida es omnipresente entre los caribes de las Guayanas y otros grupos de cultivadores selváticos<sup>21</sup>.

La historia de un hombre aprisionado en un árbol es conocida de los tembé y otros grupos selváticos, según informes de Nimuendajú (en *Handbook...*, tomo 3, pág. 294). John Gillin nos habla del origen del casabe atribuido al pájaro Bunia, cuando el Arbol de Vida cargado de frutos diversos fue derribado (J. Guillin, *The Barima...*, *op. cit.*, pág. 170).

Asimismo, el de la cabeza cortada, asociado al del árbol primigenio, es frecuente entre los cultivadores selváticos. En un mito apinaye, *Techware* fue engañado y muerto. Su cabeza, separada del cuerpo, se transformó en una sonaja y en esa forma mató gente. La cabeza de *Techware* fue la cabeza de la maraca<sup>22</sup>. A este respecto, cabe referirse al dato de De Goeje que manifiesta que tanto los arawak, como los ayana (caribes) usan la misma palabra para cabeza y calabaza (Zerries, *op. cit.*, página 324).

En la citada obra Koch-Grünberg ofrece informes de interés etnográfico e histórico:

Que las leyendas registradas en las secciones 10 y 12 de su libro se refieren a los solsticios del sol y eclipses de la luna. Mitos de origen del sol, de las estrellas y constelaciones. Las más importantes son las Pléyades, la Vía Láctea, la Cruz del Sur. Las Pléyades en concepto de los indios, con el grupo Adelbarán y parte de Orión, forman la figura de un hombre con una sola pierna, Zilikairai o Zilizoáibu, cuya mujer infiel le arrancó una pierna y huyó con ella al cielo. Esta mujer manifestó a su hermano que después de su desaparición la estación de lluvias comenzaría y aparecería una gran cantidad de ranas. Las Pléyades desempeñan un papel principal en las narraciones indígenas; ellas asumen importancia para señalar las estaciones y el momento exacto de las plantaciones: cuando desaparecen al oeste comienza la estación de lluvias y cuando reaparecen al este, la estación seca.

En concomitancia con los mitos de origen de los astros están los de elementos meteorológicos (lluvia, vientos, rayo, relámpago, arco iris; a éste lo conciben como una serpiente de distintos colores).

El sol con su corona de rayos. La relación mística de la luna con la vida sexual de la mujer. El héroe solar tiene y puede conceder el privilegio de la juventud y de la belleza eterna. Los héroes cambian a los hombres en piedras o animales. Las piedras tienen alma, en tanto son la morada de espíritu humanos o animales petrificados. Las plantas tienen alma en tanto nacen, crecen y mueren. Héroes comedores de gente. Gigantes antropófagos.

En la primera edad del mundo no hay diferencia entre los hombres y las bestias. Creencia de que basta ponerse un vestido de plumas para llegar a ser ave. En cambio, al despojarse de sus plumas las aves son gente. Los dioses como los hechiceros, necesitan una escalera para ascender al cielo.

<sup>21</sup> Th. Koch-Grünberg, *Vom Roroima zum Orinoco*, Berlín, 1961, págs. 33-38 y 259-265.

<sup>22</sup> Otto Zerries, «Kurbisrassel und Kopfgeister in Sudamerika», *Rev. Padeuma*, Band V, junio, 1953, Heft, 6.

*Mitos shapras.*—Es poco conocida la mitología de este grupo. Recogió de boca de Tariri los mitos que se resumen a continuación<sup>23</sup>.

Antes de la creación de la tierra sólo había agua. *Apanchi* o *Abanche* (apapa = padre) es el dios creador de los shapras y de todo lo demás. La tierra es cuadrada y en el centro viven ellos. La historia de la creación del mundo se desarrolla en dos etapas. En la primera crea *Apanchi* la primera gente que no se distingue de los animales. Por entonces los animales eran gentes que hablaban y se entendían. Por este tiempo los shapras eran monos Choro (*Lagotryx rumboldtii*), y los huambisas, monos maquisapa o monos araña. Por no haber quedado bien con *Apanchi*, éste destruyó sus primeras criaturas dejando vivo sólo a un niño. Tal destrucción se realizó mediante el diluvio que inundó toda la tierra. Algunas gentes de la primera época fueron transformados en pájaros dañinos, otros en sapos = *maqui* de gran tamaño.

En la primera edad del mundo comían huevos de serpiente. Por entonces las culebras daban huevos a las mujeres. No había yuca, ni maíz, ni planta cultivada. *Apanchi* ordenó al niño sobreviviente que cortara mucha fruta de genipa y la arrojara al agua. Entonces, fueron bajando las aguas del diluvio quedando nuevamente a la vista la superficie terrestre.

Segunda época: los shapras actuales fueron creados después del diluvio. *Apanchi* creó a *Kapchomoro*, el héroe cultural, su hijo, quien después de una serie de hazañas realizadas en la tierra subió al cielo donde se hizo sol. Cuando *Kapchomoro* vivía en el mundo era un famoso cazador; mas *Apanchi*, que es un dios bondadoso, no quería que se acabasen los animales de cacería y por esto transformó a su hijo en sol; es amigo de la luna, *Tzupiri*, enté masculino que tenía por esposa a *Warantó*. También creó al «loro que habla bien» (compárese con los mitos guaraníes). Este era una personata. Creó además a un pájaro, *shankata*, que es su mensajero. El opuesto *shankata* es *makava*, ave nocturna que grita a la puesta del sol anunciando la muerte.

Creó un árbol, *shklévana*, que era la esposa del sajino (*Dycotiles torcuatus*, especie de pecarí). Cuando el sajino se convirtió en hombre, la mujer árbol estaba durmiendo. Despedía un olor muy fragante. Desde entonces los pecarí tienen la costumbre de oler el *shklévana*. Las estrellas también eran gentes y fueron transformados en cuerpos celestes como el sol.

Las estrellas son «los niños del trueno». El trueno y el sol son parientes.

Venus es la «estrella grande», ocupa un rango prominente en el concierto estelar de los shapras. La constelación de mayor importancia es de las Pléyades, por su función cronológica y meteorológica. Sirve de punto de referencia «para contar el año». Su posición determina la iniciación de las lluvias así como el grado de intensidad de las aguas. Cuando recién aparece en el cielo llueve poco; pero a medida que baja sobre la línea del horizonte, las lluvias se intensifican. También la luna señala periodos de lluvia.

La gran boa del agua se llama *Tsonki*. Es también el nombre del arco iris. Si alguien muere ahogado, *Tsonki* le pregunta: ¿estás cansado?, descansa, pues, en esta hamaca. Y le ofrece una construida con serpientes entrelazadas.

*Tsonki* es un ente pluvífero, produce la lluvia que fertiliza los campos, pero también puede provocar inundaciones.

*Apanchi* vive en el cielo donde tiene por servidores a una gigantesca anaconda, que es su hamaca y grandes tigres negros que son sus perros. Una tortuga es su asiento. Los sapos también son sus servidores.

<sup>23</sup> Rafael Girard, *Indios selváticos de la Amazonia peruana*. México, 1958, páginas 206-210.

*Mito de Kumi-Yumu.*—Por su interés etnológico resumo a continuación la leyenda de Kumi-Yumu, de los kachuyana y kayana, de filiación caribe<sup>24</sup>.

*Kumi-Yumu* (yumu, padre; el padre de Kumi) era el mayor guerrero, el más valiente de los kachuyana-kayana. Tenía tres hijos tan valientes como él. *Kumi*, el más viejo; *Yaruchu* el segundo y *Kuradi-wé*, el más joven.

*Mumi-Yumu* aprendió el arte de matar gente con un jefe kayana. Usaba de las prerrogativas de los kayari adoptando sus insignias, que consistían en el cabello de los enemigos muertos, utilizado en el cinturón y en la flauta hecha de huesos de los mismos. La casa de *Kumi-Yumu* era grande y adornada de muchas cabezas. A los enemigos muertos le arrancaban la cabellera junto con el cuero cabelludo (escalpe). Después se colocaba el cabello sobre una calabaza que servía de cráneo, produciendo de esta manera la imitación de una cabeza; se colocaba sobre una clava alrededor de la casa. Cuando el viento soplabla, la cabeza gemía y lloraba y los cabellos volaban al viento. De lejos parecían cabezas de gentes.

Nuestros ancestros comían carne humana. *Kumi-Yumu* también comía gente; pero sólo las partes buenas: piernas, brazos y corazón. Y sólo comía carne de enemigos muertos.

*Leyenda de Giaiael.*—Emile de Boyrie Moya, transcribe el episodio siguiente de los tainos, del fraile Ramón Pane que acompañó a Colón<sup>25</sup>.

*Giaia* tenía un hijo que se llamaba *Giaiael*, que quiere decir hijo de *Giaia*. Este quería matar a su padre, pero luego su padre lo mató a él y puso sus huesos en una calabaza y ató éste en el techo de su cabaña. Deseando ver a su hijo, *Giaia* le dijo a su esposa: «Deseo ver a nuestro hijo *Giaiael*». Ella descolgó la calabaza y le dio vuelta para ver los huesos de su hijo y de ella salieron muchos peces. Los huesos se habían convertido en peces.

Cuatro hijos gemelos de *Itiba Tahuvava*, que murió de parto, fueron a coger la calabaza, donde estaba su hijo *Giaiael* transformado en pez. Queriendo colgar la calabaza, no la colgaron bien, de modo que cayó en tierra y se rompió. Dicen que fue tanta el agua que salió de aquella calabaza, que llenó toda la tierra, y con ella salieron muchos peces, y de aquí dicen que haya tenido origen el mar.

Encontramos aquí dos concepciones idénticas a las mayas: la transformación en pez de los huesos de *Hunahpú*, arrojados en el fondo del río de *Xibalba* y la asociación de la calabaza con el agua.

*Mitos huitoto, bora y ocaina, dramatizados en fiestas rituales.*—Los informes siguientes son tomados de mi citado libro sobre los indios de la Amazonia peruana.

La mitología se articula en dos Edades: una de oscuridad, cuando aún no existía el sol ni la luna y tampoco las plantas cultivadas. Por entonces los hombres no se distinguían de los animales. Una catástrofe ígnea destruyó esta

<sup>24</sup> Frei Protasio Friel, en *Revista do Museu Paulista*, vol. IX, São Paulo, 1955, páginas 203-233.

<sup>25</sup> E. de Boyre M., *Monumento megalítico de Chacuey*, Santo Domingo, 1955, página 158.

primera creación. En el segundo período surgen los luminares, una nueva creación de seres humanos y de plantas de cultivo. *Na fuey* y *Buinaima* son los actores míticos de esa época. *Na fuey*, la primera mujer, y *Buinaima*, la gran boa del agua, que en sus acciones es una Serpiente y también un ser antropomorfo. La Serpiente fecunda a una doncella llamada *Amena-cogoena* o *Monay-yalque*. Da a luz un varón que a los cuatro días se convirtió en un árbol frondoso, cargado de frutos y plantas alimenticias, teniendo así su origen las plantas cultivadas. De esta manera la madre tuvo abundancia de comida; recogía los frutos del árbol en el cual se había transformado su hijo. Movidos por el hambre las gentes descubren la fuente de los recursos alimenticios siguiendo a la madre. Derriban el árbol para aprovechar sus frutos. Entonces del tronco salieron las aguas de los ríos y de sus ramas las plantas comestibles, principalmente, la yuca. En castigo de haber tumbado el árbol, la gente fue sentenciada a morir, pues antes no morían, estableciéndose así la caducidad de la vida orgánica.

El niño-árbol hijo de *Buinaima*, se llama *Faguerani*, es el árbol de vida. Los huitotos atribuyen una gran importancia a su árbol de vida: creen que si los antepasados no lo hubiesen tumbado, no existiría el agua, los ríos, las plantas alimenticias. Perpetúan este acontecimiento en danzas y ritos (*op. cit.*, págs. 80-83). Para la fiesta y danza del *yadik* que dramatiza el precitado mito, las mujeres se pintan el rostro y el cuerpo con pinturas que, en forma esquemática, representan a la boa, objetivándose en esa forma el binomio boa-mujer, progenitores de *Faguerani*. Reactualizan la escena primordial derribando un gigantesco árbol del que se labra la viga de danza. Se abalanzan sobre él para derribarlo y coger la milagrosa cosecha objetivada en la abundancia de frutos y alimentos que se distribuyen entre los participantes.

En sus ritos petitorios de lluvias y alimentos, el chaman hace reminiscencia del acto creativo del cosmos, de la humanidad y de las plantas; los seres míticos que figuran en los mitos creativos son también los que actúan en la fiesta y danza del *Yadik*. Por otra parte el chaman que representa a *Buinaima* puede transformarse en serpiente.

Los mitos boras son semejantes a los huitotos. Las fiestas y danzas del *Yarigua* son equivalentes a las del *Yadik*. Dichas danzas se realizan durante la cosecha para celebrar la abundancia de frutos y a la vez como ceremonia de acción de gracias. Los boras rinden culto a los seres míticos y los personifican en sus danzas y fiestas del *Yarigua* y del *Pifayo* o *Memey pa*. Hasta hace poco ésta se realizaba simultáneamente con el juego de pelota (*es pe aú*) cuyo mito de origen está asociado al del Arbol de Vida (palmera de pifayo, Guglielma). Un pez, *Tarijpa* es el primer cultivador y propagador del pifayo, árbol de importancia en la economía nativa. El jefe de la danza representa al pez mítico y como distintivo lleva sobre la cabeza, a guisa de tocado, un escudo de madera de balsa, figura del pez primordial = *zúngaro kopira*. El pez está con la cabeza hacia abajo, la cola bifurcada hacia arriba y las aletas dispuestas lateralmente. El centro de su cuerpo está señalado por una cruz equilateral. Otros danzantes llevan un tocado de madera de balsa con figuras representando mariposas, libélulas y pajaritos. Son los animales compañeros del pez que revolotean en los aguajes cubiertos de vegetación en la que se destacan gráciles palmeras. Esas lagunas donde se desarrolla una rica fauna ictiológica, son sitios predilectos de la anaconda, «la gran boa del agua», disfraz del ancestro primordial. Los danzantes se pintan con el motivo de la serpiente estilizada. Sobre el busto de las mujeres, pintan dos serpientes que se cruzan en el centro dejando libre los pezones lo que forma en conjunto un dibujo geométrico con cuatro proyecciones (se ha ilustrado en páginas precedentes, tocados y pinturas corporales boras).

La mayoría de las pinturas que lucen los danzantes son variaciones morfológicas del motivo serpiente. El ambiente en el cual se desarrolla la fiesta evoca el típico paisaje de la selva, con su flora y su fauna, como réplica del escenario

donde se desarrollaron los episodios míticos que se reactualizan en esta fiesta. Los hombres cantan y las mujeres corean las estrofas alusivas al acto. Del bosque parten en la noche los sonidos lúgubres de cuatro enormes trompetas sagradas. Ni las mujeres ni los niños pueden ver esos instrumentos de un metro y medio de largo. Por esta razón los tocan de noche y en la madrugada los esconden en barrancas o quebradas.

El hombre-peze, jefe de la danza, les quita las trompetas (*op. cit.*, págs. 113-114).

Al igual que la mitología huitoto, la bora se desarrolla en dos épocas. Al principio no existía nada, sólo *Ma achu Pibeepe* o *Pibeebe*, nuestro padre del cielo (cielo = *ma achu*). Este creó el mundo por etapas: primero hizo el agua, la tierra, el hombre, los árboles y la yuca (pág. 115, *op. cit.*). La tierra tenía la forma del fruto del árbol del pan (*Artocarpus*).

Las primeras gentes no se distinguían de los animales. Esta primera tierra fue destruida por fuego y agua (diluvio). El creador de los hombres nuevos se llama *Mekaani*. El espíritu divino cayó a la tierra y así nació el primer hombre bora.

La primera yuca fue creada por el Padre de la Tierra. Sembró dos palitos de yuca; era su propia mujer. El hombre enterró a su mujer; pero antes sembró tabaco. El mismo se hizo tabaco. Después pensó que debía tener compañera. El hombre-tabaco y la mujer-yuca eran hijos de nuestro padre (*op. cit.*, pág. 118).

Por esta razón sólo el hombre siembra, cosecha y toma esencia del tabaco, por ser esta planta un ente masculino. La mujer se ocupa del cultivo de la yuca y del procesamiento como alimento, por ser ésta una planta femenina.

*Cosmogonía*.—Cuatro gigantescas palmeras de pifayo sostienen el cielo. La primera, además de esas cuatro, surgió del centro de la tierra; es el primer árbol del mundo «creado por nuestro padre» quien le dijo a *Memey* que fuera el padre del pifayo. Las cuatro palmeras dispuestas en los cuatro rumbos del mundo, eran de distintos colores (roja, amarilla, blanca y colorada). La que está al oriente es el pifayo de los peces. Está «en medio del agua». Sostiene a las nubes, o sea al cielo, en su copa, y como decía mi informante chaman «agarra las nubes» (compárese con los mitos guaraníes).

Destácase la importancia que confiere al pifayo como árbol cósmico, asociado a las nubes, el agua, el alimento. A la luz de este mito se entienden y cobran sentido los ritos del pluviomago; celébranse ante una palmera de pifayo para inpetrar del cielo los beneficios de la lluvia y del alimento. Bajo la mítica palmera del centro corre un manantial de agua donde vive la leyendaria «boa del agua» que el pluviomago despierta en el rito de «patear la tierra».

El juego de pelota se realiza por primera vez entre la «muchacha de agua», hija de la boa primigenia (luna) y el guacamayo rojo (sol) que en el primer tiro de pelota derriba un racimo de pifayo. Una inundación arrasa la palmera de la que sólo queda una raicilla de la que colgaba un pescadito.

Al igual que las mitologías bora y huitota, la ocaina se articula en dos periodos separados por una catástrofe ignea e hídrica. En la primera edad *Bue kon hi* crea a los hombres monos que se alimentan de la tierra. Viven en un mundo oscuro, no hay sol ni luna. En la segunda, son creados los hombres verdaderos, los monos sin cola, que surgen con la creación de las plantas alimenticias.

Atribuyen al sol la creación del fuego hecho con huesos de cangrejos. La luna se llama *Fidiome* y el sol *Nena*. Este hizo los alimentos y la primera chácara que trabaja en unión de la luna. El sol, la luna y las estrellas constituyen una comunidad «como nosotros». Las estrellas son hermanas de la luna.

El tema de la «boa del agua» que fecunda a una doncella llamada *Amena kog*, así como el mito de origen de las manchas de la luna, son característicos de las tres mitologías (huitota, bora y ocaina). La serpiente mítica tiene la virtud de transformarse en ser humano. El ofidio antropozoomorfo es el ancestro primigenio de la raza. Asimismo, el tema del Arbol de Vida en que se transforma el hijo de

la boa, está presente en la mitología ocaina. Del árbol milagroso parte el cultivo de las plantas.

Este mito se dramatiza en la fiesta del *Dayá wika*, que es un mito en acción y corresponde al *Yadik* de los huitotos y al *Yarigua* de los boras.

No falta en estos grupos el mito del héroe cultural, hijo de la Luna, la mujer encinta que vaga por el mundo sin hogar; llega a una casa habitada por una anciana que le pinta el cuerpo para protegerla contra el tigre «animal bravo»; pero al bañarse en el río se le borró la pintura corporal que le servía de talismán; se la comió el tigre.

La anciana cría al niño a quien le es revelado que su madre había sido devorada por el tigre<sup>26</sup>. Juró vengar la muerte de su madre. Andaba solo, jugando por el monte. Jugaba con huesos de cangrejo, con los que hizo el primer fuego. Picaba troncos de árboles con dardos hechos por él para probar su puntería y mataba muchos pájaros.

Sigue el episodio del encuentro del héroe con el tigre, del puente que construye sobre el río incitando al animal a correr sobre la pasarela. Se rompe el puente, se cae el tigre, muere en el río.

Después de vengar la muerte de su madre, anduvo en busca de su padre peregrinando por el mundo donde sufre diversas vicisitudes. Finalmente asciende al cielo, gracias a las alas y corona de plumas que le envía su padre. Allí se convierte en sol.

Hay varias versiones de este mito; sobre el particular, remito al lector a mi citada obra<sup>27</sup>.

*Mitología makiritare*.—Con este título Marc de Civrieux publicó una serie de interesantes leyendas, de las que se reproducen algunos párrafos a continuación<sup>28</sup>.

Cuando aún no había nada ni nadie en la tierra, *Wanadi* existía, irradiando luz, «alumbraba solo».

Los primeros hombres fueron cambiados en animales. Así terminaron los primeros hombres.

*Wanadi* dijo: «Quiero hacer gente allá abajo». Envio su mensajero, un *damodede*. Nació aquí para hacer casas y gente. El *damodede* era espíritu de *Wanadi*. El fue el primer *Wanadi* de la Tierra, hecho por el otro *Wanadi* que vive en Kahuña. Aquel otro *Wanadi* nunca bajó a la tierra; el que vino aquí era el espíritu del otro.

Ahora, *Attawanadi* hizo muchas cosas buenas y buenas gentes. Nos hizo a nosotros. Es el *Wanadi* de nosotros, de este mundo de ahora. Para poblar los pueblos hizo la nueva gente. Tomó tierra; la modeló como hombres. Luego se sentó, soñó: «Está viva». Fumaba, tocaba maraca. Así nació la nueva gente, la de esta Tierra de ahora. Primero nació un hombre. Con tierra del cerro fue hecho. Aquel hombre fue el primero de los makiritare.

<sup>26</sup> Este es el mito de origen de la costumbre de bañarse en el curso de las danzas, para pintarse de nuevo, a fin de conservar la fuerza mágica de la pintura, costumbre a la que ya se ha hecho referencia.

<sup>27</sup> Rafael Girard, *Indios selváticos de la Amazonia peruana*, *op. cit.*, págs. 53-144.

<sup>28</sup> Marc de Vicrieux, *Watunna, Mitología Makiritare*, Caracas, 1970.

*Antagonismo entre Wanadi y Odo'sha*

La gente antigua no sabía cultivar la tierra. Cuando llegó *Semenia* les enseñó a talar árboles para hacer conucos. *Semenia* decía: Trabajemos reunidos, luego celebremos; luego repartiremos las primicias. El pájaro *Semenia* quería que terminara el hambre, la miseria. *Semenia* se hizo jefe para enseñarnos. Trajo comida, lluvia, fecundidad, obediencia para todos. *Semenia* fue el mensajero de *Wanadi*, el primer jefe de nosotros, en el principio.

Arbol de Vida. Un árbol muy grande estaba en el cielo, con las raíces para arriba y las ramas abajo. Le cortan. Caen el árbol *Mará huaka*. Toda la tierra se movió. Ramas, frutas, palmas, semillas, todo cayó. Pareció que el cielo caía, parecía el fin de nuestra Tierra. Llovía, llovía, llovía. Ellos no sabían qué era. Fue la primera lluvia. Mucha agua caía del Cielo por las ramas cortadas del *Mará huaka*.

Ahora, la Gran Culebra *Hui'io* salió del río, brotó a la luz. «Quiero mi corona», dijo, buscando plumas, pájaros para su corona. *Hui'io* se cubrió con plumas. Es la Gran Serpiente, dueña del agua.

En la citada obra se encuentran fragmentos de mitos acerca de la lucha de los dos héroes contra el hombre-jaguar. Esos héroes se llaman *Iureke* y *Shikié'mona*, y en una larga serie de episodios engañan al hombre-jaguar. Este cree haber comido a los muchachos, pero éstos se habían metamorfoseado en grillos. Creyendo haberlos comido, sacó el último trozo de carne de la olla. Era la cabeza de su propia mujer. Bravísimo se puso cuando descubrió el engaño. Los muchachos se fueron robando el bastón de la fiera. Esta los persigue y, por último, «se rompió todos los huesos».

Otra leyenda se refiere a las aventuras de *Wachamadi* que estaba trabajando en la tumba de árboles.

No se cansaba. Parecía como si el hacha cortara sola. Oyó la voz de *Kuinadi* que le dijo: «¿Por qué trabajas tanto para aquel hombre? El no te quiere. Mató a tu madre».

«Bueno, soñó *Wachamadi*, primero le mataré. Ahora vengaré a mi madre». Después murió aquel que al principio fue dueño del Trueno.

En otro episodio, *Ma'ro*, el jaguar con sus auxiliares, mata a una mujer embarazada. Mataron y se comieron a la mujer. Cuando la destriparon, brotó un niño no nacido. *Kuamachi* se llamaba. El niño rodó, cayó al río. Cuando cayó, se lo tragó la sardinita *Dihú ku*. En el vientre de la sardina creció el niño. Luego salió.

Llegó a casa de su abuelo, a quien le ruega hacer justicia por la muerte de su madre. «Vengaré su muerte», dijo el joven. La saga es larga. Finalmente *Kuamachi* mató al jaguar para vengar a su madre. Después buscó la calavera de su madre y la encontró.

El tema de la madre comida por los jaguares y vengada por su hijo es común en los mitos florestales.

*El extraordinario viaje de Meda'tia*

«Dicen que nosotros, los hombres ordinarios, no podemos entender bien nuestro mundo, ni otros mundos que existen fuera del nuestro, encima y debajo de la Tierra, porque nos falta la sabiduría y somos ciegos y sordos a las cosas de afuera...» «...para entender bien todas las cosas, hay que saber cómo viajan los *huhai* (chamanes) y como conocen a muchos Grandes Seres que les enseñan la

sabiduría. Para convertirse en *huhai*, es necesario cumplir un gran viaje a través de los siete países de *Mo'tadeua*, el Cielo».

«*Meda'tia* subió con su cuerpo terrestre a todos esos países, estando todavía vivo halló abierto el camino secreto del Cielo. Más tarde *Meda'tia* volvió a la Tierra; después de haber conocido todo aquello y haber adquirido grandes poderes y sabiduría, nos ayudó a nosotros, los hombres.» «Dicen que, al principio, encontró obstáculos y dificultades en su camino...» «...antes de llegar a la Puerta del Cielo tuvo que atravesar un país... lleno de demonios disfrazados de vientos barrascosos y de casas de suplicio; no era fácil atravesarlo porque había muchos guardianes ante la Puerta del Cielo, y sólo trataban de impedir el paso.»

«*Meda'tia* llegó a la primera casa de prueba, la llamada *Sakihana* o casa de las Tijeras. Las Tijeras eran muchas, se abrían y se cerraban, colgando del techo de la casa para cortar su cabeza, pero *Meda'tia* no fue decapitado porque era hombre sabio y justo. Ordenó a las Tijeras: «Estáis quietas», y dejaron de abrirse y de cerrarse.»

«Entonces voló a la Segunda Casa de Suplicios, cuya dueña es la mujer *Medé-nahua*, y le apareció con los brazos abiertos, hermosísima e incitante en la penumbra, invitándole al amor. Pero *Meda'tia* no fue vencido por el engaño; volteó su mirada hacia arriba y siguió volando. Dicen que si hubiera cedido a la tentación, *Medénahua* lo hubiera despedazado...»

«*Meda'tia* voló entonces a la Casa de la Luna, que se halla en un estrecho túnel que une el Cielo con la Tierra, la Puerta del Cielo. Allí había mucha oscuridad; sin embargo logró ver a *Nuna*, la Luna, bajo la forma de un hombre acuclillado, tras una trampa, cazando gente como si fuera presa. Caza los *akato* (alma) que (al nacer) van del Cielo a la Tierra o (al morir) de la Tierra al Cielo, y los guarda prisioneros en su casa para comerlos luego.»

«Llegó en seguida a un río, lo atravesó, y vio la Encrucijada, Centro de todos los mundos. Allí termina el camino de la Tierra y se bifurca. Un camino negro como la noche lleva a... el País sin Amanecer que hay bajo la tierra... otro camino, blanco como la luz de día, lleva al Cielo, o País sin Atardecer...»

«Así fue, dicen, el primer viaje de un hombre a los otros mundos. Dicen que, desde entonces, nuestros chamanes todavía hacen lo mismo, pero ya no van al Cielo con su Cuerpo Terrestre sino que lo dejan en la tierra como muerto y sólo su *akato*, su doble (invisible para nosotros) emprende el viaje maravilloso.»

«Nuestro *akato* no hace más que cambiar de mundo, nunca muere..., es invisible para los hombres ordinarios, pero nuestros chamanes pueden verlo claramente.»

«Mientras moran en nuestros cuerpos, nos defienden contra los seres de lo oscuro y nos amparan con sus grandes poderes y sabiduría celeste. Los *akato* son como nuestros Padres Guardianes inmortales, Dueños invisibles de nuestros cuerpos, y nos dan movimiento, vigor y salud.»

Así, pues, *Meda'tia* pasa las tres pruebas y continúa su viaje. Debe visitar los siete Países Celestes, así llega al primer pueblo.

«Es un pueblo de puros Sabios que no toman tiempo para comer ni dormir, pues no hacen otra cosa sino cantar y soplar y así son muy poderosos. Ellos le enseñaron a *Meda'tia* el arte de oír y hablar los lenguajes de todos los seres.»

«En seguida soplaron la Vida sobre *Meda'tia*. También son dueños del Adeu, la Palabra y de Uediñakana, el lenguaje... Cantaban el lenguaje de los chamanes, diciendo: «Cambia tus oídos» y soplaban, pero al principio, *Meda'tia* no entendió. Sin embargo se le cambiaron los oídos; entonces sí entendió lo que ellos decían, y entró en el Mundo de la Vida.»

«En seguida los Hijos de los Pájaros bajaron de sus Casas Secretas y acudieron al reclamo de *Meda'tia* para entregarle sus poderes.»

«Ahora puedes hablar, sabrás entrar a nuestras casas y te enseñaremos nuestros poderes.»

«Cuando los Suamo invisibles llegaron ante *Meda'tia*, él entendió lo que de-

cían, pero sus palabras le parecieron locas. Ellos confundían todo, no llamaban las cosas como deben llamarse...»

«Así *Meda'tia* se convirtió en chaman, así conoció los caminos de los mundos, porque los Maestros le habían dado los mismos oídos, ojos, garganta de ellos mismos, los Grandes Seres Celestes.»

