



UNIVERSIDAD BÍBLICA
LATINOAMERICANA
PENSAR • CREAR • ACTUAR

BACHILLERATO EN CIENCIAS TEOLÓGICAS
BACHILLERATO EN CIENCIAS BÍBLICAS

LECTURA SESIÓN 2

CTX 122 HISTORIA DE LA RELIGIOSIDAD INDÍGENA Y AFRO-LATINOAMERICANA

Ortiz Rescaniere, Alejandro. “Introducción”. En *Mitologías amerindias*, editado por Alejandro Ortiz Rescaniere. 9-35. Madrid: Trotta, 2006.

Reproducido con fines educativos únicamente, según el Decreto 37417-JP del 2008 con fecha del 1 de noviembre del 2012 y publicado en La Gaceta el 4 de febrero del 2013, en el que se agrega el Art 35-Bis a la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos, No. 6683.

INTRODUCCIÓN

Alejandro Ortiz Rescaniere

La América india y mestiza tiene mil voces, un saber de siglos y de ahora. Son discursos que siguen fórmulas, son las plegarias, los cantos ceremoniales y los de amor, las anécdotas que cada cual dice de los suyos y de sí mismo, los cuentos para entretener e instruir, son los mitos que explican y especulan. Es un todo que se repite y cambia de generación en generación. También es la impresión que deja la lectura sistemática de las tradiciones orales de los pueblos de este continente. Lévi-Strauss y el hábito de leer cuentos y mitos americanos nos permiten aventurar una caracterización de esa narrativa.

Los relatos americanos (del tipo mito y cuento) son muy variados y diferentes entre sí pero conforman un conjunto. Es una unidad en la variedad. Ciertos temas y formas son comunes o subyacen a relatos de apariencia y de tono disímiles. Las combinaciones son múltiples y de distinto tenor. Un argumento puede ser compartido por una serie de relatos, pero cada uno de éstos lo desarrollará como una variante o con un propósito distinto. Un mismo asunto puede ser tratado en distintos temas. Un motivo caracteriza un breve episodio de un mito y es una larga secuencia en otro. Hay formas comunes con contenidos o propósitos disímiles y viceversa.

Los mitos americanos no son tomados por sus narradores como verdades categóricas; no tienen un valor marcadamente canónico. Lo que cuentan es algo que «tal vez fue así» o «es lo que dicen los abuelos». Saben que los vecinos narran la misma historia pero algo cambiada o explican las consecuencias contadas con un relato muy

diferente. No es que sean escépticos, sino que saben que los relatos son tan sólo versiones, comentarios, de aquellas cosas en las que creen. El individuo da el crédito que le parece a esas «cosas que se cuentan». Es difícil de imaginar a unos indios peleando enconadamente por sus diferencias de opinión sobre asuntos divinos o sobre la historia sagrada tradicional. La religiosidad americana y los mitos que la expresan no están estrechamente vinculados con la fe y el dogma. La relativa ausencia de un dogmatismo y de una doctrina debe haber propiciado o hecho posible la constante variación narrativa, la renovación de las versiones, la exploración de nuevos desarrollos.

El chamanismo, ese complejo de ideas, prácticas y valores, es un denominador común de los pueblos amerindios. Es un fenómeno compartido, si no heredado, con el Asia siberiana. La experiencia central del chamanismo es el éxtasis: gracias a él, se accede a los mundos que componen el Cosmos y se entabla una relación con los seres que lo pueblan. En ese «viaje» o «visión» uno se inicia como adulto o como chamán, se cura, se vengá, puede cazar, pescar sin temor y lograr que los cultivos prosperen. Por lo mismo que el éxtasis es una intensa experiencia subjetiva, una «visión» tiene un sello personal. Dentro de un mismo marco o contexto de creencias, las visiones difieren según los individuos. Uno «viaja» al mundo acuático; quiere pedir permiso a la Madre de los Peces para pescar tal tipo de pez. La descripción de su periplo tiene un valor individual porque responde a una intensa experiencia personal, a una peregrinación por el mundo interior. Es verdad que las manchas y luces, las sensaciones, los ruidos y las voces que vea y sienta el individuo en trance son organizados por su cultura y, muchas veces, por los comentarios del chamán en el momento de la experiencia o por los que escuchan el relato; sin embargo, es el individuo el que ha vivido su sueño. El mito que uno cuenta puede tener la huella de esos viajes personales. «La visión» individual es, sin duda, una invitación a la variación, al tono y a los agregados personales, a la modificación permanente de las versiones narrativas.

El chamanismo es un factor de variación, pero también es el denominador común de los mitos. Sin el chamanismo es difícil de entender esos rasgos generales de la mítica amerindia: su unidad en la diversidad y la ausencia o la débil presencia de una dogmática. La gran diversidad geográfica y cultural de América condiciona y se refleja en la narrativa del continente. Del Artico al Antártico son muchos y variados los paisajes; las respuestas y los desarrollos de cada sociedad también fueron múltiples. Hubo grupos de reco-

lectores y pescadores; de cazadores y horticultores; en las tierras propicias se desarrollaron pueblos sedentarios de agricultores, de navegantes y de pastores, fueron sociedades con jerarquía, ciudades y templos; algunas pocas culturas lograron un cierto grado de escritura —desde la representación fonética hasta el sistema de cómputo y cuenta mediante soguillas con nudos y colores...—. Los mitos reflejan tales diferencias de paisaje y de perfiles culturales. Las narrativas aztecas y mayas prestan especial atención al cómputo y a los ciclos; la de los quechuas, a justificar un ordenamiento jerárquico social y cósmico. Entre los amazónicos hay un sistema dominante de parentesco basado en la relación de pareja antes que en la filiación; muchos de sus mitos versan sobre la formación de la pareja, de sus amores y conflictos; la suerte que corra un matrimonio o una aventura amorosa puede afectar a la humanidad y aun al Cosmos. La narración es un espejo de la sociedad que la cuenta y la recrea; también, de la geografía donde se cuenta.

La literatura amerindia es contada a viva voz. La tradición escrita —pictográfica, de ideogramas y fonemas— fue importante para los pocos pueblos que en el pasado la tuvieron; pero aun en esos casos excepcionales, los mitos fueron recordados y transmitidos principalmente por la tradición oral. Las narraciones americanas tienen el sello de lo oral: la plasticidad —la presencia de múltiples variaciones de un mismo relato— y el recurso a los sistemas mnemotécnicos.

La plasticidad parece más acentuada que en la tradición europea: cada pueblo, generación y hasta persona tiene algo que agregar, y modificar, a lo antes escuchado. En cambio, el recurso a los sistemas mnemotécnicos es menor: los mitos y los cuentos amerindios no se cantan, no suelen ser rimados ni son proclives a los ejercicios de nomenclatura. La relación entre una historia de ficción, la naturaleza y las circunstancias de los narradores apoya la evocación y aviva la memoria. Por ejemplo:

— Un cazador y un venado se cruzan de repente; el animal se queda inmóvil y parece fijar sus grandes ojos en los del cazador. Sorprendido, el hombre no atina a disparar. Cuando lo hace es demasiado tarde, el animal ha escapado. Al volver a casa recordará y contará la conocida historia