Entonces llega *Meda'tia* a otro país celeste donde vive gente numerosa, dueños de la madaka (maraca mágica). Estas maracas «... podían curar, matar y destruir demonios y hechiceros, podían exorcizar a los poseídos. Y los Dedehuahie Iamo le dieron a *Meda'tia* su propia madaka para que él fuera a los Mundos Oscuros, a conjurar demonios y enfermedades.»

En el viaje *Meda'tia* llega por fin hasta el País sin Amanecer. Ahí encuentro a *Huio*.

«Los hombres ordinarios, podemos ver de vez en cuando a *Huio*, bajo la forma de una gigantesca culebra de agua, vestida de plumas, y otras veces lo vemos como el Arco Iris, pero *Meda'tia* vio a *Huio* tal como es, hombre grande y poderoso.»

«*Meda'tia* entró en muchas cuevas, a orillas de lagunas y ríos, y también las halló pobladas de mauadi. Junto con ellos vio a muchos prisioneros, cambiados en animales... esos prisioneros dijeron al huai que habían sido atrapados «en lo claro» (en la Tierra), algunos eran *akato* de hombres muertos... *Meda'tia* supo entonces que los hombres no sólo viven en lo claro, sino que están dispersos en todos los mundos oscuros e invisibles.»

«Agotado por las luchas, salió entonces de los Infernos, se fue volando y llegó al Centro del Cielo, al más hermoso de todos los países: Iadiña Kuhua. Ese es el maravilloso lugar donde descansan los *akato*, el amparo de la verdadera patria de nuestros dobles inmortales. Ningún demonio aguanta su luz deslumbrante ni entra jamás a molestar. En Iadiña Kuhua hay un inmenso lago azul; llegan a sus riberas los viajeros fatigados, libres de demonios, y se sienten felices. Es el país de la paz eterna, sombreado por árboles, cargados con frutas de todas las especies.»

«Y *Meda'tia* salió del Cielo, por la Casa del Sol (el más antiguo de todos los Seres) y llegó a la de *Uanadi*, en el país del horizonte, situado entre el Cielo y Mar, en el Norte.»

«Así supo que *Uanadi*, mucho antes de que los hombres existiéramos, había hecho el mismo viaje. *Uanadi* es el ser más poderoso, Padre inmortal de los chamanes y de los hombres. *Meda'tia* lo supo todo cuando conoció su faz.»

«El viaje de *Meda'tia* tiene nexos claros con los mitos de muerte y resurrección. Es este un elemento medular de toda iniciación chamánica. Un viaje a los otros dos mundos es también indispensable. Durante esta iniciación el nuevo chaman debe pasar (por lo menos) por tres pasos: «muerte», visita al Infierno (mundo de los espíritus) y ascenso al Cielo.»

El mito anterior acerca del extraordinario viaje de *Meda'tia*<sup>29</sup>, es de gran importancia para comprender la hermenéutica indígena, de difícil captación para el investigador corriente. Además de revelarnos, en sus detalles los avatares del viaje *post mortem* que han de emprender todos los miembros de la comunidad caribe, resalta uno de los aspectos del rito de iniciación al chamanismo. El chaman debe ser clarividente y

<sup>29</sup> Marc de Civrieux, «El viaje extraordinario de *Meda'tia*, tradición maquiritara», *Elán*, 1968, págs. 14-27, reproducido por John de Abate, en *Publicación de la Oficina Central de Información*. Soc. de Amigos del Museo de Bellas Artes, Caracas, junio de 1970.

conocer los lugares más recónditos del universo a fin de poder auxiliar a los muertos en tan penoso viaje. Ese mito nos ofrece una clara definición acerca del concepto de la muerte y del «alma». Nos muestra cómo la relaciona el chaman con los dioses y el espíritu de los muertos. Define el valor del Siete, como numeral sagrado, describe la Serpiente emplumada y el paraíso.

Ya habrá notado el lector ciertos paralelismos con los mitos del *Popol-Vuh*. El párrafo referente a la casa de las tijeras, a las que el chaman ordena que estén quietas, recuerda el episodio de *Hunahpú* en la casa de las navajas, que por orden del héroe «no se movieron más, sino que se estuvieron quietas todas las navajas» (*Popol-Vuh*, Recinos, página 165). La encrucijada o centro de los caminos de todo el mundo, caminos con sus respectivos colores, es otro pasaje que parece copiado del *Popol-Vuh*.

### Las «Edades» míticas. Cataclismología

Poca atención se ha prestado al tema de las «Edades» míticas, vinculado a la doctrina del destino del hombre y de su mundo.

Del material expuesto precedentemente, se desprende que las mitologías tupí-guaraní y caribes se articulan en dos períodos o «Edades», separadas por una catástrofe ígnea e híbrida y algunas veces sólo por el diluvio.

A. Thévet llama a esas épocas de la mitología tupinamba: Primer mundo y Mundo actual; Cadogan, Primera Tierra y Segunda Tierra. J. Riester dice que los pauserna-guarasug'wá distinguen: el tiempo de la Primera Tierra, que es el tiempo antes de nuestro tiempo, que es el presente (*op. cit.*, págs. 440, 465). H. Baldus manifiesta que entre los tapirapé la chicha representa el aspecto festivo de la nueva Era después del diluvio. La tierra fue destruida por un incendio universal y un diluvio (*op. cit.*, págs. 365-357). Alain Gheerbrandt encuentra la misma división entre los piaroas. Después de la catástrofe universal son creados los hombres verdaderos. Los mitos shapras, huitotos, boras, tamanacos y ocainas, transcritos precedentemente, también se articulan en dos períodos o «Edades»<sup>30</sup>.

Esos períodos están dispuestos en series genéticas. En el primero, se desconocen las plantas cultivadas y el hombre se asimila o se compara a un animal.

En el segundo, surgen las plantas de cultivo en concomitancia con la generación de hombres verdaderos, que son los actuales. El ciclo de los gemelos caracteriza esa Edad. Ellos ejemplifican las normas de conducta

<sup>30</sup> Tal estructura bipartita es notoria en mitologías que tratan de la cosmogonía y creaciones del mundo en una forma completa.



vigentes. Tanto el origen de los nuevos seres humanos como el de las plantas de cultivo, tienen lugar en forma y circunstancias diversas, pero siempre por medios sobrenaturales, a veces, con la participación de algunos sobrevivientes de la catástrofe.

Esta es, dentro de la concepción primitiva, la manera de proyectar en su peculiar concepción del mundo el registro de un hecho de tal trascendencia como el paso de la economía parasitaria a una economía de producción.

Aunque la estructura bipartita de las Edades del mundo es inteligible sin esfuerzo a través de los propios materiales míticos, para mayor seguridad consulté el caso con especialistas en la materia, entre ellos A. Métraux, E. Shaden, L. Cadogan, Altenfelder, F. Fernández y otros más. Todos ellos corroboran el hecho de que no hay entre los pueblos selváticos (tupí-guaraní, caribes y otros de cultura similar) ninguna mitología articulada en más de dos «Edades».

León Cadogan manifiesta al respecto que «en cuanto a los mitos de las altas culturas que hacen referencia a que el mundo ha sido creado y destruido cuatro veces no he hallado nada semejante en la mitología guaraní; sólo menciona el diluvio que destruyó el mundo, en cuyo reemplazo fue creado otro nuevo»<sup>31</sup>. E. Shaden me escribe: «En cuanto a su pregunta relativa a mitología tupí-guaraní, puedo decirle que todas las informaciones de campo de que dispongo, sólo se refieren a una sola destrucción del mundo, que divide la mitología en dos secciones» (carta, fecha: 14 de diciembre de 1953).

Pero el universo, re-creado por los dioses, no es estable ni eterno. Las primeras criaturas imperfectas fueron destruidas por un cataclismo por no haber observado las leyes divinas. Dada la función ejemplar del mito, este constituye el precedente de futuras destrucciones, en las mismas circunstancias. Cosmogonía y escatología son dos procesos solidarios en concepto del indígena.

Dice Alfred Métraux al respecto: los tupí-guaraní viven obsesionados por el fin del mundo, que ha de ser destruido por una catástrofe como castigo de la humanidad por su ingratitud hacia el Creador. Cuando esto ocurra, el Creador enviará el murciélago para que coma el sol (retorno a la tinieblas primordiales) y soltará el tigre azul para que coma a la gente. Luego vendrá el fuego y el agua. Los tupí-guaraní creen que el fin del universo y de la humanidad está próximo. El citado investigador relaciona la creencia en la destrucción del universo y de la humanidad con el mito de la tierra sin males y el mesianismo de esos pueblos, siendo ésta una de las causas de su impulso migratorio<sup>32</sup>.

Acerca de ese retorno cíclico de los acontecimientos míticos tenemos varias referencias.

<sup>31</sup> L. Cadogan, *América Indígena*, vol. XI, n.º 3, año 1951, pág. 203.

<sup>32</sup> A. Métraux, *La Religión...*, op. cit., págs. 44 y 202-203.

Nimuendajú nos habla de las mismas creencias entre los apapokuva: En la mitología de los mby'a *Karai Ru Ete* «sabe» que los hombres volverán a transgredir los preceptos divinos y que los dioses tendrán nuevamente que destruir la tierra para reconstruirla manifestando que «en ninguna manera están dispuestos a crear algo predestinado a no perdurar. Por esta razón se niega a reconstruirla.

Entonces *Jakaira Ru Ete* acepta el encargo de re-crear el mundo y dice: «Yo ya estoy dispuesto a crear mi futura morada terrenal, aunque mi tierra ya contiene presagios de infortunio para nuestros hijos hasta la postrera generación». Esta segunda Tierra será consumida por el fuego de *Karai Ru Ete*.

Egon Shaden expresa al respecto: «Parece indiscutible que el espíritu místico dominante en todos los sectores de la vida guaraní puede ser comprendido en sus debidos términos solamente cuando se considera el lugar de la cataclismología en el conjunto de las representaciones míticas. Los mitos del diluvio, del incendio universal y de otros cataclismos del pasado, son historias de función ejemplar que se proyectan al porvenir con peligros que penden sobre el destino de la humanidad. La tierra en que vivimos está condenada a la destrucción en un futuro más o menos próximo, expectativa que no puede dejar de ser motivo de pánico para los que viven en ella. De ahí la necesidad psicológica de procurarse una tabla de salvación, que los guaraní encuentran en el mito de la Tierra sin males, elemento genuino de su cultura. Así, el espíritu guaraní oscila entre el sentimiento de terror que le causa el ineludible cataclismo y la esperanza de alcanzar el paraíso antes que sea tarde. En esa tierra sin males no se conoce la muerte.

A la tierra sin males de los guaraní corresponden las «Islas afortunadas» de los caribes o «Islas de la Felicidad», que se encuentran en medio del Océano y a la que se accede con el auxilio de una gran cuerda o de otra manera y donde no se conoce la muerte...»<sup>33</sup>.

Los guaraní tienen la idea de que el fin del mundo es cada vez más próximo; los munduruka están convencidos que entonces *Karusa-kaybë* quemará los hombres<sup>34</sup>.

Respecto al cataclismo que separa la Primera Edad de la Segunda, Nimuendajú hace notar que tal creencia es común a los guaraní y tupí (*op. cit.*, pág. 38). El citado autor nos habla de las profecías de los taumaturgos guaraní sobre futuros cataclismos y la creencia en una inminente destrucción del mundo. Tales creencias, fundadas en su mitología, justifica la observación de Egon Shaden de que los guaraní

<sup>33</sup> E. Shaden, *Aspectos fundamentais da cultura guarani*, São Paulo, 1954, páginas 185, 188, 202.

<sup>34</sup> Albert Kruse, «Karusakkaybë, der Vater der Munduruku», *Anthropos*, volumen XLVI, Posieux, 1951, pág. 922.

temen más a la próxima destrucción del mundo que a la propia muerte individual (*op. cit.*, pág. 154).

También Jürgen Riester encontró entre los pauserna la idea de una próxima catástrofe que esperan, la cual acabará con el mundo y la humanidad.

Importa tener presente esa concepción precaria del mundo que amargaba la vida de los plantadores antropófagos porque no es exclusiva de ellos.

Este pensamiento, inherente a la doctrina cíclica de las Edades, que se origina en la mentalidad de los plantadores de tubérculos, es característico de las mitologías de culturas superiores. Le conocemos, por ejemplo, a través de los ritos cíclicos que los aztecas celebraban al final de cada período de cincuenta y dos años, concebido como un ciclo mítico que podía finalizar bruscamente con una catástrofe.

#### PARALELOS CON LA MITOLOGIA Y LA COSMOLOGIA MAYA-QUICHE

Si bien no faltan estudios de mitología comparada tupí-guaraní y caribe que han permitido a especialistas en la materia establecer su unidad fundamental y, como corolario, la unidad de la religión y la cultura de esos pueblos; en cambio, nunca se ha emprendido una investigación sistemática de mitología comparada entre los mitos florestales y los maya-quiché, que conduce a una profunda reorientación de la prehistoria indoamericana.

La mitología es la historia de los dioses, y los hombres que crearon los mitos confieren a los seres divinos sus propias cualidades, sentimientos, manera de vivir y de pensar, de donde se sigue que un examen de mitología comparada permite comprender los fenómenos psicológicos, sociológicos y culturales de los pueblos, así como su visión del mundo.

Para proceder metódicamente se enfocaran por separado las unidades o temas básicos de los complejos míticos respectivos.

Particular atención se presentará a la historia de los gemelos o héroes míticos, así como a la estructura mitológica.

*El Creador o Ser Supremo.*—Sorprende encontrar, entre los cultivadores primitivos, la noción de un gran Dios increado, causa primera de todo lo existente, es decir, que pre-existe a sus creaciones. Es omnipotente, omnisciente y omnipresente.

Así, por ejemplo, para los mby'a guaraníes, *Nande Ru* se crea a sí mismo en medio de las tinieblas primigenias y de los vientos originales, iluminado por el reflejo de su propio corazón. El no vio tinieblas. Aunque el sol no existía hacía que la sabiduría contenida dentro de su propia divinidad le sirviera de sol. Existía antes de haber creado la primera Tierra y antes de haber creado su futuro paraíso (Ehrenreich, Cadogan).

Según los mitos apapokvas, *Nanderuvusu* Nuestro Gran Padre vino solo, se dejó ver en medio de la oscuridad. Tenía una luz brillante sobre el pecho. *Nanderuvusu* crea la tierra (Ehrenreich).

*Lugo*, el gran Dios de los caribes insulares, no fue creado por nadie. Fue creado de toda eternidad (Lalung).

*Apanchi* es el dios creador de los shapras y de todo lo existente (Tariri).

Cuando aún no había nada ni nadie, *Wanadi*, el alto Dios de los maki-ritares, existía, irradiando luz. Alumbraba solo (De Civrieux).

Tales concepciones de los selvícolas acerca del Ser Supremo, pueden ponerse en relación con las que están registradas, de manera explícita, en el *Chilam Balam de Chumayel* y el *Popol-Vuh*.

«Todo fue creado por Nuestro Padre Dios y por su Palabra; allí donde no había cielos ni tierra estaba su Divinidad que se hizo una nube, sola para sí misma y creó el Universo. Allí donde no había cielo antiguamente, la Palabra nació por sí misma dentro de lo oscuro. El que es la Divinidad y el Poder labró

la gran Piedra de la Gracia, allí donde antiguamente no había cielo. Dios solo, por sí mismo estaba dentro de la Gracia, dentro de las tinieblas, allí donde no había ni cielo ni tierra. En el *Uno Chuén*, sacó de sí mismo su divinidad e hizo el cielo y la tierra»<sup>35</sup>.

Los párrafos anteriores ponen de manifiesto la universalidad y la antigüedad del Creador.

Según el *Popol-Vuh*, cuando aparece el Creador

«Todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo. No se manifestaba la faz de la tierra. No había nada dotado de existencia. Solamente había inmovilidad y silencio en la obscuridad en la noche»<sup>36</sup>.

«Sólo el Creador = *tzacol*, el Hacedor = *bitol* (Brasseur le traduce por el Formador), el Poderoso = *tepeu*, la Serpiente emplumada = *gucumatz*, el que engendra = *alum*, el que da el Ser = *qaholom*, estaba en el agua rodeado de claridad» (Recinos, pág. 89), «entre una claridad deslumbrante» (Villacorta, pág. 167). Para interpretar la situación del Creador «en el agua», hay que tener en cuenta que, en concepto de los mayas, como de los selvícolas, mar y cielo son consustanciales.

«De esta manera existía el cielo y también el Corazón del Cielo, que éste es el nombre de Dios y así es como se llama (Dios = *cabauil*). La citada fuente equipara también el Corazón del Cielo a *Hurakán*» (Corazón del Cielo, que se llama *Hurakán*, pág. 90), y a *Gucumatz*, la Serpiente emplumada por estar oculto «bajo plumas verdes y azules» (Recinos, pág. 89), «envuelto en plumas de verde intenso» (Villacorta, *Crestomatia...*, pág. 20).

*Gucumatz* es el nombre genérico de los dioses creadores que irradiaban luz de su cuerpo dentro de la oscuridad.

La polionimia de la deidad suele confundir a los exegetas de la citada fuente mítica. El Creador es el Padre «de la vida y de todo lo creado» (Recinos, pág. 88). Es también el Padre de los dioses, que no son sino partes escindidas o desdoblamiento de él mismo.

En otra parte de este trabajo se ha tratado del fenómeno teogónico de pluralidad dentro de la Unidad y del modo como conciben y objetivan los chortis este concepto metafísico. Se han mostrado ejemplos tomados de la ontología guaraní y de la maya como es *Jakaira*, que se desdobra en otros *jakairas*, lo mismo que *Chac* o *Tlaloc*, en múltiples chaques o taloques.

Marc de Civrieux nos presenta una excelente definición transcribiendo el concepto de los makiritares sobre el particular.

«*Wanadi* envió su mensajero, un damodede. Es el *Wanadi* de nosotros. El damodede era espíritu de *Wanadi* que vive en *Kahuña* (el Cielo). El fue el primer *Wanadi* de la Tierra, hecho por el otro *Wanadi* que vive en *Kahuña*. Aquel otro

<sup>35</sup> *Chilam Balam*, op. cit., págs. 73, 91, 98, 101.

<sup>36</sup> *Popol-Vuh*, op. cit., pág. 89.

*Wanadi* nunca bajó a la tierra; el que vino aquí era el espíritu del otro» (op. cit., página 41).

El *Chilam Balam* de Chumayel expresa la misma idea al manifestar que

«El que es la Divinidad y el Poder labró la gran Piedra de la Gracia. Y de allí nacieron siete piedras sagradas, siete guerreros, siete llamas (dioses solares). Y sucedió que incontables gracias nacieron de una piedra de gracia» (op. cit., pág. 73).

Queda definido en este párrafo el misterio ontológico de pluralidad dentro de la unidad divina. Los dioses de la teogonía indígena son de la misma esencia divina y tienen los mismos poderes del Creador, es decir, que representan en sí toda la divinidad. Al igual que el Ser Supremo, puede desdoblarse, a su vez, en «incontables» dioses que tienen las mismas cualidades, sin desvirtuar el principio de Unicidad divina, puesto que el alto Dios actúa a través de sus hipótesis.

Este concepto es claro en el *Popol-Vuh* que nos presenta a los *Ahpú*, como desdoblamiento y agentes de *Hurakán*.

El gran Dios carece de biografía. No es su historia la que llena las páginas de las mitologías maya-quiché y selvícolas, sino la de sus agentes o *alter ego*, que se humanizan para vivir como los hombres a fin de ejemplificar sus normas de conducta.

Pueden presentarse bajo diversos aspectos: antropomorfo, zoomorfo, fitomorfo, astral o meteorológico, y actúan en grupos de tres, cuatro, cinco o más entidades, que representan, a la vez, numerales sagrados.

Tales son las doctrinas teológicas fundamentales comunes a maya-quichés, tupí-guaraní y caribes.

*El Cosmos*.—Comparando la imagen del cosmos de los cultivadores primitivos, estereotipada en sus mitos, con la concepción del mundo de los mayas, se advierte que son fundamentalmente las mismas.

Tanto los maya-quichés, como los tupí-guaraní y caribes —de los que tenemos informes suficientes— tienen la misma concepción de un universo tridimensional: Cielo, Tierra, Inframundo. La forma de la tierra es cuadrangular, limitada en sus ángulos por cuatro postes, árboles o palmeras gigantescas, que soportan el cielo o las nubes y está dividida por una cruz que apunta hacia los cardines. La intersección de los brazos de la cruz señala el Centro del Mundo, donde está emplazado el Arbol de Vida.

En ambos tipos de cultura (maya y selvática) la orientación de la cruz y del cuadrante cósmico es la misma. Respecto a la cruz, Nimuendajú ofrece datos concretos:

«*Nanderuvusu* crea la tierra, e hizo el sostén de la tierra. Encima puso una viga orientada de Este a Oeste, y más encima, otra cruzada de Norte a Sur. Entonces subió sobre el centro de éste, el eterno Palo cruzado: *Iossa yocó ypi*, y rellenó cada cuadrante con tierra» (op. cit., pág. 36).

El «Palo cruzado» del armazón cósmico es la cruz que divide cada cuadrángulo cósmico en cuatro partes iguales.

En cuanto a la orientación del cosmos, es implícita en la observación de los tupinambas «de los movimientos del sol de un trópico a otro y viceversa» (Abbeville), es decir, de los solsticios. Los dioses agrimensores, que son dioses solares, no pudieron, en efecto, pasar de esos límites cuando midieron el mundo *in illo tempore*.

Impresionante descripción ofrece el *Popol-Vuh* acerca de cómo el cielo y la tierra fueron medidas en los cuatro ángulos» (pág. 88).

La cosmovisión de los mayas es idéntica a la de los plantadores primitivos. Está registrada en el ciclo étnico, que corresponde a la Segunda Edad de ambas mitologías.

Al igual que los cultivadores selvícolas, el *Chilam Balam* de Chumayel hace referencia a los cuatro Árboles, emplazados en los cuatro rumbos del mundo, además del central, y los llaman: «la Madre Ceiba roja, la Madre Ceiba blanca, la Madre Ceiba negra, la Madre Ceiba amarilla, de los cuatro ángulos del cosmos, además de la Gran Madre Ceiba, el Primer Arbol del Mundo, colocado en el centro. A cada uno de esos árboles está asociada un ave que revolotea entre sus ramas» (*Chilam...*, *op. cit.*, págs. 3-63).

El *Chilam Balam*, como el *Popol-Vuh*, hacen mención expresa de los colores que corresponden a los cuatro sectores del universo (rojo, blanco, negro y amarillo) y al centro (verde o azul), que son los colores sagrados de mayas y selvícolas, como se ha visto precedentemente.

Los cuatro puntos de los ángulos del universo y el quinto, que corresponde al centro, constituyen un ideograma que los mayas y los plantadores primitivos reproducen, como una obsesión, desde tiempos inmemoriales.

En gráficas anteriores se han ilustrado esos ideogramas cósmicos, uno de la época arqueológica (Copán), grabado en piedra, y otro de cinco anillos, que representan los cinco soles cósmicos de la mesa ceremonial chorti. El conocimiento cabal que tienen los sacerdotes acerca del significado de este símbolo, de su correcta orientación y de los colores que corresponden a cada parte del mundo, no deja lugar a dudas acerca del valor de este signo invariable. Le construyen y reconstruyen, siempre del mismo modo, durante el ciclo ritual.

En cada «esquina» del mundo, una deidad, que es parte escindida de la del centro, domina el sector que le corresponde. Son los cuatro Chac de la tradición maya, que tienen sus equivalentes en los cuatro hermanos de las leyendas caribes o los cuatro dioses sin ombligo de la mitología mby'a.

En los extremos de la cruz espacial, que tiene su modelo arquetipal en los cuatro caminos de *Xibalba*, que se cruzan en el centro o en el palo cruzado del mito guaraní, un tigre vigila las puertas de entrada al pueblo defendiéndolo de los seres malignos. Son los *Balam* de la cos-

mogonía maya, que tienen su contraparte en los cuatro jaguares de la leyenda makusi (Ehrenreich) o los cinco tigres (incluyendo el del centro) de los mitos piaroas.

Los *Balam*, apostados en las entradas del pueblo, se desdoblaron en muchos balames, vigilantes de las sementeras que representan microcosmos dentro del macrocosmos.

La génesis del diagrama cósmico explica el origen de varios símbolos geométricos, como el cuadro, la cruz, la cruz aspada, el rombo y el círculo, dato interesante para los estudiosos del arte americano.

*El Arbol y la Serpiente de Vida.*—En los mitos florestales, transcritos precedentemente, el Arbol de Vida plantado en el centro del mundo es inseparable de la Gran Serpiente de Agua. Ambos tienen la misma cualidad de producir lluvias y alimento, lo cual no es sorprendente, ya que representan a la misma entidad telúrica.

Ya se ha dicho que los dioses pueden presentarse en diversos aspectos: antropomorfo, zoomorfo, astral, dendromorfo, meteorológico y vegetal. En este caso, la Gran Serpiente de Agua, equivalente a *Noh Chih Chan* de los gnósticos chortis, es un disfraz del gran dios de la tempestad y de la fertilidad, personificado en los mitos por *Hun Hunahpú*, *alter ego* de *Hurakán*. Tal equivalencia está objetivada en los códices mayas por la figura alternativa de un árbol antropogena o de un árbol-Serpiente, como puede apreciarse en las figuras del *Códice de Dresden*



Arbol antropogena

que se reproducen aquí. Obsérvese que la Serpiente está envuelta en un manto similar al que luce el llamado dios B. de los códices, réplica de *Ahpú*. Esta capa está orlada con flecos que simbolizan la lluvia, según la definición de los quichés, expuesta precedentemente. En la figura del árbol antropogena, el dios que emerge de la ceiba está blandiendo el hacha del Rayo que le identifica como un dios de la tempestad, misma función de la Gran Serpiente de Agua. En dichas figuras del Arbol de Vida resaltan los aspectos antropomorfo, zoomorfo, vegetal y meteorológico de la misma entidad divina. Detalle interesante del Arbol-Serpiente, lo constituyen las huellas de pies descendentes que traducen gráficamente el pensamiento maya y de los selvícolas, acerca de la bajada del espíritu divino del cielo a la tierra. Esta figura, tomada de la página 27 del *Códice de Dresden* es parte de una composición que se explica a la luz de los ritos y creencias actuales de los chortis.

Al pie del árbol-serpiente (ídolo) se ven las ofrendas alimenticias que el ofidio, con la boca abierta, está pronto a recibir. Frente al ídolo está, de pie, el dios de la Muerte, con tocado de dios del maíz, en actitud de sembrar algunos granos que tira en el suelo, teniendo en la otra mano

un pavo decapitado y luce el tocado del dios del maíz. La semilla morirá en el seno de la tierra para transformarse en una matita como la que adorna el tocado del dios.



Arbol-serpiente

Al igual que el Arbol de Vida, la Gran Serpiente mítica está cargada de poder generador, cualidad que caracteriza a *Hun Hunahpú* en función de fecundador de *Ixquic*. Para los chiripas y otros grupos guaraníes el Arbol de Vida es el «camino al cielo»; por este camino descienden también las generaciones humanas. Tal concepto, expresado en los mitos florestales, se dramatiza en el Arbol antropogena de *Xibalba*, de donde desciende la progenie de los gemelos y se ilustra en la figura del Arbol-Serpiente del *Códice de Dresden*.

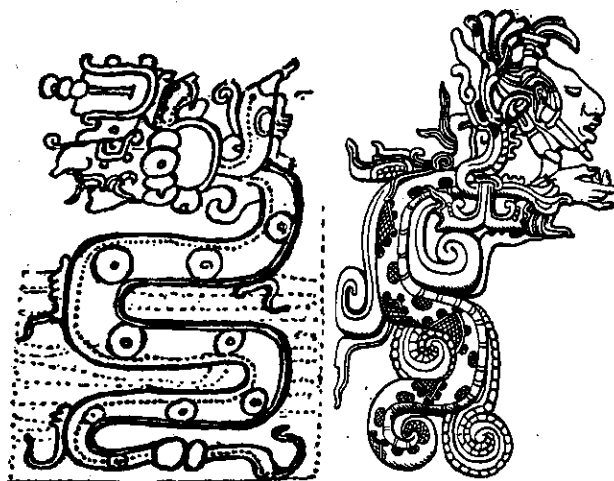
En la sección «Mitología» se han transcrito algunos mitos florestales protagonizados por la Serpiente mítica que cohabita con una mujer. Esta da a luz el primer varón, que es el ancestro primigenio de la raza. Su hijo es un ser híbrido, mitad hombre y mitad serpiente. En otras leyendas caribes una mujer, presa de curiosidad, se acerca a un tronco de árbol prohibido (el Arbol de Vida es tabú en los mitos florestales como en el *Popol-Vuh*). Ignorando el poder seminal del poste, a su contacto quedó encinta y dio a luz un monstruo, mitad hombre y mitad serpiente. En otra versión, la mujer procrea por la acción de una serpiente disimulada en el Arbol de Vida.

Los warrau tienen un mito semejante, el de la virgen *Korobona*, que era muy curiosa. Tocó el palo prohibido y quedó preñada de quien fue el primer warrau nacido en la tierra. *Korobona* tuvo un segundo engendro que nació con la cabeza y los miembros superiores en forma humana y la parte inferior como serpiente.

El motivo del ser híbrido, cuyo progenitor es el Arbol de Vida o la Gran Serpiente mítica, tan común en los mitos forestales, es típico

Esta misma escena se dramatiza ritualmente en el sacrificio chorti de pavos, durante la ceremonia petitoria de lluvias, que determina el acto de la siembra del maíz.

El árbol antropogena de los códices mayas podría ilustrar un mito urubu que cuenta la emergencia del dios *Mair* del árbol de jatoba, o bien la saga *yurucaré*, referente a *Ule*, el árbol más brillante del bosque, que se transforma en un hombre.



Serpiente con cabeza humana

de los mayas, que le proyectan en su iconografía (códices y monumentos), como puede apreciarse en las figuras siguientes reproducidas, la primera, del *Códice de Dresden* y la otra de un monumento de Yaxchilan.

Obsérvese que la Serpiente con cabeza humana, del *Códice de Dresden*, ondea en el agua, rindiendo la idea de la Gran Serpiente de Agua de los mitos florestales.

De esta creencia en su ancestro Serpiente

deriva el nombre de *Chan* = Serpiente, que se dan a sí mismos los mayas, y el título sacerdotal de jefe espiritual de la comunidad chorti. *Hor chan* = Cabeza de serpiente. La citada figura del *Códice de Dresden* constituye el jeroglífico-rebus del título sacerdotal: cabeza de Serpiente. Como se ha dicho, la Serpiente mítica representa al dios Creador en su aspecto zoomorfo. La serpiente humana del *Códice de Dresden* tiene la cabeza del dios B., símil de *Hun Hunahpú*, el ancestro primigenio de los mayas y primer sacerdote; como tal, encabeza la genealogía sacerdotal.

Considero de sumo interés etnológico e histórico resaltar que los mayas, como selvícolas, están vinculados por una relación biológica con el mismo ancestro mítico, lo que establece una conexión genética entre dichos pueblos.

Aún no se ha agotado el tema de las entidades divinas relacionadas con el Arbol de Vida. El *Chilam Balam* de Chumayel asocia al árbol cósmico «un ave que revolotea en sus ramas» (cita anterior).

*El Ave mítica.*—El citado mito del *Chilam* se objetiva en los códices mayas por un ave perchada en la cima del Arbol de vida. Los mayas reproducen, hasta la fecha, el mismo motivo, como puede apreciarse, por ejemplo, en una tela polícroma bordada por los poconchis, ilustrada precedentemente.

El Ave es un ser divino registrado en todas las mitologías florestales. En los mitos mby'a un colibrí, *alter ego* del Creador, revolotea en medio de las flores del divino adorno de plumas, que eran gotas de rocío. En

el centro de la tierra yérguese una palmera milagrosa (Arbol de Vida), el ave *piri yoriki* libó sus flores (Cadogan).

Según los mayas, el Ave es un disfraz del dios de la lluvia y del alimento, de ahí su afinidad con el Arbol de Vida.

En la mitología urubu, *Mair*, que es un dios dendromorfo, como *Hun Hunahpú*, se transforma en un ave *yapú* que voló cerca de un árbol de *Apu-i*.

Obsérvese la simetría de este mito con el mby'a guaraní y la versión del *Chilam Balam*, referente al mismo tema. Interesante, además, es la relación etimológica entre *Apu-i*, *Yapu* y *Ahpú* del *Popol-Vuh*.

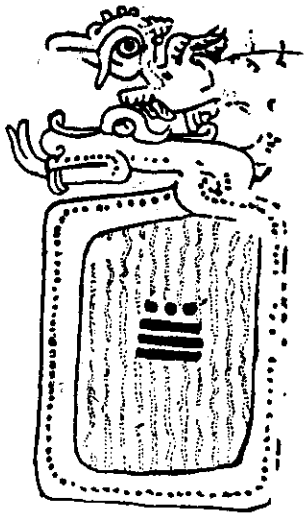
Es bien conocido el motivo Ave del Trueno de la tempestad o de la lluvia de las mitologías florestales. En la teogonía maya, como en aquéllas, la existencia de aves de nubes, que se trasladan de un lugar a otro del ámbito celeste para producir la lluvia y el alimento, corresponde al mito complejo de la fertilidad bio-cósmica (Serpiente, Arbol de Vida). Según los gnósticos chortis, el equipo de dioses auxiliares de la lluvia está formado por parejas de aves-serpientes. Son dos entidades diferentes pero inseparables. El ave es el espíritu de las nubes que cabalga una serpiente cargada de agua. Tal concepción de los pluviomagos se ilustra con gran realismo en los códices, como puede apreciarse, por ejemplo, en la figura de la página 4 del *Tro-cortesiano*, que se reproduce aquí. Muestra a un ave cabalgando una serpiente henchida de agua.

En la misma página del citado código, así como en otras composiciones, el ave es sustituida por la figura del dios B., de la fertilidad, símil de *Hun Hunahpú*, montado sobre la serpiente que ondea bajo la lluvia, objetivándose de este modo la ecuación ave-dios de la lluvia en su aspecto antropomorfo.

El rol del ave-serpiente como dios de la lluvia y subsecuentemente creador de las plantas se explica por la simetría mística entre todo acto creativo y la creación arquetipal realizada por *Gucumatz* (ave-serpiente).

Breton y otros investigadores informan que *Savaku*, ave del trueno de los caribes (islas), es el mensajero de *Hurakán* y el que hace las lluvias. También es una estrella.

Compárese con *Vak*, el ave del trueno, registrada en el *Popol-Vuh* como mensajero de *Hurakán*. Encontramos, en este caso, de nuevo, una conexión directa con el *Popol-Vuh* entre entidades divinas mayas y caribes, que tienen las mismas funciones y los mismos nombres.



El complejo Ave-Serpiente, dios de la lluvia

El ave mensajera de *Hurakán* figura en los códices mayas, como puede apreciarse, por ejemplo, en el grabado de la página 10 del *Código Tro-cortesiano*, que representa un ave negra —como el *Vac*, del *Popol-Vuh*—, bajo torrentes de agua que caen del cielo.

En otras figuras de códices mayas se ve al dios de la fertilidad navegando en el espacio, sentado en una canoa que está sostenida por una serpiente.

Este dios puede apreciarse en la figura del *Código de Dresden* que se reproduce aquí.

Esta pintura del *Código* podría muy bien ilustrar una escena mítica de los apapocuyas contada por *Nimuendajú*. La del viaje que emprende *Tupán* en un bote, navegando a través del cielo, acompañado de dos pájaros, para visitar a *Nandesy*, la diosa lunar. Cuando va llegando a la casa de *Nandesy*, ya no produce truenos y conversa con ella. Tal episodio mítico representa, sin duda, una escena del drama meteorológico protagonizada por el Trueno-Rayo-Relámpago, encabezado por *Tupán* acompañado de dos pájaros y la luna.



Dios de la Fertilidad

Además de las aves de la tempestad o de la lluvia, otras especies ornitomorfos, principalmente el rey-zopilote y el guacamayo, son aves solares y del fuego, tanto en la teología florestal como en la maya-quiché.

Esa trilogía de la Tempestad puede compararse al tríptico *Hurakán* y sus dos *alter ego* ornitomorfos mencionados en el *Popol-Vuh*.

Así como en la teología maya y en los mitos florestales existe el hombre-serpiente, también se conoce al hombre pájaro.

La concepción acerca de la existencia de siete paraísos es común a mayas y mby'a guaraníes (Cadogan). De esos siete sectores del mundo superior baja a la tierra el dios Siete, llamado *Vukup Hunahpú* en el *Popol-Vuh*, *Uuc Cheknal* en el *Chilam Balam* de Chumayel (*Vukup* = siete en quiché, *Uuc* = siete en maya de Yucatán). Trátase

de un dios Uno y Siete, a la vez, que trae del cielo las lluvias, las semillas y el alma humana.

En los códices se representa esta alegoría por la figura de dioses cayendo del cielo a la tierra, con los pies hacia arriba y la cabeza abajo, llevando entre sus manos e incluso en sus pies muchos dones divinos.

En la figura del *Código de Dresden*, que se reproduce aquí, puede



verse al dios de la fertilidad bio-cósmica cayendo desde lo alto y trayendo en sus manos semillas, frutos y vegetales. En otras figuras el mismo dios cae envuelto en lluvia.



Igual concepto tienen los terenas, para quienes la lluvia, y subsecuentemente los alimentos, es concebida antropomórficamente como el dios *Vanuno*, que está descendiendo del cielo. La existencia de siete dioses, o siete cielos en los mitos florestales, como en los maya-quichés, ha permanecido, hasta ahora, en desconcertante misterio ontológico. Sin embargo, en el mito de *Meda'tia*, explica que los siete países de Mo'tadeua configuran el cielo. Tal definición coincide con la de los gnósticos chortis. Ellos consideran que su dios de los mantenimientos y de la lluvia se desdobra en siete entidades divinas que están emplazadas en siete sectores del cielo: cuatro corresponden a los ángulos del cosmos, uno al centro y dos en los rumbos oriente y occidente del plano celeste que le divide en dos partes iguales. Se reúne en el centro en una sola entidad, para bajar a la tierra a fin de fertilizarla con las lluvias, como baja el dios B. de los códices trayendo la vegetación que surge con las lluvias.

Al igual que los dioses guaraní, dueños de las llamas, el *Chilam Balam* de Chumayel equipara los dioses a llamas sagradas.

*La Serpiente emplumada.*—Es obvio que en las teologías florestales, que revelan un conocimiento tan profundo de lo Absoluto y de sus relaciones con las entidades divinas del complejo de la fertilidad bio-cósmica, no puede faltar una figura de tanta relevancia como la Serpiente emplumada. Algunas mitologías la describen simplemente como la Gran Serpiente de Agua, otras ofrecen datos más concretos al respecto.

*Yuluca* de los caribes, por ejemplo, era una Serpiente cubierta de plumas de todos colores, particularmente sobre la cabeza (corona de plumas).

Otra leyenda caribe nos presenta a la «Gran Serpiente de agua» cuya piel era brillante y multicolor, rojo, verde, negro y blanco, que son también los colores sagrados de los mayas. Un ave, el cormorán, la mató y las aves se repartieron la piel del ofidio, quedando señaladas por el color de las secciones respectivas de la piel (ave-serpiente o serpiente con plumas).

Los mitos pareisis hablan de una Serpiente híbrida, la Serpiente-Guacamaya azul, que aparece en el escenario mítico, con la Guacamaya azul que tiene cara humana (motivo hombre-pájaro).

La brillantez de la piel de la «Gran Serpiente» de los mitos guaya-

neses evoca a *Gucumatz*, la Serpiente emplumada del *Popol-Vuh*, que brillaba en la oscuridad.

*Racumon*, la gran serpiente de la lluvia, tenía una cabeza humana (motivo hombre-serpiente).

Poca atención se ha prestado a la antigüedad etnológica de la Serpiente emplumada, que corresponde a la etapa inicial de la agricultura y aparece como un *leit motiv* del arte americano.

*El pez mítico.*—Varios mitos florestales hacen referencia al pez, como hijo de la Gran Serpiente, *alter ego* del Creador. El pez es un disfraz de héroe catalizador, o sea, de uno de los gemelos.

Tales concepciones son idénticas entre los mayas y se ilustran con gran realismo en códices y monumentos. Véase, por ejemplo, la figura siguiente, reproducida del *Códice de Dresden*. Representa al dios de la fertilidad teniendo a su hijo en sus manos, es decir, a un pez. Está sentada la deidad sobre la tierra representada por una tortuga. Asimismo, *Tupán* está sentado en su *apycá*, que consiste en una tortuga. En varias pinturas de códices mayas, el pez está asociado a la figura de su padre, el dios de la fertilidad. En un altar de Copán, que se ilustrará más adelante, ambos personajes, padre e hijo, están representados en su aspecto zoomorfo: el pez asociado a la Serpiente emplumada.



Padre e hijo

Este símbolo figura hasta la fecha en altares chortis, como el de Quezaltepeque, en el que se ve un diminuto pez de oro en las manos del dios de la fertilidad.

En gráficas anteriores se han ilustrado tres tocados ceremoniales de madera que lucen los boras en sus danzas rituales, que dramatizan episodios de sus mitos. El tocado central representa al mítico pez, disfraz del héroe-dios de la mitología bora.

Es sorprendente, en realidad, encontrar los mismos símbolos entre mayas y selvícolas.

*Carácter astral de los dioses.*—Para los mayas, como para los selvícolas, los dioses de la fertilidad y de la lluvia son también dioses astrales.

Ese dualismo es explícito en la dualidad de funciones de los dioses que desfilan en el escenario mítico.

En un mito taino, los huesos de Gíael, héroe cultural, se transforman en peces. En un episodio de la azarosa vida de *Hunahpú* (*Popol-Vuh*), los huesos molidos del héroe civilizador se convierten en un pez en el fondo del río de *Xibalba*.

*Hun Hanahpú*, por ejemplo, se despoja de su corona solar y esconde la pelota del juego, que caracteriza su función astral, antes de internarse en *Xibalba*, donde se convierte en un dios de la lluvia, de la fertilidad y de la fecundidad humana. Después de su muerte resurge como dios solar.

Sus hijos, los gemelos, siguen la misma trayectoria del cielo al inframundo. *Hunahpú* es un dios solar, como su padre, el juego de pelota caracteriza esa función; su hermana, *Ixbalamque*, es una diosa lunar. El héroe cultural baja a *Xibalba* para dramatizar el misterio de la germinación de la semilla y a la vez el destino de los muertos. Lucha contra los *Camé*, los vence, y después sube al cielo como Sol *invictus*, a la par de su hermana que se incorpora a la luna.

Los 400 muchachos actúan primero como dioses terrestres, ejemplificando algunos rasgos de la vida comunal: construcción de casa, fiesta con bebiatas, destino de los muertos; posteriormente se incorporan a las Pléyades. En otra parte se ha hecho referencia al mito de origen de la Vía Láctea y de otros cuerpos celestes. Esos temas han sido tratados con amplitud en mi libro «*Popol-Vuh, fuente histórica*».

En los mitos florestales, los dioses creadores son a la vez dioses solares. A Métraux hace notar que el héroe mítico, padre de los gemelos, rol que corresponde a *Hun Hunahpú*, está en relación directa con el sol (*Religión...*, pág. 29).

*Maire Monan* o *Sumé*, creador de las plantas, cuyas aventuras pueden compararse a las de *Hun Hunahpú*, es sacrificado y quemado. Su cabeza estalla; de allí se origina el trueno y el fuego celeste. Después de su muerte *Maire Monan* y dos de sus compañeros fueron transformados en estrellas brillantes llamadas *lachu* (Métraux, *Religión...*, pág. 19).

*Mair*, el Creador de los urubus, es un dios dendromorfo, como *Hun Hunahpú* y, a la vez, el Sol. El mito urubu pone el acento sobre el carácter solar de esa deidad, conocida también bajo el nombre de *Ara-yar* = guacamaya cuyas plumas son de color rojo brillante, como el fuego. Este aspecto del dios solar puede homologarse con la figura de *Kinich Kak-mó* (*mó* = guacamaya), disfraz del dios solar de los mayas de Yucatán que «bajaba a quemar el sacrificio a mediodía, como bajaba volando la guacamaya...»<sup>37</sup>.

Varios mitos florestales nos hablan de la doble personalidad de la diosa lunar como entidad celeste y diosa de la Tierra. Tiene sus equivalente en *Ixmuncané*, madre de los *Ahpú*, e *Ixquic*, esposa de *Hun Hunahpú*, dios solar y de la fertilidad.

Los mayas consideran que los dioses de la lluvia se proyectan, en el plano sideral, a las estrellas, creencia compartida por cultivadores primitivos de los que tenemos informes. Así, por ejemplo, los caribes creen

<sup>37</sup> *Devocionario de Nuestra Señora de Itzamal y conquista espiritual*, Valladolid, 1963, pág. 5.

que la lluvia es el saliveo de las estrellas. Según Breton, citado por R. Lehmann-Nitsche, *Savaku* era el «capitán de las tempestades y del trueno, el que hacía las lluvias, y es también una estrella»<sup>38</sup>. *Hurakán* desempeña las mismas funciones en los mitos del *Popol-Vuh* y es, a la vez, una estrella. Este complejo es comparable a la trilogía tupinamba de la tempestad, que se transformó en una «estrella brillante».

*Achinaon*, transformado en estrella, produce las lluvias menores, según el mito caribe, citado precedentemente. Para los tupinambas, los *apoiæueú*, hacen caer las lluvias en tiempo oportuno y son animados de sentimientos benévolos para la humanidad (Métraux, *Religión...*, página 71). Es interesante hacer notar que las raíces *achi* y *apo* del nombre de esas entidades pluvíferas son las mismas que el *Popol-Vuh* registra como equivalentes de hombre, Señor o jefe. A este respecto no está de más recordar que los chortis denominan a sus dioses pluvíferos: Hombres Trabajadores = *Ah Patnar winik op'*.

*Unidad del sistema astro-teogónico*.—Los cuerpos astrales deificados, por ser el receptáculo de espíritus divinos que los animan, están organizados jerárquicamente, como los seres que actúan en el escenario mítico. Su jefe nato es el Sol, nuestro Padre, que se proyecta en la personalidad del jefe del grupo comunal y de la familia.

Es muy ilustrativo, al respecto, el concepto de los ocainas de que el Sol, la Luna y las estrellas forman una comunidad como nosotros (informe personal).

Todo el mecanismo astral se enmarca en un cosmos limitado por los solsticios. Tal concepción es compartida por los selvícolas y los mayas.

Gran importancia se atribuye a los solsticios en ambas culturas. Los sacerdotes chortis realizan el acto simbólico de «regar al mundo», arrojando el líquido contenido en un envase, tan lejos como le permiten sus fuerzas, en las esquinas exteriores del templo, que representan los ángulos del mundo, es decir, los solsticios (véase la gráfica pertinente). Con este acto significan que el agua de los manantiales celestes, derramados por los entes pluvíferos, ha de caer con fuerza y regularidad durante la temporada de lluvia (*Los Mayas*, pág. 115). La iniciación del tiempo pluvioso es determinado, astronómicamente, por la posición significativa de las Pléyades (mayas y cultivadores primitivos). Entre los mayas, este fenómeno es concomitante con el primer paso del sol por el cenit.

Tal fenómeno divide el tiempo-espacio en dos sectores iguales, que corresponden a las dos estaciones del trópico.

*División Tiempo-espacio. Ciclos mitológicos*.—Cadogan nos dice que la estación pluviosa simboliza, en concepto de los guaraníes, el resurgimiento del tiempo-espacio primitivo, *ara yma*, señalado por el adveni-

<sup>38</sup> R. L. N., «La Constelación de la Osa Mayor», *Rev. del Museo de La Plata*, tomo XXVIII, pág. 122.

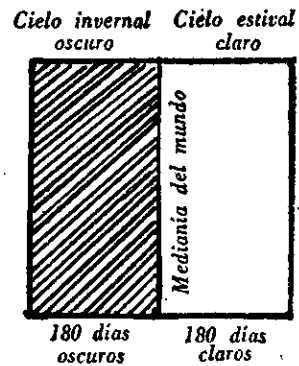
miento de *Nande Ru*, el Creador. Se trata de la Primera Edad de los mitos, de un tiempo oscuro en que aún no había nacido el sol. Este tiempo oscuro se proyecta a la negrura del espacio durante la temporada de lluvias. En cambio, la iniciación del período estival simboliza el resurgimiento del tiempo nuevo *área pyaú ne mokandiro*, que corresponde a la Segunda Edad, iluminada con el advenimiento del héroe solar. De esta manera las dos Edades de la mitología, una oscura y otra clara, retornan cíclicamente en la tierra con el curso de las estaciones.

Ya se ha dicho como los mayas (chortis) y los guaraníes objetivan ritualmente el cambio de estación mediante la renovación del ideograma cósmico, o sea, «la mudanza de los cimientos del tiempo-espacio», para emplear la fórmula guaraní.

Sorprende, en realidad, encontrar los mismos conceptos entre mayas y guaraníes acerca del cambio de estaciones y aun las mismas técnicas rituales para provocar mágicamente esa mutación tiempo-espacio.

Los chortis expresan esa concepción bipartita del tiempo y del espacio por la imagen de un cosmos bicolor, que simboliza el universo dividido en dos sectores, uno claro, que corresponde al período estival, y otro oscuro o negro, que corresponde a la estación de lluvias. Se ilustrará, más adelante, cómo los chortis objetivan ritualmente ese mundo bicolor (blanco y negro).

Al igual que los guaraníes, los mayas proyectan sus ciclos míticos en el esquema bicolor tiempo-espacio, que se ilustra a continuación. Los ciclos de barbarie corresponden a la parte oscura del tiempo-espacio, en tanto que el período de la civilización corresponde a la parte clara. En ambas mitologías el período claro o luminoso se inaugura con el advenimiento del héroe solar.



Esquema bicolor  
Tiempo-Espacio

La línea que separa el cosmos bicolor en dos mitades y que los chortis llaman «la Medianía del mundo», está determinada astronómicamente por el primer paso del sol por el cenit, en combinación con la posición significativa de las Pléyades, fenómeno que señala el comienzo de la estación de lluvias que corresponde a la parte oscura del universo.

Por entonces se reactualiza ritualmente el drama del sacrificio de *Ahpú* que vertió su sangre, asimilada a la lluvia, y resurge el tiempo-espacio primordial cuando aún no existía el sol y el mundo estaba sumido en las tinieblas de la barbarie.

Tal correlación tiempo-espacio está registrada, además, en el calendario.

El período oscuro finaliza en Xul final, que clausura la temporada de lluvias e inaugura el

ciclo estival bajo la advocación de *Yax kin*, el Nuevo Sol, que corresponde a la sección luminosa del tiempo-espacio. Por entonces se reactualiza ritualmente el resurgimiento del tiempo nuevo.

Tales prescripciones mítico-rituales de la liturgia maya son las mismas que según Cadogan rigen todavía entre los guaraníes. La imagen de la creación retorna cíclicamente sobre la tierra en el curso de las estaciones; resurge ritualmente el tiempo-espacio original en concepto de los mbyá-guaraníes.



El cosmos bicolor se objetiva de manera diferente en otra pintura del *Códice de Dresden*. En ella se ve una duplicación del dios de la fertilidad, soldado por la espalda y mirando en sentido opuesto, a la manera del dios Jano de los romanos. Sobre uno de los cuerpos brilla la luz, sobre el otro cae el agua en abundancia de un signo sigmoideo celeste. La deidad dual está en cuclillas sobre una banda adornada de glifos astronómicos. En la parte inferior, bajo la banda, una mitad del espacio está bajo la lluvia y la otra en plena claridad.

No podría representarse con mayor elocuencia la bipartición del mundo, correspondiente a las dos estaciones del trópico: la estival y la pluviosa y, a la vez, la bi-unidad divina. El dios solar se ha convertido en un dios de la fertilidad y de la lluvia, fenómeno ejemplificado por *Hun Hunahpú* en los mitos del *Popol-Vuh*.

En suma, la bipartición cósmica corresponde, en el plano teogónico, a la bi-unidad divina, concepto ilustrado objetivamente en códices y monumentos; en el orden natural, al ritmo de las estaciones, y en el cronológico, la división del año en dos partes iguales. Esta división está registrada en el *Popol-Vuh*, que hace referencia expresa a seis lunas, cómputo de tiempo mencionado concretamente en los mitos de la Segunda Edad. Esas seis lunas corresponden al tiempo oscuro de la permanencia de *Ixquic* en *Xibalba* (inframundo) y finalizan con el ascenso de la diosa al cielo (parte luminosa).

Pero esto no es todo. Lo divino se refleja en lo humano. La bipartición del mundo se proyecta al dualismo del gobierno comunal, regido por dos jefes, el político que personifica al dios solar y el religioso bajo el liderazgo del chaman o del sacerdote. Tal organización dual rige entre los mayas y entre los plantadores primitivos.

Tanto los pueblos selvícolas, como los mayas, lograron coordinar un sistema teológico dogmático que abraza la realidad entera.

Se insiste en esos paralelos entre las construcciones mentales de mayas y guaraníes. El ciclo ritual de unos y otros repite, en el curso del año, toda la mitología, desde la creación del mundo, de los seres

y de las plantas, hasta la apoteosis del héroe solar. Al repetirse a través del tiempo, expresan un retorno simbólico al tiempo primordial.

Las nociones elementales de un calendario surgen con el comienzo de la agricultura por la necesidad de fijar el tiempo de las labores de cultivo. Ellas son concomitantes con una astronomía empírica, basada en el concepto geocéntrico del cosmos, en el conocimiento de los solsticios y la sincronización tiempo-espacio. El calendario y la astronomía mayas se desarrollan sobre la base del calendario y la astronomía registrados en la Segunda Edad de los mitos, que corresponde al horizonte cultural de los plantadores primitivos.

Por incompleto que sea el presente análisis comparativo, sin embargo, basta para resaltar la existencia de una teología y una cosmología que, en lo fundamental, es común a mayas y selváticos.

*Otros mitos comunes a mayas y plantadores selváticos.*—Además del ciclo de los gemelos, que se tratará aparte, la mitología del *Popol-Vuh* y la de los plantadores primitivos tienen en común los mitos siguientes: Mito de origen de la yuca, del tabaco, del cigarro y de las plantas cultivadas en este ciclo étnico. Plantas que nacen de un cadáver. Mito de origen de la alfarería; del juego de pelota; del diluvio universal; de la relación tigre-luna; de las manchas de la luna (aunque las versiones son diferentes y presentadas en forma alegórica en el *Popol-Vuh*); Mito de origen del Arbol de Vida, centro de interés en esas mitologías. Mitos de origen de la flecha mágica que lanza sortilegios a distancia; del asiento para hombres; de la rana de la lluvia; del poste-efigie; de la calabaza y su poder mágico; de la calabaza generadora de agua; de la cabeza de un dios que se transforma en sonaja; del dios de una sola pierna (*Hunrakán* en el *Popol-Vuh*); de las rocas que tienen alma, en tanto que morada de un espíritu humano o animal (muerte de *Zipacná* en el cerro Meaván, en el *Popol-Vuh*); de la primera lluvia asimilada a la sangre vertida por *Hun Hunahpú* en el *Popol-Vuh* del paraíso, *Paxil* en el *Popol-Vuh*, etc.

El mitólogo que se interesa por esos materiales comparativos encontrará amplias informaciones en el curso de la presente publicación.

#### *El ciclo de los gemelos en los mitos del «Popol-Vuh»*

La historia de los héroes culturales representa la sustancia principal de las mitologías florestales, porque contiene los modelos arquetípicos de la cultura indígena y las normas de la conducta humana, ejemplificados por los héroes civilizadores.

Egon Shaden ha hecho notar la estrecha relación entre la confi-

guración cultural y la mitología heroica de las tribus forestales<sup>39</sup>. El héroe cultural es la idealización del hombre.

Aunque los materiales de estudio son fragmentarios y desiguales, sin embargo, el cotejo de las mitologías más completas y de los episodios que se repiten con mayor frecuencia permiten establecer, en sus grandes lineamientos, las etapas de esa historia.

*El padre de los héroes culturales. Descubrimiento de la agricultura en los mitos florestales.*—El descubrimiento de la agricultura imprime su sello característico a las mitologías florestales. El hombre descubre las primeras plantas de cultivo, invención que atribuyen generalmente al padre de los gemelos.

En la mitología tupinamba, *Maire Monan* introduce la agricultura y enseña a una joven a despedazar la yuca y luego a plantarla (*Thévet*). Los hombres deciden matarlo, muere en una hoguera y se convierte después en dios del Trueno.

*Maire Pochi*, pariente (*alter ego*) de *Maire Monan* tuvo un hijo que se llamaba *Cognomimery*, pero más tarde se llama *Maire*, como su padre. En otra versión *Sumé* o *Samay*, descendiente de *Maire*, tuvo dos hijos, *Tamendoare* y *Ariconte*, los gemelos míticos. Hay otra versión todavía en la que la madre de los gemelos porta en su seno al hijo de *Maire Ata*. Concibe otro hijo con *Sarigoys*, de manera que los gemelos son hijos de padres diferentes.

En el mito apapokuva, *Nanderuvusu* hizo la primera plantación. Crea a la primera mujer. *Nande Nandesy*, nuestra madre, con la que tiene un hijo. Pero ella cohabita con otro hombre, *Mbaekuaá*, y procrea otro hijo. El semen de los maridos no se mezcla; en consecuencia, *Nandesy* queda embarazada de los gemelos hijos de distintos padres.

Según un mito caingang, *Ramoi papa*, el Creador, es el padre de los gemelos: *Pai Kuará* (dueño del sol) e *Yvanguzú* (dueño de la luna).

En otro mito caingang, *Nhara* (maíz) se deja matar por sus hijos, que le lanzan en el campo de una roza. De su cuerpo nacieron las plantas útiles. Los gemelos son *Camé* y *Kanheru*, equivalentes de *Camé* y *Keri* de la mitología bacairi, dueños respectivamente del sol y de la luna, y de *Camé* y *Kayrukré*, en otro mito caingang.

En la mitología de los chiriguano, *Maire Ata* o *Sumé* es el padre de uno de los gemelos, *Saigoys* el padre del otro, pues nacen de la misma madre, pero de padres distintos.

Mismo caso en la mitología tembé. Al principio los indios no tenían yuca. *Maire* o *Maire Ata*, Nuestro Padre, transforma ramas de árboles caídos en tallos de mandioca; luego enseña la manera de cultivarla. Transforma un árbol en una joven que hace su esposa, y queda encinta.

<sup>39</sup> E. Shaden, *La mitología heroica de las tribus indígenas del Brasil*, Río de Janeiro, 1959.

Pero ella también queda embarazada de *Mykura*. Estos son los padres de los gemelos.

*Tamoi* es el «Gran Padre» de los guarayos. Creó la yuca, el maíz y otras plantas útiles; inventó la bebida fermentada y se emborrachó. Tuvo dos hijos que fueron convertidos en sol y luna.

En los mitos mby'a guaraní, *Pa pa Miri* golpea levemente a una doncella que vivía en el centro de la tierra, y ella quedó encinta. De esta unión nace *Pa'i*, que crea a su hermano, *Jachyra*, futura luna. *Pa'i* es llamado también *Pai'Re Te Kuaray*, el señor del cuerpo resplandeciente como el sol. Tal es el origen de los gemelos.

Según el mito caribe contado por Walter E. Roth, el Sol = *Yar* tuvo dos hijos gemelos con su mujer, que era un árbol de semillas. Así nacieron *Pia* y *Makunaima*.

En el mito bacairi de Karl von den Steinen, los gemelos, *Keri* y *Camé*, son hijos de *Nimagakanira*, que fue fecundada por haberse tragado dos huesos de los dedos de los bacairis.

Un mito caribe de las Guayanas cuenta el origen del tabaco y de la yuca. *Komatari* o *Kumapari*, dios caníbal, necesita tabaco. El colibrí le trajo un corial lleno de tabaco. Luego fabrica una maraca.

El Creador de los shipaias se llama también *Kumapari* y es un dios antropófago. Es el padre de *Kunyamira*, que tiene un hermano de madre llamado *Arubiatá*. Son los gemelos de la saga shipaia.

En otra versión shipaia narrada por Nimuendajú, *Kumapari* es el padre de *Kumapari*. Padre e hijo tienen el mismo nombre. Las plantas cultivadas surgen de las cenizas de la Gran Serpiente, *Tobi Kumapari* es un jaguar antropófago.

Una leyenda caribe de las Antillas cuenta que un hombre blanco bajó del cielo, enseñó a los hombres a hacer casas y les dio una raíz alimenticia que en adelante debía ser su alimento habitual. Rompió un bastón en tres pedazos, dándoselos a un anciano para que los plantara, asegurándole que encontraría una raíz gruesa y que las ramas nacidas de ella tendrían la virtud de reproducir la misma planta.

Una leyenda piaroa dice que el Sol, padre de todos los dioses, envió a sus dos hijos sobre la tierra. Estos eran gemelos, se llamaban *Guahari* y *Muhoka*.

Según el mito terena, publicado precedentemente, en el comienzo de los tiempos había un solo *Yurikoyuvakai*, que vivía con su hermana. Ella plantó un árbol que fructificó. Cortó el fruto por la mitad. De la parte superior nació un *Yurikoyuvakai* y de la inferior otro. Tal es el origen de los gemelos.

Baldus dice que el tabaco nace de un cadáver, en un mito toba. En muchas leyendas florestales, las plantas útiles nacen de un cadáver.

Un mito paressi cuenta que *Uazalé* o *Guazalé* se perdió en la selva,

internándose profundamente en ella y encontró una yuca silvestre; arrancó la raíz, la comió y trajo las ramas a su padre.

En otra versión, la yuca nace del cadáver de *Atiolo*, enterrada viva por su padre. En otra, la yuca nació del cuerpo de *Mani*. Y en otra más, del cuerpo de una joven enterrada por su madre, nació un hermoso tubérculo del grosor de una pierna y blanco como la nieve: era la yuca. Su madre se dirigió a los jefes de la tribu manifestándoles que en adelante ya no sufrirían hambre, porque esta planta puede multiplicarse.

En un mito ofrecido por el padre Antonio Ruiz Montoya, *Sumé* fue despedazado, y las partes de su cuerpo convertidas en yuca. Desde entonces se cultivó la mandioca.

Curiosa es la leyenda acerca del origen de los gemelos entre los yurucarés. *Tiri* crea de la uña del dedo grueso de su pie a *Caru*, su hermano. El primero es extraído del seno de su madre, muerta por los jaguares.

Mito de los urubus. *Mair* es el Creador y, a la vez, el Sol. Transformado en un ave, *Mair* pasó cerca de un árbol de *Apu-i*, cogió una de sus frutas y la hizo su mujer. Plantó yuca, tubérculos y calabaza. Su esposa tuvo un hijo, pero también tuvo otro con *Mikur*, que fue llamado *Mikurmimi*. Estos son los gemelos de la tradición urubu, nacidos de padres distintos.

En una leyenda recogida por mí entre los shapras, *Apanchi* es el padre de uno de los gemelos. Entre los kachuyana y kayana, de filiación caribe, *Kumi-Yumu* (*yumu* = padre; el padre de *Kumi*), un dios antropófago, tenía tres hijos. El mayor se llamaba *Kumi*, como su padre.

Un mito antillano cuenta que *Giaia* tenía un hijo que se llamaba *Giael*, es decir, hijo de *Giaia*. El padre mató a su hijo, sus huesos se convirtieron en peces.

En un mito moseten, *Tasorinchi* escupió y creó una pareja humana con su saliva (A. Métraux).

*Buinaima*, la Gran Serpiente, fecunda a una doncella, en el mito hui-toto. Esta da a luz un varón que se convierte en un árbol frondoso, cargado de frutos y plantas alimenticias, teniendo así su origen las plantas de cultivo. Derribado el árbol, de su tronco salieron las aguas de los ríos, y de sus ramas, las plantas comestibles, principalmente la yuca.

El Creador de los boras, *Mekaani*, creó la primera yuca, sembró dos palitos de yuca, era su propia mujer. El hombre enterró a su mujer, y él mismo se hizo tabaco. El hombre-tabaco y la mujer-yuca eran hijos de Nuestro Padre.

Según el mito makiritare, narrado por De Civrieux, *Semenia*, mensajero de *Wanadi*, trajo comida, lluvia y fecundidad. Enseñó al hombre a talar árboles para cultivar la tierra. Quería terminar con el hambre y la miseria.

Los gemelos de la tradición makiritare son: *Iureke* y *Shikié*, *mona*, que luchan contra el hombre jaguar. En otra versión es *Kuamachi*.

*El Padre de los gemelos. Descubrimiento de la agricultura en los mitos del «Popol-Vuh»*

Acerca de las primeras plantas cultivadas los mitos florestales ofrecen informes de gran interés para botanistas, arqueólogos y prehistoriadores. Tradiciones conservadas a través de los siglos establecen que la yuca y otros tubérculos, que son plantas culturales básicas de los plantadores primitivos, fueron las primeras plantas descubiertas y cultivadas por ellos. Con frecuencia se habla en los mitos de «la primera yuca». Se hace mención expresa del camote en un mito mby'a al mencionar el paraíso. «El Creador espera la llegada de sus hijos en *Okavusu*, donde crece la batata eterna, *jety jú*» (Cadogan, pág. 78). Generalmente, los intérpretes de la tradición florestal incluyen las raíces alimenticias bajo el rubro de tubérculos.

Entre las plantas útiles beneficiadas por los chiriguanos se menciona el hule (*Castilloa elastica*). En el mito dado a conocer por Métraux, *Aguara tumpa* introdujo la pelota de hule, que roba con astucia al buitre blanco (A. M., *La Religión...*, pág. 28). Otros mitos hacen énfasis en la jícama, que sería la primera planta cultivada y la más importante. Casi siempre el descubrimiento de esas plantas primigenias se atribuye al héroe civilizador.

La mitología, testimonio vivo del pasado, ofrece interesantes detalles acerca del hallazgo de la yuca silvestre y de sus técnicas de reproducción, hechos atribuidos generalmente a los dioses, aunque a través de algunas alegorías se trasparenta la intervención de la mujer. *Guazalé* se interna en lo más profundo de la selva y allí encuentra una planta silvestre de yuca. Arrancó su raíz, la comió y llevó las ramas a sus padres. La raíz tenía el grosor de una pierna y era blanca. Esa comparación hace pensar en la que hace el *Chilam Balam* de Chumayel, que equipara la yuca al «muslo de la tierra» (*op. cit.* pág. 119).

Respecto al modo de reproducción de la planta, los mitos mencionan dos técnicas: por despedazamiento y por estacas, «para su multiplicación». Con este descubrimiento «terminan con el hambre y la miseria» de la época de economía parasitaria.

Hay coincidencia entre los mitos florestales y los del *Popol-Vuh* en lo que respecta a la antigüedad etnológica del descubrimiento de la yuca. La citada fuente, corroborada por los informes del *Chilam Balam* de Chumayel, manifiesta, en forma alegórica, que *Hun Hunahpú*, Nuestro Padre, es el dador de las primeras plantas útiles. De su despedazado cuerpo nace la yuca, su cabeza se asimila al fruto del calabacero y, a la vez, a la sonaja, y de un escupitajo engendra a los gemelos, que son el maíz o dioses del maíz. En igual forma *Tasorinchi* escupió y creó con su saliva a una pareja humana, según el mito moseten, citado precedentemente.

El motivo de las plantas útiles que nacen de un cadáver es frecuente en las mitologías florestales, que también atribuyen su origen al Arbol de Vida, al padre de los gemelos, al Sol, al dios del Trueno y de la lluvia, al dios del Fuego, a Nuestro Padre, al Creador, a la gran Serpiente de Vida, a la fecundación de una doncella, al dios que trajo la lluvia y la fecundidad, a un mensajero del alto Dios (*Wanadi*), como puede apreciarse en las citas anteriores.

Todas esas denominaciones, dadas en mitos diferentes al primer descubridor de las plantas de cultivo, pueden aplicarse a *Hun Hunahpú*, que es un dios creador, el padre de los gemelos, Nuestro Padre, dios de la lluvia y de la tempestad, un dios del Fuego, mensajero o *alter ego* del alto Dios, fecundador de la doncella *Ixquic*, se convierte en el Arbol de Vida, cuajado de frutos, es un *Gucumatz* (Gran Serpiente), en suma, acumula las funciones atribuidas en los mitos florestales a diversas entidades divinas. De esto puede deducirse que la figura de *Hun Hunahpú* es más antigua que aquéllas y si este razonamiento es correcto, que los mitos del *Popol-Vuh* son anteriores a los florestales.

En este mismo horizonte etnológico, que corresponde a la Segunda Edad de la mitología maya-quiché, se registra el descubrimiento de otras plantas útiles de gran importancia para los selvícolas: el tabaco, por ejemplo, inseparable de la maraca en los ritos chamanísticos. Ese descubrimiento se atribuye a un ser masculino, *Camé* en el *Popol-Vuh*; de ahí que el tabaco sólo se siembra y se aprovecha por los hombres. Pero esto no es todo. Los mitos del *Chilam Balam* de Chumayel especifican que la yuca, el camote y la jícama son conocidas y cultivadas desde remota antigüedad, informes que coinciden con los mitos florestales que sitúan el origen de esos tubérculos en el mismo horizonte cultural.

El *Popol-Vuh* registra, además, el mito de origen de la pelota de hule, utilizada en el juego, lo que implica el descubrimiento del hule y de su uso industrial. Hule (*ullí*) y tabaco (*sic*) son vocablos de filiación maya.

El invento de la bebida fermentada y la borrachera también se remontan a esa época en que se descubre la calabaza que con la yuca y el tabaco son las plantas de cultivo más antiguas de América.

Si bien hay coincidencia entre los mitos florestales y los del *Popol-Vuh* en lo que respecta al cultivo o descubrimiento de esas plantas durante el período de agricultores incipientes, no ocurre lo mismo en lo que concierne a la genealogía de los gemelos.

Estos son hijos de la misma madre, pero raras veces del mismo padre, y aun nacen en otras circunstancias no registradas en el *Popol-Vuh*. Debido a su origen de distintos padres son de carácter diferente y hasta antagónico. En cambio, los gemelos del *Popol-Vuh*, de sexo diferente, son hermanos de padre y madre, tienen las mismas cualidades y actúan siempre en perfecta armonía como si fueran una sola persona. Hay que advertir que la saga de los gemelos figura siempre en la última



Edad de las mitologías americanas, es decir, en el ciclo étnico que corresponde a la cultura vigente ejemplificada por los propios gemelos. En las mitologías florestales, la última Edad es la Segunda, en tanto que en el *Popol-Vuh* es la Cuarta. Los héroes míticos de la Segunda Edad del *Popol-Vuh*, *Hun Hunahpú* y *Hun Camé*, nacen también de padres distintos, como en los mitos florestales. De ahí su antagonismo.

Al igual que en la mitología maya-quiché, uno de los gemelos tiene el mismo nombre de su padre, para identificarlo como hijo de aquél. Pero a diferencia del *Popol-Vuh*, en los mitos florestales el padre —o uno de los padres— de los gemelos es casi siempre un dios caníbal, rol que corresponde, en los mitos maya-quichés, a *Camé* y no a *Hun Hunahpú*, víctima de aquél.

Tales diferencias reflejan hechos históricos que se analizan más adelante.

*Concepción partenogénica.*—Antes de abordar el tema de la historia de los gemelos, examinaré unos mitos que tratan de la concepción milagrosa del héroe cultural. En un mito tupinamba, *Maire-Pochy*, un ser feo y desfigurado, trajo un pez del que *Quoniathe*, hija de un señor, le pidió una parte para comer. Tan luego comió del pez, se sintió embarazada de *Cognomimery* y dio a luz un bellissimo niño. Ante la sorpresa de su parentela, ella contesta a los requerimientos que le hacen que jamás hombre alguno la había tocado. Más tarde, *Maire Pochy* se despoja de su horrible figura, llegando a ser el más bello entre todos los hombres, y se fue al cielo. Su hijo se llamó *Maire*, como su padre, y se convirtió en dios solar.

En un mito mahué, citado precedentemente, *Onhiamuacabé* era dueña de *Nochoquem*, donde poseía una plantación. La joven no tenía marido. Una serpiente pequeña le rozó una de sus piernas, hecho que bastó para que la muchacha quedara encinta. Dio a luz un niño muy bello, pero los guardianes de *Nochoquem*, tíos del niño, le matan. La madre reunió todos los pedazos del cadáver. De él salió un varón, que fue el primer *Mahuhé*, origen de la tribu.

En tiempos pasados apareció en estado de gravidez la hija de un jefe salvaje. El jefe quiso castigar al autor de la deshonra de su hija y para saber quién era el delincuente rogó y amenazó con severos castigos a su hija. Pero la muchacha aseguró que nunca había tenido relaciones con hombre alguno. El jefe había dispuesto matarla, cuando apareció un hombre blanco que le disuadió porque efectivamente era ella inocente (leyenda paressi de Couto de Magalhaes).

En otra saga publicada por el padre Estevão M. Galais, una doncella presentaba todas las señas de ser madre. Los jefes se reúnen para deliberar acerca de este extraño caso. Hicieron comparecer a la joven y la instaron a explicarse. Ella replicó que no había conocido hombre alguno y que su hijo sería algún día el salvador de su nación.

*Paralelos con el Popol-Vuh.*—En los mitos de la Segunda Edad, la doncella *Ixquic*, hija de un jefe de *Xibalba*, concibió milagrosamente a los gemelos de un escupitajo que recibió en la palma de la mano, lanzado por la calavera de *Hun Hunahpú*.

Reuniéronse entonces en consejo todos los Señores, con *Cuchumaquic*, padre de la doncella. «Mi hija está preñada, Señores; ha sido deshonrada», exclamó *Cuchumaquic*. «Está bien», dijeron éstos. «Oblígala a declarar la verdad, y si se niega a hablar, castígalas, que las lleven a sacrificar lejos de aquí».

A continuación interrogó a su hija: «¿De quién es el hijo que tienes en el vientre, hija mía?». Y ella contestó: «No tengo hijo, señor padre, aún no he conocido varón» (*Popol-Vuh*, págs. 135-136).

### *Historia de los héroes culturales*

El ciclo de los gemelos de los mitos florestales presenta etapas bien definidas, que se exponen a continuación:

*Sacrificio de la madre.*—Abandonada por su esposo —o por otras circunstancias—, la madre de los gemelos sale en su busca, dirigiéndose hacia el occidente. Lleva a sus hijos en su seno, pero se extravía al llegar a una encrucijada o bifurcación del camino, y equivocadamente llega a la mansión de los tigres<sup>40</sup>.

Las diferentes versiones coinciden en que la madre o la abuela de los felinos (tigre-abuela), encontrándose sola, recibe a la rendida viajera y la esconde para protegerla de los jaguares.

Pero al regresar a casa, éstos matan a la madre grávida, la despedazan y la comen. La cortan en pedazos y la comen (chiriguano). Cortan y despedazan su cuerpo, lo asaron y lo devoraron (bacairi).

Este episodio constituye el mito de origen de la antropofagia de los pueblos tupí-guaraní y caribes.

En una versión caribe, la madre de los tigres es la rana de la lluvia, madre de *Konoboaru*.

*Nacimiento y tribulaciones de los gemelos.*—Del cuerpo destrozado de su madre saltan vivos los gemelos. Los tigres tratan, de diversas maneras, pero en vano, de destruirlos. Los arrojan como excrementos a un basurero, los hierven en agua caliente, pero el agua se enfría, los pisan en un mortero, pero fue imposible romperles los huesos; les estiran el pescuezo, los llevan en las brasas, pero las brasas se enfrían, los asan al fuego, pero el asador no puede penetrar en las carnes, los colocan en un espinero o sobre una palmera espinosa, etc. Fracasen todos los

<sup>40</sup> Los materiales que se exponen a continuación están tomados, en su mayor parte, del capítulo «Mitología». Se contraen al ciclo de los gemelos y se repiten para que el lector tenga a la vista el material comparativo entre los temas florestales y los del *Popol-Vuh*.

intentos de matarlos porque los tigres no pueden superar la esencia sobrenatural de los gemelos, de origen divino.

Finalmente, la anciana, madre o abuela de los tigres, los cría como si fueran sus nietos<sup>41</sup>.

*Crecimiento rápido de los gemelos, expertos cazadores de pájaros.*—Debido a su origen sobrenatural los gemelos crecen con extraordinaria rapidez. Su primera ocupación es la caza de pájaros. Eran hábiles cazadores. Traen a la abuela o madre de los tigres el producto de la caza principalmente pájaros. Todos los mitos coinciden al respecto.

*Revelación de la identidad del asesino.*—Un buen día que los gemelos cazaban, como de costumbre, disparan su arma a un ave y la hieren. Un loro, en el mito mby'a; papagayo y yacu, en el mito apapocuva; un powni (pájaro) en un mito caribe; jacuacu, en la leyenda tembé; un animal, mito yurucaré; Ewaki, tía o abuela de los gemelos, en el mito bacairi, Kuinadi en la leyenda makiritare, etc., delatan el crimen cometido por los felinos.

Merecen mencionarse algunos detalles en referencia con esta revelación. El mito apapocuva pone en boca del yacu herido por una flecha de los gemelos las palabras siguientes: «porque me flechastes, procurando comida para la que mató a tu madre, chúpame la herida de tu flecha». Entonces le chupó la herida, sanando al yacu, ejemplificando la función de curandero.

En un mito caribe, cuando los gemelos iban a dar muerte al último powni, supieron por él quien había dado muerte a su madre, pues el powni les contó con detalles todo lo sucedido. Indignados soltaron al pájaro... y regresaron a casa con las manos vacías, sin tener los acostumbrados pájaros. Se excusaron ante la anciana diciéndole que el powni les había quitado las flechas.

Lloran la muerte de su madre, pero se lavan la cara para que la tigre-abuela no se dé cuenta de que habían llorado (Nimuendajú, pág. 83).

*Odisea de los gemelos.*—La carrera heroica de los gemelos comienza a partir de la revelación de la muerte de su madre. Comienza entonces la guerra de venganza contra los tigres o los añay. Ellos son brutales, pero caen continuamente víctimas de las artes mágicas de los gemelos. Aquéllos usan la fuerza bruta, éstos la astucia.

Los mitos refieren las cosas maravillosas y sobrenaturales que hacían los héroes culturales, como separar la cabeza del cuerpo de una persona,

<sup>41</sup> En un mito mby'a se hace referencia a la cruz en relación con el camino de los tigres (inframundo). *Nanderuvusu* abandona a su esposa. Llega al camino del tigre primitivo, hinca en el suelo el palo cruzado, cerrando el camino del cielo, dejando abierto el que conduce a la morada del tigre (Cadogan).

hacerla rodar por tierra y luego volver a pegarla al cuerpo, o bien, matar un ciervo y hacerlo revivir. Uno de los hermanos muere y es resucitado por el otro. Se citan varios casos similares. *Mikur mimi*, por ejemplo, muere, su hermano reconstruye sus restos. *Camé* muere y es resucitado por *Keri*, *Caru* muere y su hermano le revive. *Camé* se quemó y murió, pero *Keri* lo sopló y le hizo nariz, manos y pies humanos. También éste se quemó y murió, pero soplado por *Camé* recibió forma humana.

Además de estos actos maravillosos, los héroes míticos realizan cosas extraordinarias, admirables, encantamientos por magia imitativa, incitando a sus víctimas a repetir lo que están haciendo. Hacen y prueban una trampa; por ejemplo, los tigres preguntan en son de burla si habían cazado algún ratón. *Nanderikey* pide, también en broma, que para divertirse prueben de entrar en la trampa. Cada uno de los tigres que va haciendo la prueba queda aplastado y su cadáver lanzado al eterno abismo por los gemelos. Engañan a la tigre-abuela con unos frutos, que dicen haber traído del otro lado del charco de agua, lo que despierta en la tigre preñada tal deseo de comerlos que dispone ir a traer esos frutos.

*Nanderikey* es matado por un *Añay*, pero su hermano menor lo rescata y le devuelve la vida, soplándole en el vértice de su cabeza, después de haber engañado a *Añay* extrayendo de un canasto sin que éste lo notara el cuerpo de su hermano mayor sustituyéndolo por piedras.

Por medio de subterfugios hacen explotar el cráneo de *Añay*. Los gemelos se habían metamorfoseado para no ser reconocidos.

Con frecuencia se mencionan a los peces hechiceros cuyo poder mágico es muy grande. Devoran a los tigres que caen en el río víctimas de la maldad humorística de los gemelos. Los huesos de *Giaiel*, héroe cultural, son convertidos en peces. En un mito makiritare, cuando nace un niño del vientre de su madre, destrozada por los tigres, se lo traga un pez. El niño creció dentro del pez, luego salió. En concepto de los boras, el pez es el disfraz del héroe mítico, hijo de la serpiente, *Buinaima*.

Varían los métodos usados por los gemelos para engañar y aniquilar a los tigres o seres malignos: trampas, puente o pasarela sobre el río del mundo ífero, en el que se ahogan; quema, decapitación, etc.

En el mito caingang, por ejemplo, *Camé* lucha con los tigres en el paso de un río, decapita y mata a algunos. En el mito chiriguano los gemelos prepararon largas espadas de madera y, así armados, decapitan al jefe de los tigres, separando su cabeza del tronco. Los demás huyeron en distintas direcciones.

Cualquiera que sea el modo de exterminación, el objetivo alcanzado en todas las versiones es el aniquilamiento del o de los asesinos de la madre de los gemelos.

Sin embargo, hay referencias a alguno que se salva de la hecatombe.

Cuando *Nanderuvusu*, por ejemplo, aparece llamado por una danza palé, se extinguen los *Añay* de este mundo, excepto uno, que extiende su hamaca cruzada sobre el sendero del más allá y que amenaza con la destrucción a las almas que se aventuran por esos lugares.

Según el mito apapokuva, los tigres son devorados por los peces al tratar de cruzar el charco encantado, cuyas orillas se alejaban siempre más. Sólo se salvó la tigre preñada. Lo mismo ocurre en los mitos *mby'a*: se salvó únicamente una *Mba'e Ypy*, la tigre preñada. De ella proceden los jaguares actuales. En el mito *yurucaré* no sólo se salva la tigre preñada, sino también el jaguar de cuatro ojos, que logra escapar gracias a la protección de la luna. Hay afinidad entre la luna y el tigre como puede apreciarse en el mito *chiriguano*. La luna unió nuevamente la cabeza decapitada del tigre al tronco. Pero éste prefirió quedarse con la luna vivificadora y bienhechora, y no en la tierra por temor de sus enemigos.

En concepto de los *shapras*, la luna envía las lluvias.

*En busca de la madre.*—Cumplida su venganza, los gemelos parten en busca de su madre para tratar de revivirla. *Nanderykey* reconstruye los restos poniendo en orden los huesos y utilizando tierra para las partes blandas. Pero su hermanito se lanza sobre ella y desordena el trabajo (*apapokuva*). *Pa'i* recogió los huesos de su madre para rehacer el cuerpo, pero su hermano menor intenta mamar en sus pechos. Volvieron a caer los huesos (*mby'a*). En otra versión, es *Nanderuvusu*, que resucita a su mujer, *Nandesy*, que había sido devorada por el tigre, lleva su alma y la fortaleció de nuevo para sí. *Nandesy* es la diosa lunar vinculada a las plantaciones. *Pia* permaneció con su madre una temporada. Y cuando llegó el momento de separarse de ella le dijo que podría obtener todas las cosas buenas que deseara si inclinaba la cabeza y se cubría el rostro con las manos. Siempre que la madre de los gemelos está afligida se produce una tormenta en la montaña y son sus lágrimas las que descienden en arroyos (mito caribe). Los héroes míticos *makiritares* van en busca de la calavera de su madre.

*En busca del padre.*—En seguida los gemelos parten en busca de su padre. Los gemelos *tupinambas* tratan de entrar directamente en la casa paternal, a pesar de la interdicción de penetrar en ella. Declaran que son los hijos de *Maire-atá*. Esta se alegra de verlos, pero rehúsa reconocerlos antes de haberlos sometido a varias pruebas. En un mito *caingang* *Pai-Kuará* y su hermano crean numerosas obras en el curso de su viaje en pos de su padre, salvando cuantos obstáculos obstruyen su camino.

En el mito *tembé*, transcrito precedentemente, los gemelos caminaron un día y una noche y poco después llegaron al lugar en que estaba su padre. Los mellizos saludaron a *Mira* y él respondió: «por fin habéis lle-

gado, hijos míos». Continúan las pruebas de fuerza y de astucia entre *Maira* y sus hijos, éstos resultan triunfantes.

En algunas leyendas, los gemelos llegan a pelear con su padre. En los mitos *urubus*, diversas versiones se refieren a los dos hermanos en busca de su padre.

*Catasterismo de los gemelos.*—El final de las aventuras de los mellizos es apoteótico. Suben al cielo para incorporarse al sol y a la luna. En el mito *caingang*, *Pai-Kuará* se hace «dueño» del sol e *Ivanvusu* «dueño de la luna». *Nanderikey* sube al cenit y se transforma en dios solar. *Maire mimi* triunfa de su padre, desciende en el mundo ífero y resurge a la luz del día con la corona de plumas del dios solar. *Kapchamaro*, héroe cultural de los *shapras*, después de realizar una serie de hazañas en la tierra, sube al cielo y se hizo sol. El héroe de los *boras*, después de vengar la muerte de su madre, anda en busca de su padre, peregrinando por el mundo, donde sufre diversas vicisitudes; asciende al cielo gracias a las alas y corona de plumas que le envía su padre. Allí se convierte en sol. En un mito *guarayo* los gemelos fueron transformados en sol y luna (*Cardus*).

Hay variantes del mismo tema, como el de *Keri* y *Camé* que reciben de su tía *Ewaki* el encargo de traer al sol que estaba en poder del rey de los buitres. Cuando el rey de los *zopilotes* salió de su agujero llevando consigo el sol, iluminó el mundo. Mediante una curiosa estratagemata los gemelos arrebatan el Sol y la Luna a los buitres y se transformaron en aquellos astros.

*Pai'i Re Te Kuaray*, el mayor de los gemelos, se volvió el «Señor del cuerpo resplandeciente como el sol, el hombre dios de la raza *mby'a*». El mismo creó a su hermana, *Jachyra*, la Luna.

*Ideal de belleza física y moral.*—La mayor parte de los mitos florestales resalta la belleza sin igual y la juventud del héroe solar que, como lo hace notar *Koch-Grünberg*, tiene y puede conceder esas mismas cualidades: el privilegio de la juventud y belleza eterna.

En la belleza física del héroe-dios se proyecta también su belleza moral de la que nos hablan todos los mitos. Algunos especifican que desde su nacimiento poseía las más bellas cualidades morales (*Estevão M. Galais*). Admirable es esta concepción de los primitivos cultivadores que corresponde a una patente realidad ya que la belleza del alma se refleja en la fisonomía.

He aquí unas citas sobre el particular. Los hijos de *Maire Ata* eran más bellos y más fuertes que todos los seres humanos. El hijo de *Korobona* era el ser humano perfecto, fuerte y bello. *Maire Pochy* es el más bello de los hombres; *Quoniatla*, hija de *Cognomimery* dio a luz un bellísimo niño, etc.

*Valor intrínseco del ciclo de los gemelos.*—Las mitologías florestales más completas constituyen un tratado de teología y de cosmología: explican el nacimiento y la formación de los dioses, de los hombres, de las especies y de las cosas, la situación de la persona humana en el mundo, las concatenaciones entre los hechos, la misión ética del individuo y del grupo. Revela al indígena y su mundo, sus bases de sustentación, sus anhelos espirituales y sus instituciones. Abarca todos los aspectos de la vida y de la cultura.

De particular interés resulta el ciclo de los gemelos, ya que éstos establecen, con su ejemplo, las pautas ideales de la conducta humana. No sólo promulgan el código de moral religioso<sup>42</sup>, sino que enseñan las danzas, los himnos sagrados y muestran su eficiencia, enseñan además el arte de curar, crean elementos de cultura material, «enseñan a los indios muchas cosas útiles y buenas, haciendo beneficios a la humanidad», crean animales y plantas, enseñan técnicas de magia, etc. En suma, dan un conjunto de bienes culturales en el campo espiritual y material, que constituye el equipo cultural de los cultivadores primitivos, completando la obra emprendida por su parte, que entrega sus insignias al héroe solar y le confía el cargo de velar por la humanidad (Métraux, pág. 41).

Este detalle del mito apapocuva, implícito en las mitologías florestales, reafirma el principio teológico, considerado precedentemente, de la sustitución de un dios por otro dios que, como aquél, representa en sí toda la divinidad.

En el curso de su viaje en el inframundo, de sus luchas con los tigres o los *Añay* que aniquilan, los gemelos establecen los paradigmas del viaje *post mortem*, que comienza por el occidente y finaliza al oriente, como el curso nocturno del sol, según la doctrina geocéntrica que tiene. No falta el motivo de las Simpléyades, de las enormes tijeras que cortan el que pasa entre sus hojas o del feroz tigre que tiende su hamaca a través del camino del muerto. Tales concepciones escatológicas que tienen un fundamento teológico y una finalidad moralizadora, están vigentes entre los selvícolas. El culto a los muertos, ejemplificado por los gemelos, parte de la tumba de su madre.

Las mitologías florestales dan el mito de origen de los *Añay* o seres malignos que pueblan el Averno indígena. Los chiriguanos llaman *Aña* a la parte temible del alma humana, lo que establece una relación con los *Añay*.

<sup>42</sup> El héroe solar ejemplifica las normas de conducta humana; su historia consiste en una pugna contra lo nocivo. Establece el código moral ensalzando la «grandeza de corazón», la hospitalidad, la caridad, el amor al prójimo, el respeto al derecho ajeno, la obediencia a los padres, el respeto a los ancianos, la vida armoniosa entre los miembros de la comunidad. Predica contra el egoísmo y la avaricia, contra el homicidio, el adulterio, la violación, la burla de los defectos ajenos, etc. Nuestro amor al prójimo alargará nuestros días (L. Cadogan, en *Ayvu Rapta*).

Pero los gemelos vencen todos los peligros y los obstáculos que se interponen en su camino y llegan al cielo mostrando así el destino de la condición humana.

Sus hazañas extraordinarias y maravillosas constituyen la epopeya tribal, que se recita o se dramatiza continuamente, y de esta manera han llegado hasta nosotros.

### *El ciclo de los gemelos en los mitos del «Popol-Vuh»*

En el desarrollo del ciclo maya-quiché de los gemelos desfilan los mismos actores, con otros nombres, que en las mitologías florestales.

La pareja de gemelos nace de *Hun Hunahpú* e *Ixquic*, progenitores de *Hunahpú* e *Ixbalamque* (varón y mujer), a diferencia de los mitos florestales en que los gemelos nacen generalmente de padres distintos. Uno es legítimo, el otro bastardo, lo que explica sus diferencias de carácter y sus rivalidades. El primero es más fuerte y más hábil que su hermano, que es torpe, y siempre se encuentra en estado de inferioridad con respecto a aquél. Hay rivalidad, además, entre ellos y su padre.

En cambio, los gemelos del *Popol-Vuh* tienen las mismas cualidades y actúan como si fueran una misma persona, manteniendo relaciones armoniosas con su padre.

Acerca de la concepción partenogenésica de los gemelos del *Popol-Vuh*, se ha tratado precedentemente. Esta escena está representada de un modo realista en los códices mayas, como puede apreciarse en la figura siguiente, reproducida del *Códice de Dresden*.



*Sacrificio del Padre.*—*Hun Hunahpú* y *Vukup Hunahpú* se dirigen al occidente, rumbo a *Xibalba*, pero se pierden al llegar a una encrucijada de caminos, ignorando cuál es el bueno. El camino negro habló: «Yo soy el camino del Señor», dijo (129). Y así toman el que conduce directamente a la mansión de los *Camé*. Estos matan al padre de los gemelos, le descuartizan y le comen. Tanto en el *Popol-Vuh*, como en los mitos florestales, la cruz está asociada a los caminos del inframundo.

El dios de la fertilidad, símil de *Hun Hunahpú*, fecunda a la diosa joven protagonizada por *Ixquic* (*Popol-Vuh*)

*Nacimiento y tribulaciones de los gemelos.*—Los *Camé* ordenan sacrificar a la madre de los gemelos: «Llevala a sacrificar, traedme el corazón dentro de una jícara y volved hoy mismo, les dijo a los búhos (*tukur*). Los cuatro mensajeros de *Camé* tomaron la jícara y se marcharon llevando en sus brazos a la joven y llevando también el cuchillo de pedernal para sacrificarla (136).

Pero *Ixquic* escapa milagrosamente de la muerte y huye hacia la casa de *Ixbucané*, abuela de *Hun Bätz* y *Hun Chuén*. La joven prófuga le dice a la anciana: «Yo soy vuestra nuera e hija, señora madre». Esta la rechaza brutalmente: «¡Sal de aquí! ¡Vete!», gritó la vieja a la muchacha. Sólo reconoce la descendencia y el linaje de sus hijos, muertos en *Xibalba*, en sus nietos *Hun Bätz* y *Hun Chuén*. Pero *Ixquic* insistió, manifestando que los hijos de *Ahpú* «viven en lo que llevo» (139). La anciana se niega a reconocerlos como sus nietos sin antes someterla a pruebas extraordinariamente difíciles, como la de llenar una gran red de maíz con el producto de una sola mata (139-140). Cumplida a satisfacción esa prueba, la anciana reconoció «que realmente era su nuera» (141).

Los gemelos nacen en el monte. Su madre los lleva a casa, donde sufren toda clase de vejaciones por parte de la anciana y de sus hijos. «¡Anda a botarlos afuera!», dijo la vieja. Y en seguida fueron a ponerlos sobre un hormiguero. Allí durmieron tranquilamente. Después los quitaron de ese lugar y los pusieron sobre las espinas. Lo que querían *Hun Bätz* y *Hun Chuén* era que murieran allí mismo en el hormiguero o sobre las espinas (152). Pero todos los intentos de los hermanos mayores de aniquilar a los gemelos fracasaron. No pudieron superar su esencia sobrenatural.

Finalmente, la anciana se resigna a criarlos como sus nietos. Ella desempeña en el *Popol-Vuh* el papel de la tigre-abuela de los mitos florestales. Sus rasgos felinos aparecen en los códices mayas, que representan a la diosa anciana con garras de tigre.

No puede haber interpretación errónea acerca de esta figura, puesto que en la mitología maya sólo hay una diosa anciana, como también hay una sola diosa madre y un solo dios joven, que se proyectan al arte de todos los tiempos.

*Crecimiento rápido de los gemelos, expertos cazadores de pájaros.*—Los gemelos crecen con suma rapidez, como en todos los mitos florestales, pues recién nacidos ya empiezan a cazar pájaros. Estaban cazando pájaros todos los días. Diariamente traían el producto de la caza a su abuela.

*Revelación de la identidad del asesino de su padre.*—Un buen día los gemelos regresan a casa con las manos vacías sin traer los acostumbrados pájaros. La abuela se enfurece. «¿Por qué no traéis pájaros?», les dijo ella. Los gemelos se excusan manifestando «que nuestros pájaros se han quedado trabados en el árbol y nosotros no podemos subir a cogerlos» (143).

Ellos estaban preparando su venganza por los malos tratos que les daban sus hermanos mayores.

Un día que andaban en el campo, un ratón les revela cómo ocurrió la muerte de su padre. Atraparon al ratón y lo envolvieron en un paño. Le cogieron, le apretaron la cabeza, lo quisieron ahogar y le quemaron la cola en el fuego. Y dijo el ratón: «Yo no debo morir a vuestras manos. Soltadme un poco, que en mi pecho tengo algo que deciros y os lo diré en seguida; pero antes dadme algo de comer», dijo el ratón. «Después te daremos tu comida, pero habla primero», le contestaron.

Entonces el ratón hace revelaciones acerca de la muerte del padre de los gemelos y del escondrijo donde había guardado la pelota y los instrumentos de juego (150).

Y como había hablado el ratón, le señalaron su comida (151).

A continuación reciben un mensaje de *Camé* para un desafío al juego de pelota. Este mensaje fue transmitido por *Ixmucané* que le envió a sus nietos mediante un piojo que fue tragado por un sapo, éste por una culebra y ésta transportada por un cuervo o gavilán. Al llegar el gavilán, *Hunahpú* le disparó con su cerbatana a «la niña del ojo».

«¿Qué vienes a hacer aquí?», les dijo el gavilán.

«Traigo un mensaje en mi vientre. Curadme primero el ojo y después os diré», contestó el gavilán. «Muy bien». Y sacando un poco de la goma de la pelota, se la pusieron en el ojo al gavilán. *Lotzquic* le llamaron ellos, y al instante quedó curado perfectamente el gavilán (155).

En este episodio los gemelos ejemplifican el papel de curandero. El gavilán vomitó una gran culebra, ésta arrojó al sapo, pero el sapo no pudo vomitar al piojo, portador del mensaje. Los gemelos le dan un puntapié en el trasero, y el hueso del anca le bajó a las piernas. (Mitología que explica la forma del sapo; puede compararse con otro florestal). Al fin, el piojo hallado en la boca del sapo «dijo el mandado» (156).

*Odisea de los gemelos.*—La carrera heroica de los gemelos comienza a partir de esos avisos. Comienza entonces la guerra de venganza contra los *Camé*. «Vuestra abuela llora y se lamenta», dijo el mensajero (156), cuando se despidieron los gemelos de ella. «Y vos, madre, no lleréis», dijeron ellos (156-157). Sus lágrimas simbolizan la lluvia, como en el mito caribe, cuando *Pia* se despide de su madre. Las escenas anteriores representan un episodio astronómico y meteorológico: Vía Láctea en combinación con la posición del sol figurados por la culebra blanca y *Hunahpú*, que determina un período de lluvias dramatizado por las lágrimas de *Ixmucané*.

La lucha del héroe civilizador con los *Camé* se desarrolla en varios episodios. Los *Camé* son brutales, pero caen continuamente víctimas de las artes mágicas de los gemelos.

*Hunahpú* e *Ixbalamque* se fueron hacia el occidente, bajando en dirección de *Xibalba*. Pasaron entre tétricos barrancos, cruzaron dos ríos

peligrosos, donde debían ser destruidos. Llegaron a una encrucijada de cuatro caminos (negro, blanco, rojo, verde). Conociendo el que conducía a *Xibalba* tomaron el camino negro y llegaron directamente a la mansión de *Camé*. Los saludan y comienzan las terribles pruebas en el inframundo. Pasan por la cueva oscura, burlándose de los *Camé*, juegan a la pelota y ganan la partida, pasan por la cueva de las navajas —tijeras en mitos florestales—, la cueva del Frío, la del Fuego, la de los Tigres, servidores de los *Camé* (166), pero salen indemnes de esas pruebas mortales<sup>43</sup>.

«¿Cómo es eso?», exclaman los *Camé*. «¿No han muerto todavía?». Admirábanse de ver las obras de los gemelos (167).

Los mitos refieren las cosas maravillosas y sobrenaturales que hacían los héroes civilizadores.

*Hunahpú* muere decapitado, pero su hermana le rescata y le devuelve la vida. Los *Camé* se adueñan de la cabeza, pero *Ixbalamque* la sustituye con otra artificial y, cuando aquéllos quieren tomarla como pelota de juego, le tira una piedra y la falsa cabeza estalla en mil pedazos (173).

En otro episodio los *Camé* encienden una hoguera en la que queman a los gemelos; luego muelen sus huesos y los arrojan al río de *Xibalba*. Pero los huesos molidos se asientan en el fondo del agua y se convierten en hermosos muchachos, con la apariencia de *Hunahpú* e *Ixbalamque*. Al quinto día vuelven a aparecer como hombres peces *vinak car* (175). El numeral sagrado 5 concurre también en los mitos florestales.

En la teología maya de todos los tiempos y hasta la fecha, el pez es un disfraz de *Hunahpú*, hijo de la Gran Serpiente, que es el aspecto ozomorfo de su padre, *Hun Hunahpú*, y así se representan en los ritos y el arte mayas, que siempre se inspiran en la mitología. Esas concepciones no difieren de las que se expresan en los mitos florestales respecto al pez hijo de la serpiente. Piénsese, por ejemplo, en *Giaiel*, hijo de *Buinama*, la Gran Serpiente de los boras.

Asimismo el motivo de la hoguera es conocido en los mitos florestales.

En ambas mitologías figura como un rito de purificación para alcanzar la condición de dios solar.

Después de estas escenas, los gemelos se disfrazan de pordioseros «de rostro avejentado y aspecto miserable, vestidos de harapos...» (175), para no ser reconocidos. Ejecutan varias danzas: las del *Puhuy*, del *Cux*, del *Iboy*, del *Ixtul* y del *Chitic* (de nuevo la cifra sagrada cinco). Además obraban muchos prodigios: quemaban las casas y al punto volvían

<sup>43</sup> Asimismo los mitos florestales mencionan las penalidades del viaje de los gemelos. El de *Medatia* hace referencia a las cuevas de suplicio, entre otras la casa de las tijeras (navajas en el *Popol-Vuh*), la cueva donde una mujer despedaza a los intrusos, equivalente de la cueva de los tigres del *Popol-Vuh*, de la casa oscura, como en el *Popol-Vuh*, etc.

a su estado anterior. Luego se despedazaban a sí mismos; se mataban el uno al otro, y al instante le resucitaba el otro (176).

Esconden su identidad bajo el disfraz de pordioseros y nunca revelan su nombre, particularidad que recuerda el mito de *Komatari* en el que éste manifiesta: «Tengo un nombre, pero no te lo diré».

Los héroes civilizadores realizan cosas extraordinarias y encantamientos por magia imitativa, incitando a sus víctimas a repetir lo que están haciendo. Matan a un perro, lo descuartizan y le hacen revivir. Lo mismo hacen con un venado en un mito florestal. En varios pasajes de los mitos florestales se menciona ese tipo de magia imitativa que incita a una persona a repetir lo que los héroes culturales están haciendo.

Así los *Camé* sienten un deseo irresistible de experimentar las mismas pruebas, les ruegan: Haced lo mismo con nosotros. ¡Sacrificadnos!, dijeron. Entonces primero sacrificaron al jefe y Señor llamado *Hun Camé*, rey de *Xibalba*. Lo mismo hicieron con *Vucub Camé*. Los decapitan pero no los resucitan. Y muertos los jefes se pusieron en fuga los de *Xibalba*.

Huyeron todos los vasallos de *Xibalba* a un gran barranco y cayeron todos en un hondo precipicio.

Y un Señor (uno sólo) se humilló entonces, presentándose ante los bailarines. «¡Tened piedad de mí!», dijo cuando se dio a conocer (180). Piénsese en la extinción de los *Añay*, excepto uno solo, a raíz de la danza palé, y en el eterno abismo donde cayeron los tigres en los mitos guaraníes. Al triunfar de sus enemigos, los gemelos descubren su identidad pronunciando su nombre en alta voz, y el de su padre, del que son «los vengadores». Aparecen entonces como seres bellísimos.

Pronuncian un largo discurso, instituyendo nuevas normas de moral religiosa, anatemizando las del tiempo de *Camé*, que pierde su categoría de dios solar y queda reducida a la de ser maligno (181-182).

En el curso de la historia de los gemelos aparecen varios mitos etiológicos que dan cuenta de invenciones o descubrimientos y las circunstancias en que se realizaron. Hay, además, episodios o concepciones que pueden ponerse en relación con los que están registrados en mitos florestales. Por ejemplo, el tema del sol en poder de los buitres o zopilotes que *Keri* y *Camé* les arrebatan, está registrado en el *Popol-Vuh*. Antes de la promoción de *Hunahpú* a dios solar, el sol estaba en poder de los zopilotes o buitres, que obscurecían al mundo (*Popol-Vuh*, páginas 170-171). La afinidad de la luna con el tigre que se observa en los mitos florestales, está expresada en el propio nombre de *Ixbalamque* (*balam* = tigre), etc.

*Con la abuela de los gemelos.*—La presencia de los gemelos en la casa de su abuela y de su madre es manifiesta en las dos cañas de maíz seco que dejaron sembradas en su casa antes de partir para *Xibalba*. Las cañas, *alter ego* de los gemelos en función de dioses del



maíz, retornaron al vencer éstos a los *Camé*. Entonces fueron adoradas por la abuela (183).

El motivo de la caña de maíz está registrado también en el mito apapocuva como instrumento mágico de los gemelos utilizado para matar a los tigres.

*En busca de su padre.*—En seguida los gemelos parten en busca de los restos de su padre y los reconstruyen. «Ellos vieron las caras de sus padres allá en *Xibalba* y sus padres hablaron con sus descendientes».

Honraron a *Vucub Hunahpú*, fueron a honrarlo en el *Pucbal Chah* (tumba) y asimismo quisieron hacerle la cara. Buscaron allí todo su ser, la boca, la nariz, los ojos. Encontraron su cuerpo. «Vosotros seréis invocados», les dijeron sus hijos. «Seréis los primeros en levantaros y seréis adorados los primeros por los hijos civilizados. Nosotros somos los vengadores de vuestra muerte, de las penas y dolores que os causaron» (184).

*Catasterismo de los gemelos.*—Así fue su despedida cuando ya habían vencido a los de *Xibalba*.

Luego subieron en medio de la luz y al instante se elevaron al cielo. Al uno le tocó el Sol y al otro la Luna. Entonces se iluminó el cielo y la tierra. Y ellos moran en el cielo (184-185).

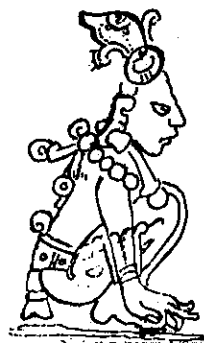
*Ideal de belleza física y moral.*—Al igual que los mitos florestales, el *Popol-Vuh* hace resaltar la belleza sin igual y la juventud del héroe solar, a la vez dios del maíz. A esa belleza física corresponde la belleza moral exaltada en episodios míticos.

Desde remotas edades, el arte maya tiende a proyectar en la figura del dios joven las características que le distinguen. Esto es patente, tanto en los códices como en esculturas y monumentos. La figura siguiente, reproducida del *Códice de Dresden*, es uno de tantos testimonios de la belleza del dios joven.

Los chortis llaman al héroe solar y dios del maíz de su mitología el *Cume*, símil de *Hunahpú*. Para personificarlo en sus ritos y sus danzas, seleccionan al joven más agraciado de la comunidad.

Interesantes paralelos ofrecen el mito del *Cume* y los mitos florestales. Para no cansar al lector, sólo transcribiré la parte que se refiere a su nacimiento.

«Era aborrecido por sus hermanos mayores que querían matarlo. Con esa intención lo arrojan a un río, donde el *Cume* se transforma en un pez. Entonces sus hermanos llegaron al río para destruirlo, «aporreando el agua». Agarraron muchos peces que murieron con la sangre del *Cume*.



El joven dios del maíz, símil de *Hunahpú*, en el *Códice de Dresden*

Esa sangre se confunde con la espuma del agua en un lugar donde se formaba un remolino.

Una mujer anciana, *k e tscuh*, estaba lavando a la orilla del río y oyó gritar donde estaba el remolino. Vio entonces una cosita viva, como una criatura, y la llevó a su casa, donde fue creciendo rápidamente. La viejecita quiso comerlo. Para este propósito se fue a la quebrada y afiló sus agudos colmillos para devorar al *Cume* (mujer-tigre). Pero el niño conocía los pensamientos de la anciana. Se lavanta de la hamaca y se aleja de la casa, dejando en su lugar una mano de piedra de moler. Regresa la viejecita y de un salto ágil (carácter felino) brinca en la hamaca y mordió la piedra. Luego gritó porque se había quebrado los dientes<sup>44</sup>.

El episodio del ascenso al cielo en medio de la luz para incorporarse al sol se dramatiza con gran realismo en la danza chorti de los Gigantes. El actor que personifica al padre del héroe solar, esto es, del *Cume*, entrega a éste sus insignias de poder: la corona solar y la espada de madera. El *Cume* se descubre la cara, hasta entonces cubierta por un velo, para iluminar al mundo con sus rayos resplandecientes (figurados por recortes triangulares dorados). El acto que personifica a *Camé*, vencido y desarmado por el héroe solar, se reconoce vasallo del que proclama «Rey del mundo» (ver las gráficas más adelante).

Esta escena de la danza chorti podría ilustrar el mito apapocuva en el que *Nanderu* cede sus armas e insignias de poder a *Nandery*, que le sustituye como dios solar, desde que éste le transmite el gobierno del mundo.

*Valor intrínseco del mito de los gemelos.*—Al igual que los mitos florestales, los del *Popol-Vuh* constituyen un tratado de teología y cosmología y como en aquéllos establece las normas de la conducta humana en todos los planos de la vida.

En el curso de sus peligrosas aventuras en el inframundo, los gemelos dramatizan las concepciones escatológicas vigentes. El culto a los muertos parte de la tumba de su padre, en el *Pucbal Chah*.

Al igual que en las culturas selvícolas, las hazañas extraordinarias y maravillosas de los héroes civilizadores constituyen la epopeya tribal que se recita o se dramatiza ritualmente a través del tiempo hasta la fecha. De esta manera ha llegado hasta nosotros.

#### *Unidad fundamental de las mitologías maya y florestales*

Del análisis comparativo entre la mitología registrada en la Segunda Edad del *Popol-Vuh* y las mitologías florestales que se realiza aquí, por primera vez, resaltan sus relaciones de unidad mutua que implica las de sus teologías y cosmologías.

<sup>44</sup> La mitología chorti ha sido publicada en mi libro *Los Mayas*, págs. 268-278

Esos rasgos fundamentales comunes resaltan, además, en el ciclo de los gemelos registrados en la Tercera y la Cuarta Edad del *Popol-Vuh* y no en la Segunda. Tanto las mitologías florestales, como la maya-quiché, parten de la creación del mundo y finalizan con el catasterismo de los gemelos, su promoción a dios solar y diosa lunar, respectivamente. Los episodios se desarrollan en el mismo orden de sucesión.

El ciclo de los gemelos, conectado con la personalidad del Creador, es una de las características comunes a ambas mitologías. Aquéllos completan la obra de su padre y establecen las normas de conducta vigentes. En otros términos, la saga de los gemelos es la elaboración histórica de una experiencia social, una sistematización de los conocimientos adquiridos codificados a través de dogmas o mitos ejemplares que constituyen las enseñanzas sagradas. Constituye un exponente del grado de cultura y de desarrollo intelectual y moral alcanzado por los pueblos indígenas

#### *Causas de las diferencias entre las mitologías florestales y la del «Popol-Vuh»*

Ese grado de desarrollo cultural e intelectual está en relación directa con el número de «Edades» o ciclos étnicos registrados en cada mitología. De ahí que las sagas de los plantadores antropófagos se articulan en sólo dos Edades, en tanto que el *Popol-Vuh* registra cuatro, porque los maya-quichés alcanzaron un nivel superior en la escala de la cultura.

Sobre un esquema fundamental, común a todas las mitologías americanas, la materia mítica del *Popol-Vuh* se fue ampliando en el curso del tiempo para incorporar nuevos modelos de vida, nuevas formas sociales y culturales, sin apartarse de los prototipos. Tales prototipos son las formas etnológicamente más antiguas de los mitos, las que se elaboraron en la etapa inicial de la agricultura, que corresponde a la Segunda Edad de todas las mitologías americanas.

Veamos cómo se reinterpretan los mitos para adaptarlos a nuevas situaciones.

En todos los mitos florestales es la madre de los gemelos la que es matada y a veces comida por los tigres. Pero la Tercera Edad del *Popol-Vuh*, que no existe entre los mitos de los plantadores, registra un cambio social. Los maya-quichés pasan del patriarcado primitivo al matriarcado, de la descendencia patrilineal a la matrilineal. *Ixquic*, la madre de los gemelos, ejemplifica el culto a la diosa madre, y, en el plano social, el derecho materno que caracteriza esa época. Luego la madre de los gemelos no podía ser destruida como en el ciclo anterior por la importancia capital que tiene en la Tercera Edad.

De ahí que el sacrificio o la muerte de la madre de los gemelos se ha transferido al sacrificio de *Hun Hunahpú*, padre de los gemelos.

Sin embargo, quedan reminiscencias en el *Popol-Vuh* de este sacrificio primordial de la diosa madre.

*Camé*, equivalente de *Camé* o *Kumapari*, el tigre caníbal, padre de los gemelos en los mitos florestales, ordena el sacrificio de *Ixquic*, encinta, madre de los gemelos. Cuatro auxiliares de *Camé* la transportan al sacrificadero armados de cuchillos de pedernal. Pero *Ixquic* escapa milagrosamente, de la muerte, como la tigre preñada, que fue la única que se salvó en las sagas florestales. Luego *Ixquic*, que protagoniza la diosa lunar terrestre en estado de gravidez, huye hacia la casa de la anciana *Ixmucané*. Este episodio puede ponerse en relación con el de la madre Luna, encinta de los gemelos, que vaga por el mundo y llega a una casa habitada por una mujer anciana.

En las sagas florestales, los tigres matan a la diosa Madre y tratan de matar a sus hijos. Según el *Popol-Vuh*, *Ixquic* y sus hijos, los gemelos, son maltratados por los nietos de *Ixmucané*, *Hun Bátz* y *Hun Chuén*, que tratan de matarlos. *Ixmucané* desempeña en el *Popol-Vuh* el papel de la tigre-abuela en los mitos florestales, e *Ixquic* tiene su correspondencia en la tigre preñada.

Los gemelos crecen rápidamente y cazan pájaros todos los días como en los mitos florestales. Un día regresan a casa de la abuela, que los criaba como si fueran sus hijos, sin traer su acostumbrada provisión de pájaros, pretextando que éstos se habían quedado prendidos en los árboles. Este episodio es similar al de los mitos florestales.

Un pájaro herido por los gemelos y luego curado por ellos les revela cómo fue la muerte de su madre. Este episodio de los mitos florestales se escinde en dos partes en el *Popol-Vuh*. En una escena el ratón denuncia cómo fue matado el padre de los gemelos. En otra un pájaro portador de un mensaje para los gemelos es herido por ellos, pero *Hunahpú* le cura en seguida, ejemplificando la función de curandero como en los mitos florestales.

Los gemelos del *Popol-Vuh* están siempre muy unidos, actúan como si fueran una sola persona. En cambio, los gemelos de las sagas florestales son disímiles, porque al contrario de los héroes míticos maya-quichés nacen de padres diferentes. Los primeros ejemplifican la perfecta homogenización que alcanzó el pueblo maya-quiché a través de una evolución milenaria.

Al tener noticia de quiénes mataron a su padre —madre en los mitos florestales— comienza la carrera heroica de los gemelos en busca de los asesinos de su padre para vengar su muerte. Al igual que en los mitos florestales, emprenden un viaje lleno de peligros en que sortean todos los obstáculos. Los *Camé* son desfraudados continuamente por las artes mágicas de los gemelos. Al igual que en los mitos florestales, el

viaje de los gemelos al inframundo ejemplifica el viaje *post mortem* y toda escatología.

Al igual que en los mitos florestales los gemelos parten en busca de su padre, matan y decapitan a *Camé*, y al final de su carrera heroica se elevan al sol y a la luna. La sabiduría está asociada al héroe solar en todas las mitologías.

De esta manera los dioses de antes pasan a ser los demonios de ahora y las virtudes del pasado los vicios del presente. Cambia la función de *Camé*, mas no su nombre, que subsiste hasta el presente como signo calendárico y dios de la Muerte.

Estos apuntes de mitología comparada bastan, en mi concepto, para mostrar cómo los mitos primitivos fueron reinterpretados para adaptarlos a nuevas situaciones, a partir de un prototipo que se mantiene en las mitologías florestales.

#### APÉNDICE

*Autoctonismo de las mitologías florestales.*—Se ha discutido acerca de la originalidad de las mitologías indoamericanas. Algunos autores creen notar en ellas influencias o relaciones con mitos eurasiáticos y oceanianos. Pero los investigadores, por su larga convivencia entre los indios y mejor conocimiento de su realidad espiritual, consideran que las mitologías florestales o primitivas son autóctonas. Este es el criterio de especialistas como Nimuendajú, Métraux, Cadogan, Shaden y otros más.

Cadogan manifiesta que el culto y el mito guaraní tienen características inconfundibles, con un sello distintivo de lo autóctono <sup>45</sup>.

Refutando a Georg Ecket, que supone la existencia de relaciones entre los mitos suramericanos y los melanesios, Egon Shaden expresa que «por sorprendentes que sean las analogías encontradas y señaladas por Eckert, justas tal vez en relación con aquella parte de Oceanía, no se aplican a todas las regiones del mundo». Para el continente americano, por ejemplo, donde la hipótesis de la difusión sería impropia y hasta absurda, es preferible la explicación, más simple y más natural, de que, admitida la unidad fundamental del espíritu humano, ocurrencias semejantes en situaciones análogas producen resultados semejantes <sup>46</sup>.

*La mitología.*—Al igual que la religión y la cultura de los selvícolas, su mitología se fundamenta en la deificación de plantas y animales originarios de América y desconocidos en el Viejo Mundo, en los tiempos antiguos, como la yuca, el tabaco, el maíz, el jaguar, para no citar

más que son tan autóctonos como las sagas que se tejieron en torno a esas plantas y animales. Por otra parte, la astronomía americana no tiene relación alguna con la del Viejo Mundo, como lo demostró Lehmann-Nitsche. Los mitos americanos reflejan una ecología y un ambiente netamente indígenas, como se comprobará en el curso de la presente exposición.

<sup>45</sup> L. Cadogan, *América indígena*, octubre de 1950.

<sup>46</sup> El Shaden, *A Mitología heroica...*, op. cit., pág. 43.

## LINGUISTICA COMPARADA

La unidad mítica-religiosa y las afinidades esenciales que presentan las culturas tupí-guaraní y caribes con la maya-quiché, implican la existencia de un parentesco común y, como corolario, un parentesco lingüístico.

A este respecto conviene resaltar algunos paralelos lingüísticos señalados incidentalmente en el curso de la presente investigación.

*El complejo Hurakán-Camé-Ahpú.*—Como se ha visto, el complejo *Hurakán-Camé-Ahpú* caracteriza la teogonía registrada en los mitos de la Segunda Edad del *Popol-Vuh*.

Esas figuras cimeras de la mitología y la teologías mayas de esa época existen, a veces, con los mismos nombres o apenas modificados, en la mitología y la teología florestales.

Ya R. Lehmann-Nitsche, P. Ehrenreich, R. Schuller y otros especialistas habían llamado la atención sobre la voz *Hurakán*, que designa al dios de la tempestad de los quichés, de los caribes antillanos y de otros pueblos selvícolas.

Lehmann-Nitsche establece comparaciones etimológicas y semánticas entre *Hurakán*, dios unipede del *Popol-Vuh* y de los caribes, y concluye: «Comprobado el origen quiché de la palabra *Hurakán*, ésta debe considerarse como importada de la zona maya cuando aparece en el idioma caribe. Efectivamente, entre los caribes de las Antillas, esta palabra se halla algo alterada y con el significado de divinidad»<sup>1</sup>. Paul Ehrenreich manifiesta que «el dios Uragán de las Antillas, autor de las tempestades, es, probablemente, oriundo de la zona maya»<sup>2</sup>. Chavero pensaba que «*Hurakán* es préstamo del maya-quiché a la lengua aruaca»<sup>3</sup>.

El vocablo *Hurakán* no es, de ninguna manera, un caso insólito en el caribe, ya que otros lingüistas, R. Schuller, por ejemplo, «después de detenidos estudios y minuciosas investigaciones practicadas incesantemente durante muchos años, logré establecer que existe estrecha afinidad entre los idomas maya-quichés y las lenguas del grupo caribe-aruaq. No se trata de ninguna manera de una simple «conexión» ni de influencias culturales...; me lisonjeo haber probado de una manera evidente que entre esos dos grupos lingüísticos existe estrecha afinidad genética e histórica»<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> R. Lehmann-Nitsche, «La Constelación de la Osa Mayor», *Revista del Museo de La Plata*, Buenos Aires, 1924, tomo XXVIII, págs. 121-124.

<sup>2</sup> P. Ehrenreich, *Die Mythen und Leyenden der Sudamerikanischen Urvölker...*, Berlín 1905, pág. 21.

<sup>3</sup> M. Alfredo Chavero, en *Memorias de la Academia mexicana*, México, 1886, tomo III, págs. 29-36.

<sup>4</sup> Rudolf Schuller, *Las lenguas indígenas de Centro América*, San José de Costa Rica, 1928, pág. 99.

Sinónimos de *Hurakán* se extienden en todo el mar Caribe y en la Amazonia<sup>5</sup>.

Lehman-Nitsche establece la equivalencia de *Hurakán* con Irouca, Oreka, Yuluca, Yuriko, Irocan, Yoroka Hyorocan, en diversos mitos de los plantadores primitivos.

Como hice notar, la figura de *Hurakán* está asociada, en el *Popol-Vuh*, a la de *Vak*, el ave de la tempestad, que es su mensajero o *alter ego*. *Vac* es una forma onomatopéyica que imita el graznido del cuervo.

Esta imagen verbal, compuesta de los mismos elementos, con el mismo sentido y las mismas palabras, está presente en el mito caribe. «*Sa vak u*, el ave del trueno era el pájaro que, por orden de *Hurakán*, produce las tempestades y truenos» (P. Laborde, cita anterior). Según Breton, *Sa vak u*, el que hace las lluvias, es también una estrella. La voz *u* es pronombre nominal o posesivo en las lenguas maya-quichés, como en las caribes (Schuller, *oup. cit.*, pág. 108). Ya se ha dicho que en concepto de los mayas, el ave de la lluvia se proyecta, en el plano astral, a una estrella como entre los caribes.

Al igual que *Hurakán*, *Camé* tiene su equivalente semántico, funcional y fonético, a veces ligeramente alterado en los mitos florestales. El nombre de *Camé*, héroe civilizador y dios solar es frecuente entre los caribes, tupí-guaraní y arawak (Egon Shaden, informe personal).

*Camé* ocupa en los mitos florestales la misma posición que en el *Popol-Vuh*. Es el héroe mítico y dios solar de la Segunda Edad de la mitología maya-quiché, lo mismo que de los mitos florestales, cuyos complejos existenciales se corresponden. Posteriormente, en la Cuarta Edad, *Camé* es sustituido en función de dios solar y héroe cultural por *Hunahpú*, que le reduce a categoría de ser maligno. Por consiguiente, el dios *Camé* de los mitos y la teología florestales no es comparable con el *Camé* de la civilización maya, que es un demonio, sino con aquel de la Segunda Edad de los mitos del *Popol-Vuh*. En otros términos, *Camé* conserva entre los cultivadores selváticos la posición original y primitiva que ocupa en los mitos del *Popol-Vuh*, que corresponden a la fase inicial de la historia cultural de los maya-quichés.

Merece destacarse este caso concreto de diferencia entre la psicología de los mayas de la Segunda Edad y de la Cuarta, a través del cambio semántico de la voz *Camé*.

El nombre de *Camé* es de filiación maya-quiché. El origen del vocablo se confunde con el mito que le da significación. *Camé* es el inventor de la primera muerte; su primera víctima es *Hun Hunahpú*. De ahí que *Camé* significa *muerte*. También se relaciona etimológicamente con *caá*, *ka* = piedra o mortero y *me* despedazar (A. Villacorta, *Popol-Vuh*, pág. 407).

<sup>5</sup> J. Imbelloni, *El Génesis de los pueblos protohistóricos de América*, Buenos Aires, 1940, tomo I, pág. 563.

En lenguas mayas o afines se observa una mutación fonética regular de la raíz *ka* en *cha*, *tza* o *sa*. Ejemplos: *camé* o *kamé*, *chamei* (chorti) piedra = *ka*, *kaa*, en quiché y quekchi; *tza* en mixe; *sa* o *saa* en lenca. El metate o piedra de moler se dice: *ka* en maya y en mame, *ka ru*, en cakchiquel, *ka rin* en galibi. El galibi (caribe) conserva la misma radical *ka* que el maya, el quiché y el cakchiquel. En lenguas mayas la *t* se cambia también por *che*.

Importa conocer las leyes fonéticas de las lenguas mayas, puesto que las mismas mutaciones regulares se observan en lenguas habladas por los cultivadores primitivos. *Camé* de los bacairis, por ejemplo, es *Samé* de los tupís.

*Ahpú* (de *Hun Hunahpú* = Uno Uno *Ahpú*) que protagoniza al dios de la fertilidad en los mitos del *Popol-Vuh*, tiene también su equivalente en los mitos florestales.

*Apu-i* es un dios dendromorfo, en un mito guaraní, como lo es *Ahpú* en el *Popol-Vuh*. *Mari-Aipoc* era el primer jefe de los mauhés. *Aipu ku* es el primer hombre en un mito uomotina. Un niño llamado Apecuato fue el primer mauhé en otra versión de este grupo selvícola.

Al igual que *Hurakán* y *Camé*, *Ahpú* es un dios característico de la Segunda Edad del *Popol-Vuh*. Nace, actúa y muere en el escenario de este ciclo étnico. Después de su sacrificio no reaparece en la mitología maya-quiché, salvo al final, cuando los gemelos tratan de reconstruir su imagen y ensalzan su memoria en el *Pucbal Chah*, es decir, en su tumba. Es una figura mítica exclusiva de la Segunda Edad, que corresponde al nivel cultural de los cultivadores primitivos.

*El complejo Hurakán-Camé-Ahpú en los mitos florestales.*—Antes de proseguir el presente examen comparativo, veamos algunas correspondencias de los nombres y funciones de *Hurakán*, *Camé* y *Ahpú* en mitologías y teologías florestales:

|         |             |                 |           |                               |              |
|---------|-------------|-----------------|-----------|-------------------------------|--------------|
| Hurakán | (Popol-Vuh) |                 | Camé      |                               | (Popol-Vuh)  |
| Hurakán | caribe      |                 | Camé      | bacairi, sol, héroe cultural  | (O. Zerries) |
| Yurakán | galibi      | (Schuller)      | Camé      | arawak                        | (Schmidt)    |
| Yurakán |             | (Schuller)      | Camé      | caingang                      | (Cadogan)    |
| Yerukán | caribisi    | Schuller        | Camé      | dios antropófago              | (Métraux)    |
| Yolokán | roucouyenne | Schuller        | Chamé     | tupí                          | Métraux      |
| Yoloco  | aparaí      | Lehmann-Nitsche | Chamei    | dueño de los muertos (chorti) | Girard       |
| Yoloco  | apatay      | F. Ortiz        | Camé      | yurucare                      | Tello        |
| Yoloc   |             |                 | Cuma-nawa | sol, héroe cultural           | Tello        |

|                |                    |                 |                   |                                   |                 |
|----------------|--------------------|-----------------|-------------------|-----------------------------------|-----------------|
| Yolokiamo      | tamanaco           | Lehmann-Nitsche | Kama, Kama        | tupí                              | Métraux         |
| Yocahu         | taino              | Krickeberg      | Kuma              | tupí diosa de los Yaruro          | Métraux         |
| Yoroko         | carin              | L. Adam         | Kumapari          | shipaia                           | Shaden          |
| Yorocia'n      | chayma             | F. Ortiz        | Kamutshi          | canmari                           | Nimuendajú      |
| Yorokán        | chayma             | Schuller        | Samé              | tupinamba                         | Métraux         |
| Yuluca         | caribe             | de Lalung       | Summay            | tupinamba                         | Métraux         |
| Yuru can       | galibi             | L. Adam         | Sumé              | mundurucu                         | Schmidt         |
| Yurokon        | caribe de Guayana  | O. Zerries      | Sumé              | tupinamba                         | Métraux         |
| Yuereka        | ipurucoto          | L. Adam         | Sumé              | litoral del Brasil                | Métraux         |
| Yurikoyu-vakai | terena             | Baldus          | Sumé              | tupí                              | Thévet          |
| Yuriko         | caribe             | de Lalung       | Sumé              | apapocuva                         | Métraux         |
| Yarruka        | guajiro            | Roth            | Sumé o Sumi       | chaman en omagua                  | Girard          |
| Hyoracán       | galibi             | J. Chrétien     | Sumi              | caribe antillano                  | T. Sampaio      |
| Ieune ca       | macusi             | Schuller        | Zumi              | omagua                            | Girard          |
| Irukan,        |                    |                 |                   |                                   |                 |
| Yorokan,       | galibi             | Lehmann-Nitsche | Zemi              | Haiti                             | T. Sampaio      |
| Yurukan,       |                    | Nitsche         |                   |                                   | Lehmann-Nitsche |
| Yruka          | caribe             | Nitsche         | Tamo              | abuelo caribe                     |                 |
| Yrocan         |                    |                 | Tamacuri          | héroe civilizador                 |                 |
|                |                    |                 |                   | canmari                           | Métraux         |
| Huragá         | caribe de Honduras | Nitsche         | Tamu              | caribe abuelo                     | Nitsche         |
| Iuroko         | rio Yatapú         | Nitsche         | Tamucu            | dios caribe antillano             | Lehmann-Nitsche |
| Iureke         | Brasil             |                 |                   |                                   |                 |
| Oroan          | warrau             | Civrieux        | Tamoi             | sinónimo de Camé, Sumé            | Métraux         |
|                |                    |                 |                   | antepasado mítico de los guarayus | Métraux         |
| Oreka          | caribe             | de Lalung       | Tamoin            | variante de Tamoi abuelo          | Métraux         |
| Iro ca         | carifacu           | Schuller        | Tamosi            | caribe                            | Métraux         |
| Oroica         | bacairi            | Schuller        | Tamoi             | tupí                              | Métraux         |
| Orekaju-vakai  | terena             | Altenfelder     | Tamoi             | abuelo caribe de Cayena           | Métraux         |
| Urogan         | eyeri              | Lehmann-Nitsche | Tamosi            | caribe Guayanas                   | Métraux         |
| Hyruka         | arrúa              | F. Ortiz        | Tamutshi          | jefe, abuelo caribe de Cayena     |                 |
|                |                    |                 |                   | dios galibi                       | W. Roth         |
|                |                    |                 | Tamucu            | abuelo, padre                     | Métraux         |
|                |                    |                 | Tamucu            | caribe antillano                  | Métraux         |
|                |                    |                 | Suma, Sama o Cama |                                   | W. Roth         |
|                |                    |                 | Kuma              | sol, cashinawa                    |                 |

|            |                            |                    |                   |
|------------|----------------------------|--------------------|-------------------|
| Ahpú       | héroe mítico               | Popol-Vuh          |                   |
| Apo        | jefe, sol                  | caribe             | R. Schuller       |
| Apo        | jefe quiché                | sinónimo de cabeza |                   |
| Apu        | jefe sol                   | caribe             |                   |
| Apu        | dios                       | moseten            | Meléndez          |
| Apapa      | padre                      | shapra             | R. Girard         |
| Aparo      | padre                      | jíbaro             | R. Schuller       |
| Apanchi    | dios creador               | shapra             | R. Girard         |
| Ape aua    | jefe, hombre               | guaraní            | Tastevín          |
| Ape uato   |                            | mauhé              | Núñez Pereira     |
| Ape hawa   | hombre                     | guaraní            | Tastevín          |
| Ape        | tío materno                | trumai             | R. Schuller       |
| Apei       | tía mauhé                  |                    | Núñez Pereira     |
| Api        | madre                      | camayaru           | Oberg             |
| Api        | abuelo materno             | mocovi             | Lehmann-Nitsche   |
|            | toba                       |                    |                   |
|            | tupi                       | guaraní            | Métraux           |
| Apoiane    |                            | mauhé              | Núñez Pereira     |
| Apo ianen  |                            | caribe             | M. María Puig     |
| Apoto      | jefe                       | tamanaco           | R. Schuller       |
| Apoto      | jefe                       | tupinamba          | Yves d'Evreux     |
| Apoiaueu   |                            | shipaya            | Nimuendajú        |
| Apu-sipaya |                            |                    |                   |
| Apu-i      | árbol de vida              |                    |                   |
| Apu        |                            | tapirape           | Wagley y Galvao   |
| Aputu      | abuela                     | zoque              | R. Schuller       |
| Ap         | animal que guarda el fuego |                    |                   |
| Abo        | jefe                       | macorige           | cita anterior     |
| Aipuku     | héroe mítico               | uomotina           | R. Schuller       |
| Aipoc      |                            | mauhé              | Cadogan           |
| Abi        | padre                      | arua               | Núñez Pereira     |
| Abe        | abuelo                     | paressi            | Schuller          |
| Epepun     | héroe cultural             |                    | Schuller          |
| Habi       | padre del sol y la luna    | conibo             | Lehmann-Nitsche   |
|            |                            |                    | Steward y Métraux |
| Haburi     | héroe cultural             | arawak             | Gillin, Roth      |
| Mapo       | cabeza                     | pano               | Schuller          |
| Mabukulí   | dios                       |                    | Lehmann-Nitsche   |
| Pupu       | cabeza                     | galibi             | L. Adam           |
| Po chy     | Maire Pochy                | tupí               | Métraux           |
| Pu         | cabeza                     | caribe             |                   |
| Yapu       | ave de la tempestad        | mby'a              |                   |
| Apo maliri | tocado de plumas           | galibi             | Cadogan           |
| Apu mali   | corona de plumas           | galibi             | Lehmann-Nitsche   |
| Apo to     | asiento                    | caribe             |                   |
| Apo        | jefe                       | Chile              | Schuller          |

De lo anterior se desprende que los nombres de las deidades cimaras de la mitología y la teología mayas, en la fase inicial de la agricultura, se han mantenido en los mitos florestales con una regularidad perfecta en unos casos, y en otros, con alteraciones propias de la evolución fonética en el curso de los siglos. Otros vocablos como *apo*, *apu*, que

integran la palabra: corona de plumas, *apa* el animal de fuego o *apo to* que significa asiento en lenguas florestales, se relacionan etimológicamente con *Ahpú*, el héroe mítico del *Popol-Vuh*.

Si nos adentramos en el complejo mítico de *Ahpú*, encontramos las relaciones de esos fonemas con el nombre de esa personalidad mítica. La voz *apu*, *apo*, significa jefe o cabeza en maya, como en caribe; la corona es un adorno de cabeza de uso exclusivo de los jefes y un atributo de *Hun Hunahpú*, que fue el primero en lucirla. Este dios cosmocrata, de poder universal, es también un dios del fuego del cielo y del fogón. Asimismo es el primero que usó el asiento ceremonial, reservado exclusivamente a los jefes.

Otras figuras de los mitos florestales podrían relacionarse más bien con *Kumé*, el héroe solar de los chortis, que con *Camé* del *Popol-Vuh*. *Kumi*, por ejemplo, hijo de *Kuri yumu*, héroe solar de los caribes.

*Yum* es también un vocablo maya, que significa Dios, Señor o Padre, en sentido reverencial. Ya se ha visto que tanto los mayas como los selvícolas llaman a Dios «Nuestro Padre», pues proyectan su organización familiar, social y política al mundo de los dioses.

*Camé* tiene el título de *Ahpop Achi* (El Señor de la Estera), título vigente en el organismo administrativo de los quiché. *Achi*, en quiché, designa al hombre en la plenitud de su vida.

En conexión con estos vocablos tenemos *Achi naon* y *Achi nun* en caribe, *Ahiaie* en mauhé y *echi* = hombre en la lengua de los pararigwan, un subgrupo arawak. En cambio, los cashinawa designan al hombre con el vocablo *Hunik ui*, que se relaciona con *Huinik*, hombre en chorti, o con el *Halach Winik* de los mayas de Yucatán.

Los tupinambas llaman *aua* a la categoría de hombre maduro, vocablo afín a los términos: *ahau*, *ahagua*, del maya y del cakchiquel, que designan: Señor, hombre. En guaraní, hombre se dice *ape aua* o *ape wa*. En esta categoría de palabras podría incluirse, en mi concepto, nombres divinos de los mitos florestales con prefijos en *hua*, *wa* o *gua*, como *Guaguiona*, *Guahari*, *Guazalé*, etc., lo mismo que *ahua* luna, según Schuller.

*Sumé* dio a los tupís el conocimiento y uso del fuego, es decir, que inventó el taladro. El fuego se dice *Tatá*, vocablo similar al nombre que los chortis dan a su héroe mítico, simil de *Hun Hunahpú*, llamándole *Ka tatá*. *Ta tada* es el Señor del Fuego en un mito guaraní.

*Otras afinidades lingüísticas.*—En cambio otros nombres divinos corresponden al de plantas en maya. *Nhara*, por ejemplo, un dios de la mitología caingang muere y se transforma en maíz. *Nar* le dicen los chortis a la planta del maíz e *ishim* al maíz en grano (Girard, *Los Chortis...*, op. cit., «Vocabulario», pág. 104). Esto no es sorprendente, ya que los chortis equiparan el maíz a un dios. Hay nombres de plantas similares



en maya y en mitos florestales. *Ule*, de los yurucaré, corresponde a *Uli* en maya, y designa en ambas lenguas al árbol de caucho, un árbol mítico, como todas las especies botánicas descubiertas por los indígenas. *Ule*, el árbol más brillante de la selva se metamorfosea en el hombre dios de los yurucarés.

Los paralelos se extienden, además, a la fauna mítica. Ya se ha hablado de *Sa vak u* el ave del trueno de los caribes y sus relaciones con *vak* del *Popol-Vuh*, *Akawa*, el ave de la tempestad de los hatekina del río Jurúa, es metátesis de *Vak*.

Hay analogía fonética y semántica entre *tukur* = búho, servidor de *Camé* en el *Popol-Vuh* y *rukerea*, el búho de los mitos guaraní.

De interés para la lingüística comparada es el lazo morfológico que une vocablos que, para nosotros, no ofrecen ninguna relación: cabezasonaja-calabaza, por ejemplo, humo-nube; pluma-pelo-cabello-hojas, etc.

Tanto los caribes como los arawak y los mayas usan la misma palabra para designar a la cabeza —o cráneo— y la calabaza (*ruch* en chorti).

Al igual que en las lenguas mayas, «en varios idiomas de las tribus de la hoya amazónica existe la misma palabra para expresar la idea de jaguar y la de hechicero» (Juan A. Coriat, *op. cit.*).

La luna se dice *kati* en caribe (Lalung); *katti*, en aruac (Schuller); *katú* en guaraní (Cadogan); *ka ati*, en quiché, y *katu*, en chorti (Girard)<sup>6</sup>. *Ku* es dios sagrado en maya yucateco (Recinos, pág. 105). La misma raíz integra vocablos que tienen esta connotación entre los selvícolas. Por ejemplo, *kuat* entra en la composición del nombre que designa al sol y al jefe entre los camayura (Oberg); *kuaray* es verano en mby'a y *puku a jery*, el retorno de los soles largos (Cadogan). Sol es *Kua* en guaraní. Sol y verano se traducen por el mismo vocablo: *kin*, en chorti.

*Nima* o *ima* es una partícula que connota la idea de grande en quiché. Esta raíz es empleada como prefijo o sufijo aumentativo en nombres divinos de los selvícolas, como lo hace notar Koch Grünberg (*ima*, grande). Y así forma nombres como *Makunaima*, *Nimagakanira* (padre de *Keri* y *Camé*), *Buinaima*, *Piaima*, *Kanaima*, etc.

El tabaco, descubierto durante el período inicial de la agricultura tiene un nombre común en maya y caribe: *sik* (motilón). *Sik* aparece por primera vez en el mito de origen del cigarro, registrado en el *Popol-Vuh*; no ha variado en mame, quiché y pacalteca. El dios del tabaco es llamado *Zic ahau* (El Señor del tabaco), y fumar se dice *zicar* o *sicar* en quiché (Recinos, pág. 130). Este verbo pasó a designar al cigarro, *sicale* o *zicale*, nombre que se daba antiguamente en las Antillas al cigarro, y pasó al léxico internacional. *Sic* es medicina en otras lenguas suramericanas.

<sup>6</sup> La luna tiene nombres diferentes según su aspecto antropomorfo o astral. Como astro, es *uh*, en maya y chorti, y como dios, *katú*, en chorti, equivalente de reina.

*An* es una raíz que entra en la composición de la palabra alma, tanto en lenguas mayas como en tupinambas (*An*, en tupinamba; *pik'an*, en chorti).

En páginas anteriores se ha dado una lista de palabras similares que designan al tambor de madera en maya y en lenguas suramericanas: *tunkul* (maya), *tunkuli tunduhi* (auetó y jíbaro), *tunk* (tukano), *tundoy* (aguaruna, antipa, huambisa), etc.

Asimismo hay paralelismos entre los pronombres maya-quichés y los que usan los selvícolas. *Ni*, por ejemplo, es posesivo en maya (chorti) y caribe; *nu*, en quiché, cakchiquel y mame, idéntico al *nu* de los arawak. *U* posesivo en huasteco, como el posesivo *u* de los mauhés.

*Hun*, dado en los mitos del *Popol-Vuh* como equivalente de uno, se encuentra en el vocablo *ahumi chiri*, que designa al ciclo anual de los caribes, según Jean Chrétien.

*Para*, que significa río, mar, en tupí-guaraní (Schuller), puede compararse con *palo*, río, mar, en quiché.

*Nochoquem*, nombre de la sementera divina en un mito florestal, mencionado precedentemente, se relaciona con *Chac* o los *Chagues*, vigilantes de la sementera, según la tradición maya, o con los *Chaquen* de la mitología chibcha.

Hay vocablos maya-quichés que pasan de un sentido particular a uno general. Por ejemplo, la pelota del juego se dice *quik* en el *Popol-Vuh*, en tanto que *uik* es la denominación del juego en huitoto. *Bate* es parte del ajuar del jugador que Villacorta traduce por brazaletes, y Recinos, por anillos (*Popol-Vuh*, pág. 125). Los tainos llaman *batey* a la pelota, al patio de juego y al juego mismo, palabra que difiere de la que designa al juego en el *Popol-Vuh*: juego, *hom*.

Algunas palabras mayas pasaron al léxico internacional a través de lenguas antillanas (huracán, cigarro, etc.). A éstas hay que agregar: maíz, vocablo que deriva del taino *ma hiz*, que, a su vez, es metátesis de la voz *ixim ah* del maya, que designa al grano de maíz para adivinación.

Raíces como *im*, *am*, *ma*, *na* o *pa* designan plantas o productos alimenticios confeccionados con esas plantas, en lenguas mayas y suramericanas.

Estos apuntes, tomados tan sólo del material etnográfico y mitológico, expuesto precedentemente, muestra los resultados que podrían obtenerse de un estudio sistemático de lingüística comparada. Bastan, en mi concepto, para establecer el parentesco entre lenguas mayas y selvícolas, parentesco ya notado por otros investigadores<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Lorraine Bridgeman encontró semejanza entre una lengua guaraní y el quiché (comunicación personal de William Cameron Townsen en 1967). Rudolf Schuller ha señalado en varias publicaciones el parentesco lingüístico que une el caribe arawak a las lenguas maya-quichés (R. S., «Zur sprachlichen Verwandtschaft der Maya-quiché mit dem Carib-Arawak», en *Anthropos*, XIV, 1919-1920, págs. 465-491. *Las lenguas indígenas de Centro América*, San José de Costa Rica, 1928). Otros estu-

Es obvio que la unidad mítico-religiosa tupí-caribe-maya, establecida en el presente estudio, había de tener su correspondencia en afinidades lingüísticas recíprocas, las cuales muestra cómo la historia puede orientar a la lingüística y cómo el lingüista necesita del historiador.

*Profundidad histórica de las lenguas mayas y tupí-caribes*

Establecida la unidad de las mitologías y de las lenguas maya-quichés y florestales, faltaría saber en qué tiempo se separan esas mitologías y esas lenguas. La respuesta a este planteamiento ha de proceder de esas mismas disciplinas.

Ya se ha visto cómo la mitología comparada es capaz de establecer las conexiones histórico-temporales entre la cultura maya histórica y las culturas tupí-caribes. Estas corresponden al horizonte etnológico de la Segunda Edad, o sea, a la primera fase de la historia cultural de los maya-quichés, es decir, a la etapa inicial de la agricultura americana. Esa historia cultural se desarrolla en cuatro Edades, la última es la histórica o presente. Hay, pues, una diferencia de dos ciclos étnicos o Edades, entre el horizonte de los plantadores primitivos y el de la civilización maya-quiché. Tal es la distancia temporal que separa la cultura y las lenguas tupí-caribes de las maya-quichés.

Este lapso sólo puede apreciarse, por el momento, en términos de temporalidad relativa.

La lingüística podría darnos informes más concretos sobre el particular. Basándose en criterios glotocronológicos, Aryon Dall'Igna Rodrigues, que se ha ocupado de investigaciones acerca del tronco lingüístico tupí-guaraní, manifiesta que «Teniendo a la vista la naturaleza del material disponible, podemos evaluar la edad del tronco lingüístico tupí-guaraní en unos 5.000 años, y de la familia tupí-guaraní es aproximadamente 2.500 años. No se justifica, desde el punto de vista lingüístico, una división de la familia tupí-guaraní en dos grupos principales, uno de ellos subordinado al tupinamba y el otro al guaraní»<sup>8</sup>.

Refiriéndose a esas investigaciones de Rodrigues publicadas en 1958, J. V. César hace notar que entre esa datación aproximada del tronco de las lenguas tupís (5.000 años) y el tiempo del comienzo (Anfangzeit) de los pueblos tupí-guaraní queda un lapso de por lo menos 2.000 años, del que no se sabe nada. Es decir, que la cultura más antigua de los tupís permanece en la oscuridad de la prehistoria (Fruhzeit). Los testimonios conocidos de esa cultura son demasiado recientes para el estudio

diosos establecieron la unidad de las lenguas caribes y tupí-guaraní. Véase, sobre el particular, Moisés Bertoni, *Civilización guaraní*, Puerto Bertoni, Paraguay, 1922.  
<sup>8</sup> A. D. Rodrigues, «A Classificação do tronco linguístico tupi», reproducido en la *Rev. de Antropologia*, vol. 12, núms. 1 y 2, 1964, São Paulo, Brasil, págs. 103-104.

y conocimiento de su pasado más lejano, de su historia y migraciones, que sólo tienen un carácter hipotético<sup>9</sup>.

*Unidad lingüística.*—En junio de 1969, poco antes de su muerte, Mauricio Swadesh elabora un cuadro acerca de las interrelaciones entre lenguajes afines al proto-maya, es decir, de las lenguas americanas emanadas de un tronco común, el proto-maya. Copia mimeográfica de este cuadro, (véase la pág. 422) me fue facilitado por su esposa, Evangelina Arana O., viuda de Swadesh, en enero de 1970. Constituye la culminación de muchos años de intensa investigación de las lenguas americanas, que desemboca en la unidad de esas lenguas a partir de un tronco común: el proto-maya.

En las casillas que corresponden a cada lengua investigada figuran los números que cuantifican el grado de divergencia en siglos, obtenido por la técnica de la glotocronología léxico-estadística, correspondiendo al grupo guaraní 4.100 años de separación del tronco proto-maya.

No es ésta la primera vez que se trata de establecer la unidad lingüística de la mayor parte de los lenguajes indoamericanos, pero el cuadro de Swadesh, madurado a través de muchos años de estudio, es la obra científica de mayor relieve sobre el particular.

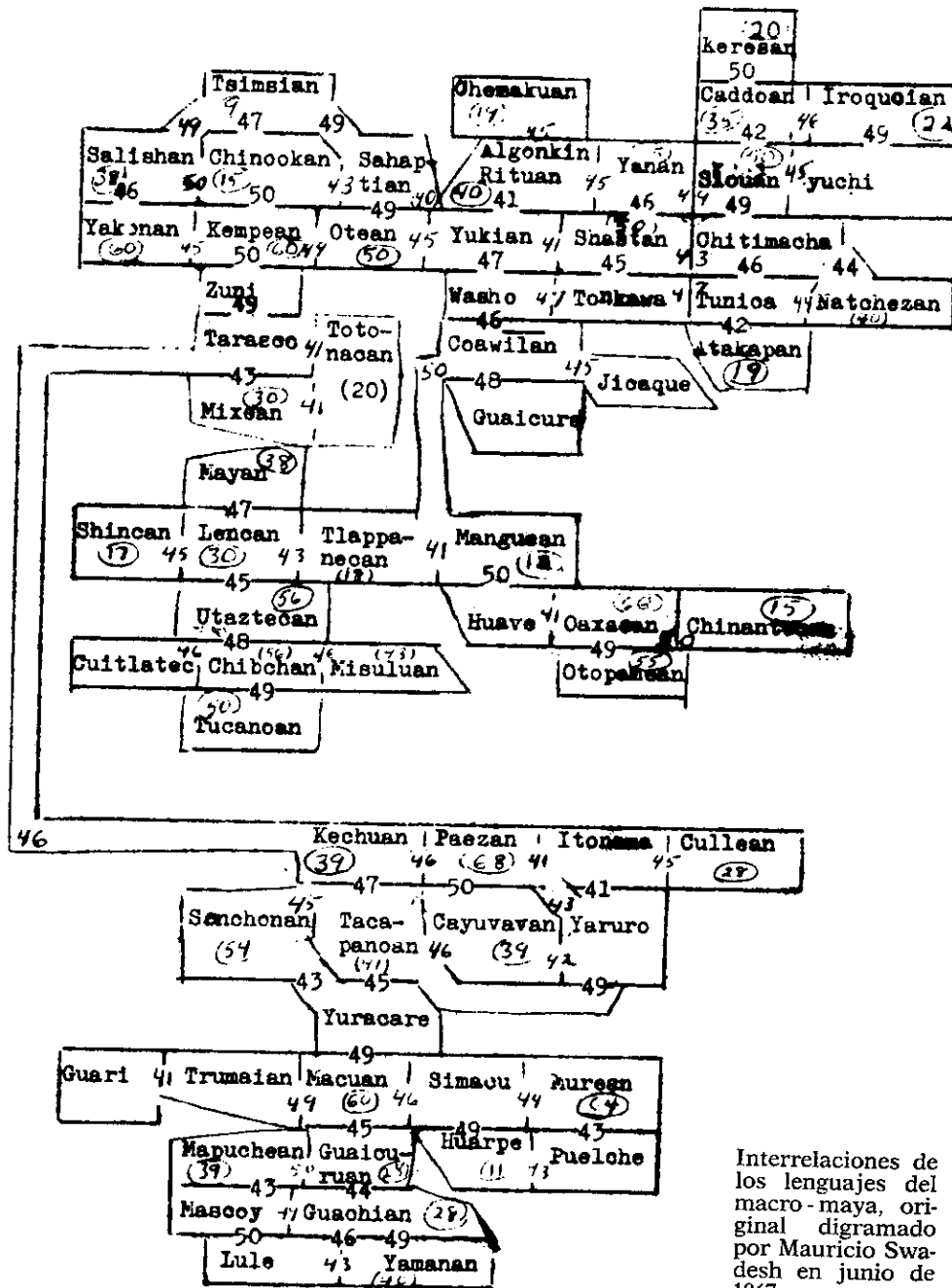
Respecto a la vinculación del tupí-caribe con el proto-maya, establecida por Swadesh, ésta ya había sido demostrada, de manera independiente, por otros investigadores: R. Schuller, en lo que concierne al caribe; L. Bridgeman, para el guaraní. Los especialistas que se han ocupado de esas relaciones coinciden generalmente en derivar las lenguas florestales de la maya o del proto-maya<sup>10</sup>.

Notoria es la concordancia entre los informes de la lingüística comparada y los resultados de mis propias investigaciones acerca de la mitología, la cosmogonía, la religión y la cultura en sus variados aspectos, mayas y florestales, que nos remite al área maya, como centro de difusión de las culturas tupí-caribes.

*Huellas arqueológicas de antropófagos en la América Central.*—Tenemos informes aproximados acerca de la época en que los tupí-caribes se van alejando de su patria primera, pero ignoramos el tiempo de su permanencia en ella. Su coexistencia con los mayas debe de haber sido muy prolongada, a juzgar por las estrechas relaciones culturales y lingüísticas de dichas culturas con la maya-quiché, que corresponde al mismo ciclo étnico. Tales relaciones íntimas sugieren que dichas culturas eran bas-

<sup>9</sup> José Vicente César, *Die Urnenbestattung bei den Tupi-Guarani*, São Paulo, 1965, págs. 89-104.

<sup>10</sup> Varios lingüistas colocan al caribe en la gran familia macro-penutia, lo que confirmaría, de manera indirecta, el parentesco fundamental entre las lenguas mayas y caribes, ya que en las primeras confluyen el hoka y el penutia, hecho reconocido desde mucho tiempo por los especialistas.



tante uniformes en este tiempo. Tenían la misma religión, los mismos dioses con los mismos nombres, la misma cosmovisión, el mismo modo de vida, las mismas costumbres con su rasgo sobresaliente: la antropofagia ritual y una mitología común.

El medio ambiente de la patria primigenia imprimió su sello indeleble en la fauna y la flora sublimadas a categoría divina, así como en su sistema de alimentación<sup>11</sup>.

Esos rasgos comunes han sido conservados, en lo fundamental, por los tupí-caribes del siglo XVI, que nos brindan la imagen de lo que fue la cultura maya en la fase inicial del proceso formativo de su civilización, de la que no se sabía nada.

Mucho tiempo debe de haber transcurrido para la formación de esa cultura primigenia.

Podría darnos algún indicio sobre el particular el hallazgo en Tehuacán de una cultura de antropófagos que data de tiempos muy remotos. En una época tardía de la fase «El Riego» (6500-5000 a. de J. C., según fechas radiocarbónicas) se pasa insensiblemente de la recolección al cultivo de las plantas (Mac Neish). Marcados progresos se notan por entonces. Comienza a desarrollarse la textilería, la cordelería, la fabricación de canastas, de redes, de objetos de madera y aparecen toscos morteros que, con los implementos de cacería, representan la industria de la época; una industria que no difiere de la que caracteriza la cultura material de los tupí-guaraní y caribes. Con la agricultura incipiente comienza a desarrollarse un complejo ceremonial funerario y rasgos culturales de excepcional interés, como: sacrificio humano y canibalismo.

En las sepulturas halláronse cuerpos decapitados, cabezas separadas del tronco, huesos cortados y asados, cráneos quebrados intencionalmente, carne raspada y tostada, occipucio quebrado, que testimonian la práctica del canibalismo<sup>12</sup>, la cual se continúa en la fase siguiente (Mac Neish, informe personal).

Es significativo comprobar que el entierro ritual de los muertos, con ofrendas alimenticias, canastos, cobertores y objetos que revelan la existencia de un culto funerario, expresivo de motivaciones religiosas, junto con los sacrificios humanos y la antropofagia, hacen su aparición con la agricultura incipiente, hace más de 5.000 a. de J. C. en Tehuacán.

Tales innovaciones ponen de manifiesto un cambio fundamental que

<sup>11</sup> Para mayores informes sobre el particular, véase más adelante el capítulo referente al origen de las culturas agrícolas. Respecto a la yuca, que constituye la alimentación básica de los plantadores primitivos, ya se ha tratado del probable origen del cultivo de esa euforbiácea en el área maya del Pacífico.

<sup>12</sup> Los datos de Tehuacán han sido tomados de: «Tehuacan Archaeological-botanical project», Report n.º 2, pág. 33, *Science*, 1964, vol. 143, n.º 3.606; «The Food-gathering and incipient Agriculture Stage of Prehistoric Middle America», en *Handbook of Middle American Indians*, vol. 1, pág. 425, Texas Press, Austin, 1964 y *The Prehistory of the Tehuacan Valley*, University of Texas Press, Austin, 1967.

ocurre por entonces en el orden social y religioso, paralelamente a un cambio en la vida económica y al incremento de la población, que se ha cuadruplicado.

Durante la fase «El Riego», el maíz silvestre es recolectado y aprovechado como gramínea, pero ya comienza a cultivarse en la fase Coxcatlán (5000-3500 a. de C.), así como una variedad de frijoles (alrededor de 4000 años a. de C.). En la fase Abejas aparece el maíz tripsacoide, alrededor de 3000 años a. de C. Durante el período Coxcatlán el modo de vida es semejante al de la época anterior, la población semisedentaria es diez veces mayor que en la fase precedente.

De interés excepcional son los informes de Mac Neish acerca de las secuencias culturales del valle de Tehuacán, que permiten reconstruir el historial más largo y continuo del hombre americano a través de 9000 años.

Pero Tehuacán no es el centro primario de la civilización maya, ni de ninguna alta cultura mexicana, tampoco de la agricultura. La yuca y otras raíces alimenticias, así como el tabaco, que figuran entre las primeras plantas cultivadas, no pudieron arraigar antiguamente allí por razones climáticas. Tehuacán ha sido una zona marginal con respecto a focos culturales más antiguos del Pacífico y de la costa del Golfo, de donde proceden influencias diversas, tanto en lo que respecta a la introducción de plantas de cultivo como de la cerámica (sobre el particular ver detalles en *Los Mayas*, págs. 320-321). De ahí que sólo pueda ofrecer un lejano reflejo de lo que ocurre en otras partes.

Si se emprendiese en el área maya del Pacífico, región muy poco explorada, una investigación botánica-arqueológica con la intensidad de la realizada en Tehuacán, que es realmente un esfuerzo admirable de tecnología, tendríamos seguramente una valiosa información objetiva acerca de los plantadores primitivos y fechas más antiguas aún sobre el origen de la agricultura. Los arqueólogos están de acuerdo en considerar que el cultivo de las plantas comienza alrededor de 7000 años antes de nuestra Era, sobre la base de hallazgos encontrados fuera del área maya.

Lo que interesa, por el momento, es el descubrimiento en Tehuacán de una cultura de antropófagos, durante el ciclo de la agricultura incipiente, anterior a 5000 años a. de J.C. Los objetos asociados a esa cultura: textilera, cordelería, fabricación de redes, de canastos, de objetos de madera y toscos morteros son los mismos que encontramos en las culturas tupí-caribes. El canibalismo ritual es típico y exclusivo del horizonte cultural registrado en la Segunda Edad del *Popol-Vuh* y en las culturas tupí-caribes y similares<sup>13</sup>, como se verá más adelante. El culto a los muertos comienza en este horizonte cultural, y aparece en sepulturas de Tehuacán, donde se hallaron huellas de antropofagia.

<sup>13</sup> Esas culturas influyeron en otras, los caribes transmitieron el complejo del canibalismo a algunos grupos de arawak, por ejemplo (M. Acosta Saignes, informe personal).

Otro detalle interesante, que incide en el factor cronológico, consiste en la historia de la evolución del maíz a partir de una forma silvestre que comienza a cultivarse en la fase Coxcatlán, de 5000 a 3500 a. de Jesucristo. Durante la época de la caza-recolección se comía el maíz como hierba. El maíz tripsacoide aparece alrededor de 3000 años a. de Cristo, en unos informes, 3500 en otros, y el frijol alrededor de 4000 años antes de nuestra Era. Ambos cultivos parecen haber sido introducidos de otra parte. El frijol se cultivaba en el 700 a. de C. en Oaxaca.

La figura siguiente, reproducida de la obra de Mac Neish (*The Prehistory...*, vol. I, pág. 200) representa una reconstrucción de maíz silvestre que data de alrededor de 5000 años antes de nuestra Era.

Como se ha visto en la sección «Etnografía», los tupí-guaraní cultivaban pocas variedades de un maíz muy primitivo, lo comían como verdura o legumbre. Su importancia en la dieta indígena era secundaria en comparación con la yuca, el camote y la jícama, que eran las plantas culturales básicas.

Ese maíz primitivo podría compararse con el que se cultivaba en Tehuacán o en otras partes de la América Central antes de su hibridación con tripsacu. Es decir, que los tupí-caribes se alejan de su patria primera cuando la yuca y el camote eran las principales plantas de cultivo, antes que el maíz llegara a ser propiamente el alimento y la planta cultural básica.

Los datos de la arqueología y de la botánica parecen congruentes con los de la lingüística.

De importancia excepcional es el testimonio arqueológico acerca de la presencia de una cultura de antropófagos en la América Central, en vista de que el problema del origen de las culturas tupí-caribes permanecía, hasta la fecha, en el misterio; la antropofagia

ritual es, como se ha dicho, un rasgo típico y exclusivo de este horizonte cultural.

Prevaleció durante mucho tiempo la opinión de que las Guayanas eran el centro de origen de las culturas de plantadores primitivos. Pero las investigaciones arqueológicas de Meggers y Evans en las Guayanas y en el Amazonas, establecieron que esas regiones constituían más bien un área de refugio y no un centro primario de dichas culturas.

Especialistas de las culturas tupí-guaraní y suramericanas, como Métraux, Pottier, Nordenskiöld, Krickeberg, consideran que esas culturas vienen del Norte, sin especificar de qué región del Norte. Nordenskiöld y M. Bertoni sitúan la patria primera de los plantadores primitivos en la América Central, pero no aportan pruebas en apoyo de sus teorías.

En su monumental estudio acerca de los instrumentos musicales



indoamericanos, Karl G. Izikowitz concluye que la maraca de los selvícolas, así como el complejo chamanístico y el tabaco, vinculados a ese instrumento, tienen su origen en la América Central. Pero agrega: «This is a hypothesis for later investigations to prove»<sup>14</sup>.

En el correr de los milenios, la cultura de los plantadores primitivos desapareció totalmente de la América Central y de México. La razón es obvia. Según los registros del *Popol-Vuh*, la cultura de los grupos establecidos en el área maya evolucionó hacia formas más elevadas, y la antropofagia ritual fue abandonada por otros tipos de sacrificios, como se verá más adelante. Otros fenómenos inciden en los movimientos migratorios: la presión demográfica, atestada en las fuentes míticas y la arqueología, así como el carácter seminómada de los plantadores primitivos.

Fueron compelidos a emigrar al Sur, llevando consigo a sus dioses (*Hurakán, Camé* y otros más) y a las semillas de sus plantas de cultivo. En las religiones tribales, no son los dioses los que emigran, sino los grupos humanos.

Se carecía, hasta ahora, de un método de aproximación al pasado, como el de la mitología comparada, que es un método histórico de gran eficacia. Complementado por la lingüística y la etnografía comparada, sugieren que en un tiempo muy remoto de su historia los maya-quichés y los tupí-caribes coexistían en la misma región y tenían una cultura y una lengua comunes.

<sup>14</sup> Karl Gustav Izikowitz, *Musical instruments of the South American Indians. A comparative ethnographical study*, Göteborg, 1935, pág. 125.

## EL ARTE DE LOS PLANTADORES

El arte de los plantadores antropófagos es un arte esencialmente religioso. Se expresa en el canto y la danza, la música, la plumaria, la pintura y adornos corporales, las piedras semi-preciosas, el tatuaje, ídolos de cera o de madera, poste-efigie, cruz foliada, la maraca, pipas ceremoniales, canastos, objetos de madera decorados con figuras geométricas, vasos de corteza de calabaza pirograbados, pintados o decorados por incisiones, cerámica, petroglifos, hachas rústicas y toscas piedras de moler.

Los testimonios de su vida estética y espiritual, los conocemos a través de la literatura colonial; sobreviven en su mayor parte, pero no han dejado huellas arqueológicas, salvo la cerámica, las figuras rupestres y algunos objetos de piedra.

*La cerámica*

¿Elaboraban los tupí-guraní una cerámica propia desde la fase inicial de la agricultura o desconocían el arte alfarero?

Excepcional interés histórico reviste esa cuestión, ya que la cultura de los plantadores primitivos corresponde al horizonte etnológico más antiguo de la agricultura americana. Resolver este problema es resolver, a la vez, el de los orígenes de la alfarería en el Nuevo Mundo.

Difícilmente podría obtenerse una conclusión satisfactoria al respecto, sólo sobre la base de los materiales conocidos, por su dispersión considerable y el hecho de que los testimonios arqueológicos de dichas culturas corresponden a una época relativamente reciente. Nada se sabe de su pasado más remoto. Además la cultura material de los plantadores ha sufrido fuertes influencias de culturas superiores con las cuales estuvieron en contacto.

En tales condiciones debe acudir a los informes de la mitología que registran los valores fundamentales de la cultura y los modelos ejemplares del arte.

*Invento de la alfarería en los mitos americanos.*—Con la fidelidad que las caracteriza, las mitologías florestales, como la maya-quiché, registran el mito de origen de la alfarería americana, en el ciclo de la agricultura incipiente. Coinciden en que los propios dioses, creadores del hombre y de las plantas, son también dioses alfareros, estableciendo de este modo la contemporaneidad del invento de la cerámica con el de la agricultura.

*Nanderuvusu*, por ejemplo, dios de los apapocuva es el primer ceramista. El mito especifica que fabrica una vasija de barro y la cubrió (Nimuendajú). *Wanadi*, el creador de los makiritares, tomó tierra, la

modeló y con ella hizo al hombre, así nació la nueva gente, hecha con tierra del cerro (De Civrieux). El dios creador de los jíbaros es también el primer alfarero. Decepcionado de su creación imperfecta con cera, el héroe mítico de los taulipang la hace de nuevo con arcilla endurecida bajo el calor solar. Debe hacerse notar, de paso, que la cera es un ingrediente sagrado y con ella los plantadores fabricaban ídolos, lo mismo que los mayas, como puede apreciarse en la gráfica 1.

Importa resaltar la expresa mención del uso de la cera, antes que el barro en la fabricación de objetos, pues en los mitos ninguna referencia es arbitraria. El trabajo que resultó defectuoso con el uso de la cera, se repitió de nuevo con material de mayor consistencia, es decir, con arcilla endurecida al sol. Esas técnicas diferentes revelan, en mi concepto, los ensayos y tanteos de los primeros ceramistas para fabricar objetos de barro. Tal hipótesis se apoya, además, en técnicas usadas todavía entre los indios suramericanos de bajo nivel cultural.

Los caingang, por ejemplo, usan todavía canastos impermeabilizados con una gruesa capa de cera como recipientes para líquidos (Marcelo Bórmida, informe personal). Otras tribus fabrican vasos de barro crudo, mezclando cera y arcilla<sup>1</sup>. Pero la mayoría de los grupos florestales elaboran cerámica secada al sol y luego cocida al fuego.

Esas diversas técnicas permiten observar, *in vivo*, todo el proceso evolutivo de la fabricación de cerámica, a partir de los primeros balbuceos del arte alfarero.

La invención de la cerámica responde, en el plano tecnológico, a la necesidad de disponer de recipientes resistentes al fuego, desde que el hombre cambió su sistema de preparación de los alimentos cambiando el de tostar, usado por los cazadores, por el de hervirlos en recipientes de barro.

Aparte del mito de origen de la alfarería, los mitos florestales mencionan concretamente la existencia de recipientes de barro. Los que tratan de la madre de los gemelos, por ejemplo, hacen referencia a una gran tinaja de barro, *cassiri* en mby'a, bajo la cual se esconde esa mujer para librarse de la voracidad de los tigres caníbales. Los mitos florestales nos brindan el modelo de por lo menos tres artefactos modelados en barro: vasija con tapadera, olla o tinaja grande y figurillas de arcillas, que han de considerarse, en mi concepto, como las creaciones más antiguas de la alfarería de los plantadores primitivos.

Al igual que los mitos florestales, el *Popol-Vuh* atribuye el invento de la cerámica al dios creador, al comienzo de la Segunda Edad, es decir, de la agricultura. Su función específica de dios alfarero se expresa en su propio nombre: *Ah bit*, «El que hace cosas de barro»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Jehan-A. Vellard, «La médecine indigène sud américaine», en *Bulletin de la Soc. Suisse des Américanistes*, n.º 31, pág. 3. Genève, Suisse, 1967.

<sup>2</sup> Como se ha dicho, las mitologías americanas atribuyen el invento de la

Pero todo comienzo es difícil. *Ah bit* es el arquetipo del alfarero inhábil cuyas obras «se deshacían, se caían, estaban aguadas». Cuando trata de formar figuras humanas de arcilla «la cara se le iba por un lado, sólo cuello era la cara...» (Recinos, pág. 95).

El párrafo anterior no podría expresar con mayor elocuencia los difíciles comienzos del arte de modelar objetos de barro, a los cuales no se les podía dar forma ni consistencia.

El *Popol-Vuh* hace referencia, además, a ollas, jarras, recipientes para hervir líquidos, recoge savia de los árboles y almacena la bebida fermentada.

Al tratar de los mitos de la Segunda Edad del *Popol-Vuh*, se han dado informes de otras fuentes maya-quichés, coincidentes en lo que respecta a las primeras experiencias de los ceramistas primitivos. Se ha citado, entre otros, al padre Hierinim Roman, que en 1594, antes que fuera conocido el *Popol-Vuh*, nos habla de «vasos, ollas y jarros» que se elaboraban en aquel tiempo.

Asimismo, el *Chilam Balam* de Chumayel registra la creación de hombres de barro y la decepción del dios alfarero por la inconsistencia de su obra:

«En el Trece *Akbal*, sucedió que tomó agua y mojó tierra y labró el cuerpo del hombre. En el Uno *Kan*, sucedió que se rompió su ánimo por lo malo que había creado» (*Chilam Balam* de Chumayel, *op. cit.*, pág. 99).

Tal coincidencia entre los mitos florestales, los del *Popol-Vuh* y el *Chilam*, que ofrecen datos concretos acerca de los comienzos de la alfarería americana, no son sorprendentes, ya que todas ellas se refieren al mismo horizonte etnológico que corresponde al período de la agricultura incipiente y a un tipo de cultura que fue común a mayas y selvícolas.

El tema de la desilusión del creador ante el fracaso de los ensayos iniciales para modelar objetos de barro es evidente también en algunos mitos florestales. Se ha citado, por ejemplo, el de los taulipang.

Es precisamente en el horizonte cultural de la agricultura incipiente donde los investigadores del origen de la cerámica deben enfocar su atención, por ser el más cercano a los orígenes de la agricultura y del comienzo de la alfarería. De los citados testimonios mitológicos, se desprende que la cerámica americana fue inventada contemporáneamente a la agricultura, causa eficiente de la creación de objetos de barro. Hay paralelismo entre el Nuevo y el Viejo Mundo sobre el particular. Al igual que en América, el hombre del neolítico crea la primera cerámica cuando empieza a cultivar las plantas.

alfarería al Creador, y expresan esa función específica en uno de sus nombres. En la *Mitología* de Guaman Poma, del Perú, por ejemplo, el Creador en función de dios alfarero es llamado *Allpa manta rurac*, que significa «El que fabrica con barro» (ver la *Mitología*, de Guaman Poma).



*La cerámica americana es autóctona.*—No hay indicio alguno de que la cerámica del Nuevo Mundo sea de procedencia extracontinental. Al contrario, la distribución geográfica de la alfarería americana sólo se extiende a las áreas ocupadas por pueblos agricultores o influenciados por ellos. En vastos territorios al norte y al sur del hemisferio, que podrían considerarse como las puertas de entrada del Viejo al Nuevo Mundo, y donde no alcanzó la influencia de los agricultores, la cerámica es desconocida.

Corroboran, además, la veracidad de los mitos, el hecho de que los cazadores y recolectores americanos ignoraban la fabricación y el uso de objetos de cerámica.

De lo anterior se concluye que la alfarería americana es autóctona, hecho ya reconocido por la mayoría de los arqueólogos americanistas.

Según las fuentes míticas, la invención de la cerámica es concomitante con la invención de la agricultura, es decir, que se implican mutuamente. Constituye una de las grandes conquistas del hombre americano.

Al transformar mediante el calor del fuego las condiciones normales de la arcilla, logró la posibilidad de crear recipientes durables que sirven al arqueólogo para establecer sus secuencias culturales.

#### *La cerámica tupí-guaraní y caribe*

Después de esa introducción conviene hacer un breve examen de la alfarería de los plantadores de tubérculos. Los primeros informes que tenemos acerca de la cerámica tupí-guaraní y caribe proceden de viajes del siglo XVI y XVII. Hans Staden describe cómo las mujeres tupinambas preparan la pasta de arcilla para elaborar los recipientes que necesitan para su uso, cómo la cuecen y cómo pintan sus artefactos de barro. En páginas anteriores se ha reproducido una fuente y una vasija con soporte anular, ilustrado por el citado viajero. El vaso está adornado con sigmas y un círculo con un punto en el centro. Claude d'Abbeville nos habla de «una mujer afamada por su talento en decorar cerámica, que trazaba sobre la parte viscosa de la macana algunas figuras que probablemente tenían una significación particular» (cita en Métraux, *La Religión...*, pág. 147).

La técnica tupinamba de preparar pasta de barro para modelar recipientes es la misma que usan todavía los cocamas y omaguas, usando como desgrasante ceniza de la corteza del apacharama, como puede apreciarse en la gráfica 2. Puede verse, a un lado, una pila de corteza, inclinada sobre la batea, una mujer amasando la pasta, mezclada con ceniza y formando bolas de pasta que coloca a un lado; atrás, otra que muele la corteza. La alfarería es una artesanía exclusivamente femenina, que se transmite de madres a hijas desde tiempos inmemoriales. Con las pelotas de pasta hacen una tira que colocan en espiral, empe-

zando por el asiento, hasta obtener la forma deseada. El borde lo hacen después. Luego pintan la vasija y la dejan secar al sol. Pule la superficie con una piedra fina, negra o verde; ejecutan los dibujos y ponen los recipientes al fuego, cubriéndolos con corteza. Al sacarlos del fuego los colocan sobre una tabla donde los «curan» con copal (*Hymenaca courbaril*) para impermeabilizarlos. El brillo exterior lo dan con una resina (*Vismia guianensis*). Toda la alfarería arqueológica de tradición tupí-guaraní está hecha por la técnica del enrollamiento espiralado y tiene cocimiento incompleto (J. P. Brochado).

Elaboran ollas de cocina, *uu òri shiro*, sin pintar y ornamentadas con líneas acanaladas, hechas con las uñas o la presión del dedo. Tinajones de gran tamaño para almacenar el masato (chicha), *kamu shiro*, pintados de rojo y blanco; cántaros para depósito de agua, *uni shiro*, ricamente decorados con figuras policromas, tinajas pequeñas, artísticamente adornadas, que utilizan a guisa de joyeros; cajetes, *mocagua*, para tomar masato; tazas y grandes ollas globulares, monocromas, para cocer alimentos. Las tinajas cacomas para acarrear agua, *úni*, son artísticamente decoradas con figuras geométricas y fitomorfas, de vistosa policromía. Fabrican también jarros de formas diversas, provistas de un asa lateral, cubetas o grandes platos hondos y un tipo de olla para cocer al vapor, usando una preparación de barro diferente, llamado *uhadzo*.

Exceptuando las grandes ollas globulares o semiglobulares, adornadas con incisiones hechas con la uña, o la presión del dedo, para almacenar chicha, y algunos otros vasos monocromos, la cerámica omagua y la cocama son de vistosa belleza, hechas de arcilla fina, bien pintada y pulimentada.

Pero esa cerámica artística es diferente de la alfarería de otros grupos tupí-guaraní y acusa una fuerte influencia de los chamas (shipibonibo) sus vecinos y aun de culturas andinas.

Los chamas son los herederos de la cultura arqueológica Napo-Marajore, como se verá más adelante, al tratar de esas culturas, y ésta influyó también en la tupí del litoral.

En el curso de mis investigaciones etnográficas de la Amazonía peruana, enfoqué mi atención al problema de las relaciones chama-omaguas. Los tupís peruanos adoptaron algunos rasgos de la cultura shipibo, entre otros, técnicas y figuras geométricas de su bellísima cerámica policroma. Algunos diseños parecen meras copias de producciones shipibas, pero los tupís no lograron reproducir los diseños más complicados de aquéllas, ni los bellos vasos-efigie o las estatuas de madera ricamente decoradas, que caracterizan la cultura chama.

Los omaguas adoptaron también la prensa de calabaza para deformación craneal, pero abandonaron esa costumbre desde mucho tiempo. Fue el único grupo tupí que se deformaba la cabeza. En cambio los shipibos conservan esa costumbre hasta la fecha por ser propia de ellos.

Esa práctica no alcanzó siquiera a los cocamas y cocamillas de la misma región, pero más alejados de los chamas.

Rasgos elementales culturales tan parecidos sugieren que fueron introducidos entre los omaguas por mujeres chamas que éstos cautivaron en la guerra.

Como buenos tupís, los omaguas eran temibles guerreros que sembraban el pánico y la desolación entre sus vecinos. El padre Samuel Fritz, llegado de España en 1686, informa que los omaguas «realizaban expediciones guerreras por las innumerables vías fluviales de la cuenca del Amazonas y penetraron en regiones remotas. La extensión del *habitat* tupí abarcaba ambas márgenes del Alto Amazonas... y los cursos inferiores del Ucuyali y del Marañón, colindando con los chamas...»<sup>3</sup>.

«Realizaban expediciones bélicas en grupos de hasta 45 canoas para cautivar prisioneros. Celebraban su triunfo con grandes mazateadas y danzas en torno a cabezas-trofeos...»<sup>4</sup>.

Importa puntualizar esos fenómenos de aculturación de los omaguas por los chamas, para evitar errores de interpretación de esas culturas<sup>5</sup>.

Ya Métraux había hecho notar que «los tupí que emigraron en el Alto Amazonas adoptaron la cerámica de sus vecinos (los chamas) así como otros elementos de su cultura»<sup>6</sup>. Se refiere, además, a elementos típicamente andinos y a los objetos de metal (oro, plata, cobre) que los tupí-guaraní adquirieron de otras culturas.

Notorias son las influencias de la cultura marajoara en las culturas tupís, así como las influencias arawak. Al tratar de la cultura material se ha visto que el telar tupí-guaraní, donde lo hay, es una pobre imitación del telar arawak. El soporte circular de un vaso tupinamba, ilustrado por Staden, es un rasgo típicamente arakaw, como lo ha demostrado Mario Mattioni<sup>7</sup>, y los recipientes de forma cuadrada acusan influencia de la cultura marajoara. Rasgos de culturas superiores son igualmente notorios en la alfarería de los chiriguanos.

Tantas influencias diversas de culturas superiores en la cerámica tupí-guaraní —y mi exposición está lejos de agotar el tema— plantean un problema: ¿Cuáles son las características propias de la alfarería tupí-guaraní?

Métraux las clasifica en tres tipos diferentes: 1) Alfarería simplemente pulida, sin ornamentos. 2) Vasos cuyas paredes presentan depre-

<sup>3</sup> Edmundson, *Journal of Travels and Labours of Father Samuel Fritz in the River of the Amazons, between 1686 and 1723*, London, 1922.

<sup>4</sup> A. Métraux, en *Handbook of South American Indians*, vol. 3, págs. 689-690.

<sup>5</sup> Véase al respecto, «Estudio comparativo de las culturas amazónicas y sus vinculaciones históricas con otras culturas», en mi libro *Indios selváticos de la Amazonia peruana*, 1958, págs. 283-350.

<sup>6</sup> A. Métraux, *La civilisation matérielle...*, op. cit., pág. 245.

<sup>7</sup> M. Mattioni, *Art précolombien de la Martinique*, Musée Départemental de la Martinique, 1972.

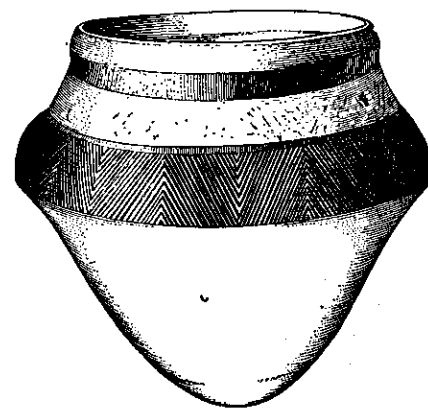
siones hechas con la uña, con la punta del dedo o una espátula de madera. Esta ornamentación es tan frecuente que debe ser considerada como un rasgo característico de la cerámica de los antiguos guaraníes. 3) En todos los vasos que fueron pintados originalmente, los motivos trazados sobre las paredes exteriores o interiores son de una extrema simplicidad. Consisten, generalmente, en dibujos lineales rojos o negros, siendo los más corrientes la greca, la escalera, los triángulos, los laberintos, las curvas sigmoideas, etc. (A. Métraux, *La civilisation matérielle...*, op. cit., pág. 239).

La gráfica 4 ilustra fragmentos de vasos con las paredes corrugadas mediante la técnica descrita por Métraux, que se considera típicamente tupí-guaraní. Pereira de Godoy encontró en Pirassununga una urna funeraria decorada exteriormente con esa técnica tradicional de la cultura tupí y hace notar que ha sido quemada interior y exteriormente de manera imperfecta. Encontró también fragmentos de platos «crude in construction, not thoroughly fired, but showing a notable variety of patterning and colours»<sup>8</sup>. Métraux ilustra una urna guaraní del delta del Paraná, decorada con bandas pintadas sobre el fondo liso del artefacto, como puede apreciarse en la reproducción siguiente<sup>9</sup>.

Refiriéndose a la alfarería de los tupinambas históricos, Gordon R. Willey establece sus relaciones con la cerámica guaraní del Paraguay. En la cerámica pintada se usan dos o tres colores: rojo, negro y blanco. Los motivos decorativos son lineales, los vasos son pulidos. Esos tipos de cerámica se encuentran en asociación con los vasos decorados por impresiones digitales, es decir, que esas técnicas son contemporáneas<sup>10</sup>.

José Proenza Brochado establece que la tipología de la alfarería de tradición tupí-guaraní está basada principalmente en las técnicas de tratamiento de la superficie que consiste en:

a) cerámica ordinaria sin decoración; b) con decoración plástica; c) con decoración pintada. La decoración plástica más popular es casi siempre corrugado complejo, corrugado complejo espatulado, corru-



<sup>8</sup> Pereira de Godoy, «Tupi guaraní pottery at Pirassununga», en *Thirtieth International Congress of Americanists*, Cambridge, 18, 23, agosto, 1952, pág. 244.

<sup>9</sup> A. Métraux, «The archeology of the Parana River», en *Handbook of South American Indians*, vol. 3, pág. 67.

<sup>10</sup> Gordon R. Willey, *Handbook of South American Indians*, vol. 5, «Ceramics», página 188.

gado complejo dígito unguicular o unglado, corrugado complejo oblicuo o imbricado, corrugado simple, estampado unguicular o cepillado.

La decoración pintada incluye: líneas finas y/o fajas más anchas y a veces líneas de puntos en rojo y/o negro y/o marrón, sobre un engobe blanco; líneas blancas y/o negra sobre un engobe rojo; engobe o baño rojo, mucho más raramente negro; fajas rojas aplicadas directamente, sin engobe previo; fajas rojas y/o negras pintadas con los dedos, con o sin engobe previo. Son características de la tradición: las bases cónicas o redondeadas (biconvexas), los perfiles dobles cónicos con cuello y hombros, los bordes angulares reforzados externamente y los platos y palanganas de boca oval o cuadrangular, así como la ausencia de asas. Acompañan en general a la alfarería: hachas pulidas petaloides de pequeñas dimensiones y tembetas en forma de T. Ocurren también: pequeñas lascas cortantes, pulidores planos, choppers o chopping-tools, cuchillos, raspadores, pulidores, coincidentes con la distribución de los tembeta <sup>11</sup>.

Krickeberg manifiesta que los tupís poseían su propia cerámica típica, cuyas características son grandes urnas con tapadera y ornamentos de impresiones digitales, pero este arte era relativamente primitivo (W. Krickeberg, *op. cit.*, pág. 211).

Desde luego, esas grandes urnas son originales y típicas de los tupí-guaraní, ya que figuran de manera destacada en su mitología. Servían para almacenar la chicha o bebida fermentada, que es uno de sus inventos característicos también registrado en su mitología.

En un grabado de Staden, ilustrado precedentemente, se ven unas grandes ollas para almacenar chicha, terminan en forma cónica para ser fijadas en tierra. Las mismas urnas se utilizaban para cocinar a las víctimas del festín canibalístico. En los mencionados grabados de Staden se ven, además, grandes platos de barro.

En su notable estudio de la cerámica tupí-guaraní, A. Métraux correlaciona la alfarería descrita por los viajeros de los siglos XVI y XVII con los hallazgos arqueológicos de la costa del Brasil y los realizados por Ambrosetti y Maytzhusen en las riberas del Alto Paraná, haciendo notar que la cerámica es idéntica en los diferentes niveles arqueológicos y análoga a la que se elabora en la actualidad (A. Métraux, *La civilisation...*, *op. cit.*, pág. 238).

Egon Shaden considera que hay relación de continuidad entre la cerámica arqueológica de los tupí-guaraní y la que elaboran en la actualidad, aunque en las vasijas pequeñas las formas están hoy parcialmente modificadas (comunicación personal).

<sup>11</sup> José Proenza Brochado, «Migraciones que difundieron la tradición alfarera tupí-guaraní», *Rev. Relaciones de la Soc. Argentina de Antropología*, Buenos Aires, 1973, págs. 8-9.

Es decir, que no hay testimonios de desarrollo interno ni de degeneración en la alfarería tupí-guaraní, sino de continuidad.

A la par de su cerámica artística, que deben a influencias alógenas, los omaguas y cocamas continúan elaborando ollas grandes, monocromas, decoradas según la técnica tradicional de impresiones digitales, como puede apreciarse en las gráficas 5 y 6.

Indudablemente las grandes ollas globulares y campanuliformes con tapadera son genuinamente tupí-guaraní.

En cuanto a la técnica decorativa por presión digital o unglular, que es otra característica de la alfarería tupí-guaraní, tiene una considerable distribución geográfica. La encontramos hasta en el Sureste de Norteamérica, como puede apreciarse en numerosos ejemplares de ollas decoradas por este procedimiento, expuestas en museos de los Estados Unidos y en niveles muy antiguos de la América Central. Por ejemplo, en el sitio de Tacuazin, cerca de la capital de El Salvador, Stanley H. Boggs encontró tres grandes urnas funerarias conteniendo osamenta humana pintada de rojo. El cuello de una de esas urnas está decorado con una cinta en relieve, marcada con impresiones digitales. Se utilizó como desgrasante arena pumítica. Esta alfarería estaba sepultada bajo dos gruesas capas de ceniza volcánica, separadas por una de *humus* <sup>12</sup>.

La distribución continental de esa técnica, que se usa aún por los guaimis de Costa Rica, revela su gran antigüedad.

En suma, la alfarería que los arqueólogos identifican como tupí-guaraní se reduce a pocas variedades morfológicas: grandes urnas, platos, tazones, vasos de forma hemisférica u ovalada y cántaros para acarrear agua. Los mauhés, los caingua, los guarayu, los pauserna y los curuaya hacen vasijas de barro sin adorno (Métraux). Los motivos decorativos son de una extrema simplicidad, esgrafiados o pintados. Esos motivos consisten en líneas cruzadas, rombos, zig-zags, grecas, escaleras, triángulos, sigmas, curvas sigmoideas. Algunos de esos motivos se repiten en el adorno de canastos, remos u objetos de fibras. La técnica de trazar líneas o puntos con instrumentos puntiagudos, el raspado y algunos motivos recuerdan técnicas y motivos del arte rupestre, como se verá más adelante.

Los guaraní hacían, además, pipas de barro, algunas adornadas con figuras geométricas o antropomorfas, como la que ilustra J. Vicente César en *Arqueología de Aparecida*, São Paulo <sup>13</sup>.

La cerámica caribe está fuertemente influenciada por la arawak. Sin embargo, se distingue de ella por su aspecto primitivo. Miguel Acosta Saignes cita entre los elementos culturales de los caribes venezolanos, registrados en fuentes antiguas, la existencia de cerámica simple. Se

<sup>12</sup> Stanley H. Boggs, «Pottery Jars from the Loma del Tacuazin», en *Middle American Research Records*, vol. III, núms. 1, 5, págs. 177, 185, New Orleans, 1967.

<sup>13</sup> En XXXVIII Internationalen Amerikanistenkongresses, Stuttgart-München, 1968.

completaban los recipientes necesarios con el uso de calabazas. Los caribes usaban, además, la calota craneal a guisa de envase para beber<sup>14</sup>.

Envases de calabaza, que los mayas denominan guacales, se asimilan al cráneo de *Hun Hunahpú* en los mitos de la Segunda Edad del *Popol-Vuh*, que nos da el mito de origen de esos recipientes usados por los plantadores. La equivalencia es tal, que los chortis usan el mismo vocablo para designar al cráneo y al guacal.

La técnica decorativa por impresiones digitales es común a tupís y caribes. En un sitio caribe del río Memo, la expedición Dupouy-Requena-Cruxent encontró artefactos de barro cuya técnica de ornamentación consiste en aplicación de pequeñas tiras de arcilla, presionadas con los dedos; cinta anular que circunda el punto de unión del gollete con la panza del vaso; incisiones formando una greca; ornamentación lineal burda y muy irregular; puntos hechos con un instrumento puntiagudo; dibujos incisos triangularoide-romboidales, etc.<sup>15</sup>.

El R. P. Pichon establece el contraste entre la cerámica arawak y la caribe de la Martinica en los términos siguientes: «Sites caraïbes situés pres de la mer, en bordure d'un marigot sont caractérisés par une potterie grossière...; les autres arawaks, situés sur de petites élévations de terrain, se caractérisent par une potterie fine, colorée et des vases a trois pans soudés»<sup>16</sup>.

Mario Mattioni, director del Musée Départemental de la Martinica, me escribe que: «La alfarería caribe está netamente diferenciada de la arawak. Le enviaré mi obra *Art précolombien de la Martinique*, que contiene 100 documentos gráficos, usted podrá observar por sí mismo esas diferencias. La decoración de vasos con impresiones digitales es propia y típica de la alfarería caribe. No la he encontrado en ningún ejemplar de cerámica arawak. No hay confusión posible entre los restos arqueológicos caribes y los arawak, aunque se encuentran rasgos comunes en el *modus vivendi* de esos pueblos (carta: 13 de diciembre de 1972).

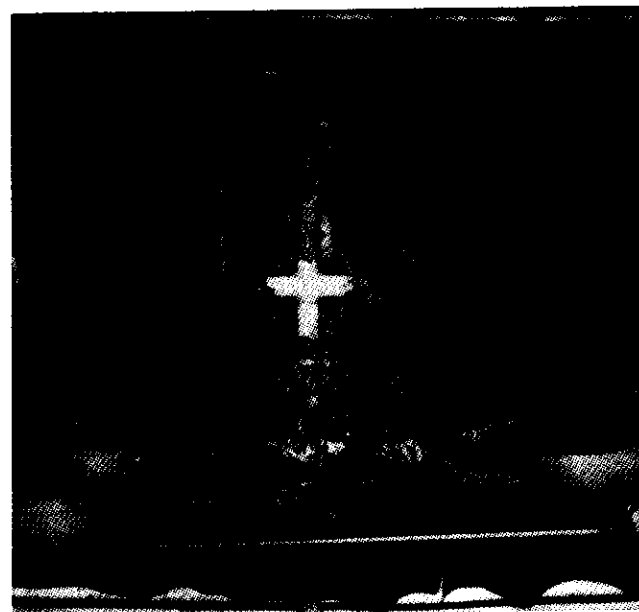
Las gráficas 7 y 8 representan muestras de cerámica caribe de la Martinica, que debo a la cortesía de M. Mattioni.

Su citada obra ofrece muchos ejemplares de alfarería caribe y arawak que permiten apreciar sus diferencias tecnológicas. La primera es tosca y generalmente monocroma, en comparación con la arawak, de variada morfología y estilos decorativos. Llama la atención una figurilla de barro caribe insólita, que representa a un ser humano en actitud de oración, que se ilustra más adelante. El modelado es burdo, pero

<sup>14</sup> M. Acosta Saignes, *Estudios de Etnología antigua de Venezuela, op. cit.*, página 52.

<sup>15</sup> Dupouy-Requena-Cruxent, «La estación arqueológica del río Memo, Estado de Guarico, en *Acta Venezolana*, tomo III, julio, 1947; junio 1948, págs. 29, 62.

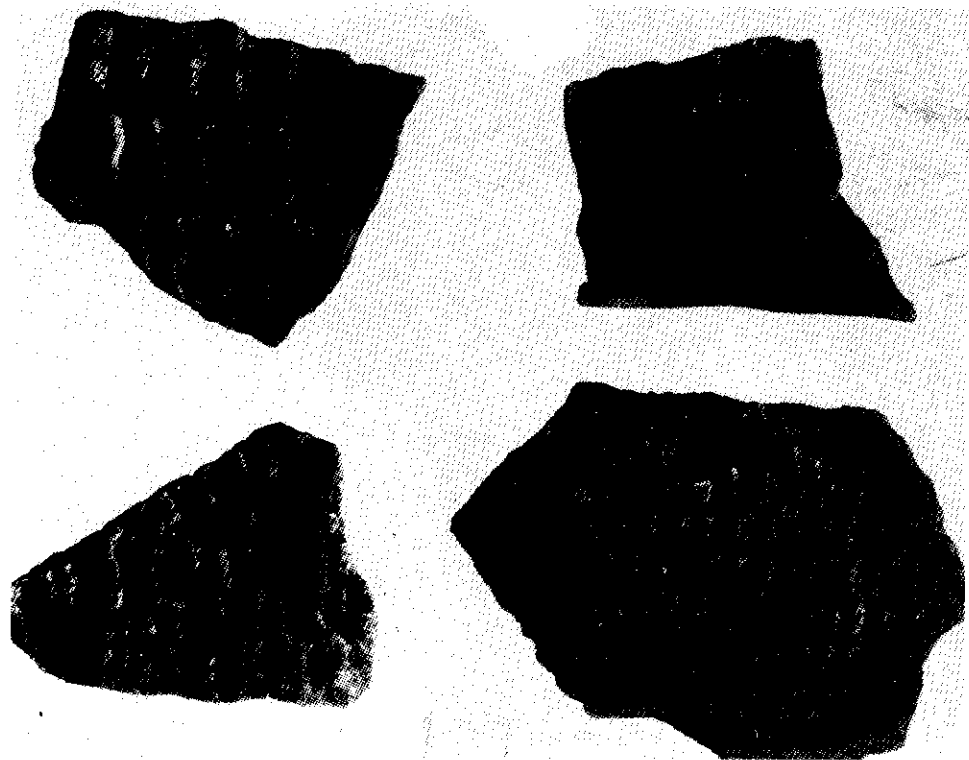
<sup>16</sup> R. P. Pichon, «Recherches précolombiennes a la Martinique», *Journal de la Société des Américanistes*, París, 1966, pág. 681.



Gráfica 1.—Al igual que los plantadores, los mayas y chortis hacen ídolos de cera. Cruz de cera en el altar de Tunucó.



Gráfica 2.—Alfareras cocamas en plena actividad.



Gráfica 3.—Fragmentos de cerámica corrugada, típica de la alfarería tupi-guaraní. (Cortesía de Jens Yde. Museo de Copenhague.)

Gráfica 4.—Alfarería cocama actual.



Gráfica 5.—Miguelina Sori, alfarera omagua, mostrando una olla monocroma, decorada según la técnica tradicional de impresión digital.

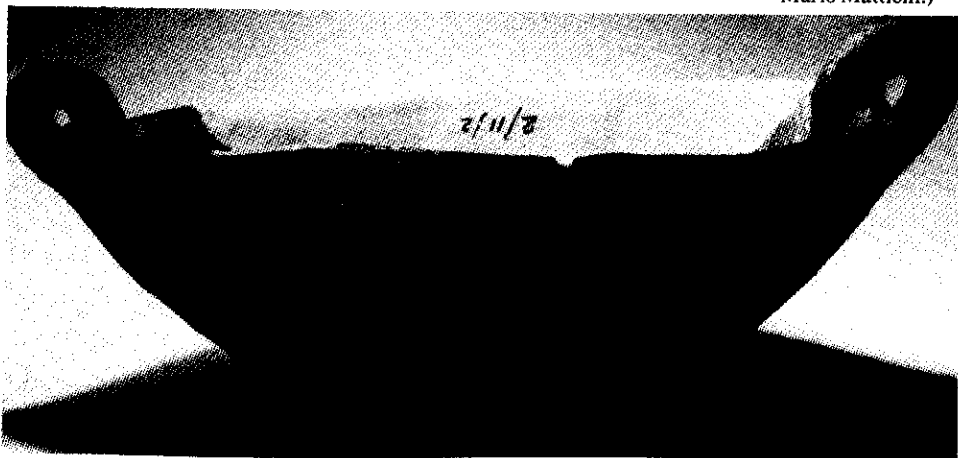


Gráfica 6.—Alfarera cocama, con una olla decorada con la misma técnica.



Gráficas 7 y 8.—Cerámica caribe de la Martinica.

(Clichés: Studio Fort-de-France. Cortesía de Mario Mattioni.)



enérgico y muy expresivo. Es la única escultura pequeña de barro encontrada en las Antillas.

Clifford Evans realizó algunas excavaciones arqueológicas en la isla Dominica, donde encontró cerámica caribe de la época histórica de factura tosca, entre ella una embrionaria figura humana «crudely modeled face, prominent nose and eyes»<sup>17</sup>.

Acerca de la alfarería tupí-guaraní caribe se dispone de abundante material. Pero lo expuesto basta, en mi concepto, para mostrar que este material corresponde a un bajo nivel cultural.

*Clasificación de Meggers y Evans.*—Las conclusiones anteriores concuerdan en sus lineamientos generales con las que están registradas en el cuadro clasificatorio de los niveles de cerámica suramericana (incluyendo las Antillas), establecido por Betty J. Meggers y Clifford Evans, sobre la base de sus características generales.

«Del examen extenso y muchas veces repetido de más de 150.000 piezas arqueológicas, representando culturas de la baja Amazonia, suplementado por la observación etnográfica de características de la cerámica de las Guayanas», los citados investigadores clasifican la alfarería tupí-guaraní-caribe, que llaman tipo «Selva Tropical», bajo el rótulo de «Simple».

La definen por los rasgos que especifican a continuación:

1. Formas de vaso limitadas a un pequeño número de modelos para uso doméstico; falta de simetría característica. Muy pocas formas sin destino de recipiente.
2. El borde es de contorno extremadamente variable para un mismo vaso o de un vaso para otro.
3. Superficies generalmente alisadas, pero no propiamente lisas, regulares o pulidas; ninguna capa de revestimiento típica.
4. Decoración aplicada a menos del 5 por 100 de los vasos.
5. Ornamentación hecha más frecuentemente por incisión, lijado, raspado, punteado, impresión de la uña o de la punta del dedo o por pintura de un solo color, raramente en dos colores. La aplicación modelada es grosera, simple, estilizada, sin gran amplitud de empleo. Motivos simples y ejecución inexacta con paralelismo irregular, espacios desiguales y otras indicaciones de falta de pericia profesional. La decoración cubre apenas una parte de la superficie, usualmente el borde o el gollete o la parte superior de la panza del vaso.
6. En lugar de estilos reconocibles de decoración, hay muchas veces una parte considerable de decoración fortuita, grosera y sin modelo, que debe ser fruto de improvisación.

Teniendo en cuenta sus diferenciaciones morfológicas, así como sus elementos específicos, los citados investigadores clasifican la alfarería

<sup>17</sup> C. Evans, «The Lack of Archeology of Dominica», Proceedings of the 2nd International Congress for the Study of Pre Columbian Cultures in the Lesser Antilles. Barbados, julio, 24-8-1967, pág. 99.



de Suramérica en tres niveles, que corresponden a distintos estadios culturales:

1. Cerámica «Simple», que corresponde a la cultura de tipo «Selva Tropical», colocada en el nivel inferior. Representa el horizonte más antiguo de la alfarería suramericana.
2. Cerámica «Regulada», que corresponde a las culturas de tipo circumcaribe, según la nomenclatura de Steward (nivel medio).
3. Cerámica «Avanzada» o de nivel superior, que corresponde a las culturas andinas centrales<sup>18</sup>.

Se reproduce en la página siguiente el mapa de distribución geográfica de la cerámica suramericana.

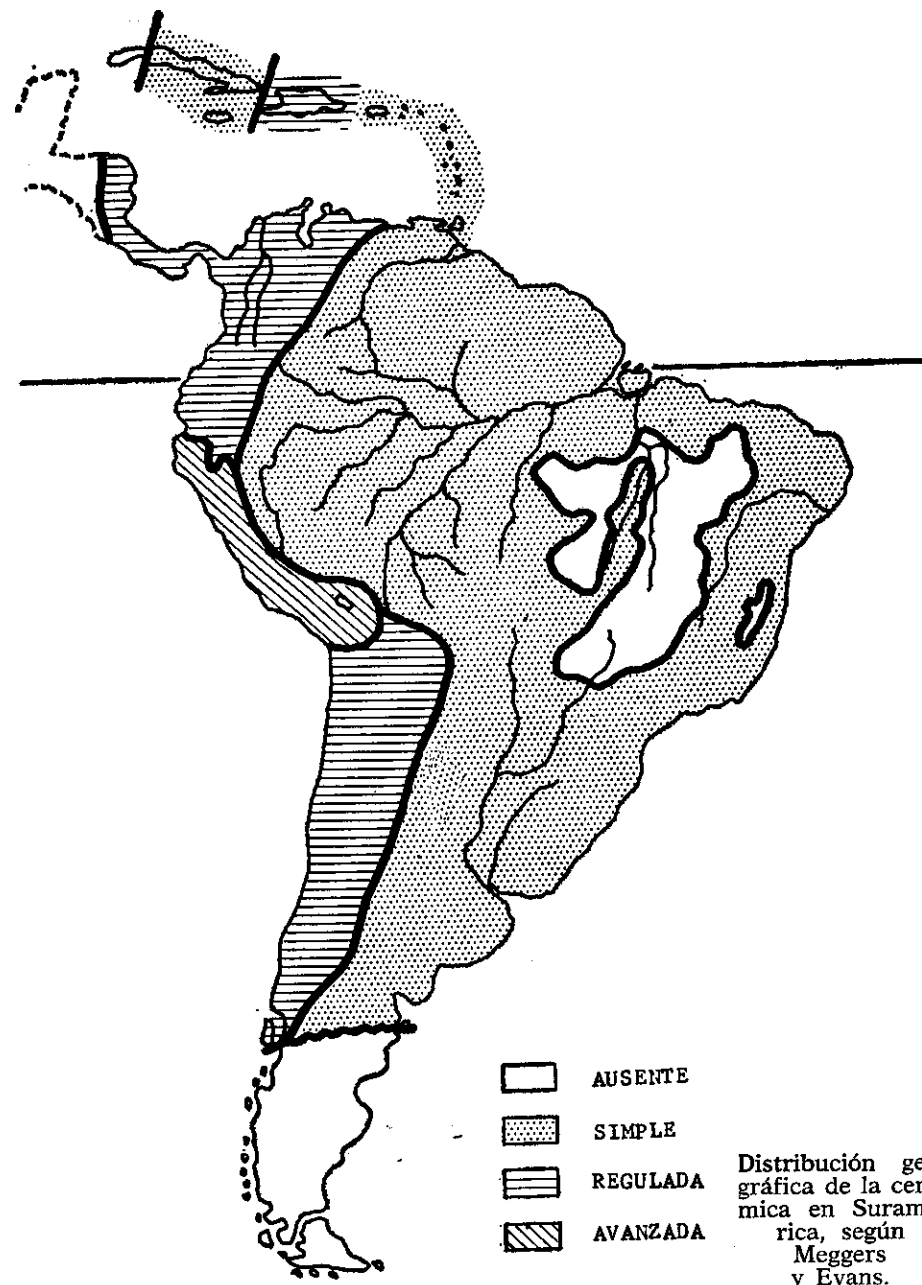
*Critica del mapa de Meggers y Evans.*—Si bien el sistema clasificatorio de Meggers y Evans, que coloca la cerámica tupí-guaraní en el nivel inferior de su periodización, considerándola como la más antigua, parece esencialmente correcto, no lo es el mapa de distribución geográfica de la cerámica llamada «Simple» que abarca la casi totalidad de los territorios situados al este de los Andes. No expresa la compleja realidad cultural histórica de esa extensa región suramericana, porque omite una serie de culturas superiores, como la arawak, la de tipo Formativo Temprano, que se extiende por el Paraná antes de la invasión guaraní, y las llamadas culturas amazónicas, que se escalonan a lo largo del Amazonas, y corresponden a un ciclo étnico superior. La cultura tupí-guaraní es etnológicamente más antigua que aquéllas, pero, cronológicamente, reciente en el área selvática.

Dichas culturas formativas, como la del horizonte policromo Napo-Marajoara, por ejemplo, que sobrevive en la shipibo-conibo, se caracteriza por una organización social, político y económica superior, una cultura material y una cerámica artística sin par en la Amazonia. Esas culturas han desempeñado un importante papel en la aculturación de los tupís, sus vecinos.

Los arqueólogos han notado esas relaciones. Por ejemplo, J. P. Brochado me escribe que «la pintura policroma y algunas formas de vasijas de la tradición tupí-guaraní presentan semejanzas con la cerámica de la fase Marajoara del Bajo Amazonas, y esto plantea el problema del origen amazónico de la cerámica tupí-guaraní» (carta, fecha: 20 de diciembre de 1974). Son muchos todavía los que confunden las culturas amazónicas con las de tipo «Selva Tropical».

Debido a la falta de un criterio identificativo de dichas culturas, se ha distorsionado de tal manera el panorama cultural histórico de la Amazonia, que aun investigadores serios, como Donald W. Lathrap, han

<sup>18</sup> Betty J. Meggers y Clifford Evans, «Indentificação das áreas culturais e dos tipos de cultura na base da cerâmica das jazidas arqueológicas», publicado en *Arquivos do Museu Nacional*, vol. XLVI: 9, 33, 4 est. Río de Janeiro, 1958, págs. 12-24.



atribuido culturas amazónicas de alto nivel a la influencia tupí-guaraní, lo que significa una total inversión de juicio. Se ampliarán esos informes al tratar de las culturas amazónicas.

Ciertamente, los guaraníes han influenciado culturas inferiores como la querandí. Los coroados copiaron la alfarería de los tupís en épocas recientes. Los fenómenos de contacto en la zona florestal nos muestran yacimientos arqueológicos sin cerámica pero con huellas de cultivo y otros con tosca cerámica, pero sin agricultura aparente. Los gés ignoran la alfarería pero cultivan algunas plantas. En las zonas de contacto de los plantadores con cazadores recolectores, cerámica y cultivo no están orgánicamente integrados. En cambio, en las culturas tupí-guaraníes, agricultura y cerámica están integradas en una unidad.

Interesado en investigar la originalidad de dichas culturas por el método interdisciplinario, a fin de distinguir sus rasgos propios de los adquiridos, realicé una investigación etnográfica en la región amazónica. El resultado de este estudio se publicará más adelante en los volúmenes 2 y 3 que tratan de las culturas del horizonte Formativo.

## ARTE RUPESTRE

J. Vicente César manifestó en el 38 Congreso Internacional de Americanistas, en Stuttgart-München (1968), que el problema de las inscripciones rupestres en el Brasil no ha merecido la debida atención de los estudiosos de la arqueología brasileña.

En vista de las escasas manifestaciones iconográficas registradas en la cerámica, conviene examinar si los tupí-caribes expresaban sus sentimientos religiosos en grabados rupestres. Aquí surge una pregunta.

¿Conocían el arte rupestre esos grupos florestales?

Para averiguarlo hay que acudir a las fuentes míticas, que son, como se ha dicho, las fuentes del arte indígena.

El origen divino y el carácter sagrado del arte rupestre tupí-guaraní y caribe resalta en los mitos que atribuyen al héroe cultural el grabado de los primeros petroglifos.

*Amalivaca*, el héroe mítico de los tamanacos, grabó, con sus propias manos, en la roca de Tepu Meremé, la imagen del sol, de la luna, del tigre y del lagarto. Hoy se encuentran numerosos petroglifos en esa región.

Un mito taulipang especifica que el héroe solar grabó los petroglifos que se ven en la región de Nicodemas. En el mito mundurucu, dado a conocer por Donald Orton, *Karusakaibo* trazó figuras rupestres en las rocas de esa misma región.

Ahora se plantea otro problema: ¿cómo puede identificarse el arte rupestre de los plantadores primitivos?

Tal identificación no siempre es tarea fácil.

Varios factores deben tomarse en cuenta al tratar de establecer la filiación probable de las inscripciones rupestres; su situación geográfica, su relación con los grupos que habitaron determinados territorios en determinado tiempo y la correlación, hasta donde es posible, entre símbolos y causas religiosas.

Los paralelismos entre figuras rupestres y símbolos usados en la decoración de la cerámica, de canastos, remos, objetos de fibra y tatuajes, son de mucha ayuda, así como las técnicas decorativas, por punteado, raspado, dibujos pintados, etc.

En referencia con los símbolos, se presenta el inconveniente de su universalidad en las culturas agrícolas del continente, ya que todos ellos expresan el mismo pensamiento mágico-religioso que dimana de una mitología común. En este caso, la técnica y el estilo del dibujo nos brindan el criterio identificativo de niveles culturales. En el arte rupestre de las culturas Medias o Formativas, los trazos sobre la piedra son generalmente más firmes, más regulares, el surco más hondo y ancho y, por ende, el dibujo más perfecto que en culturas inferiores.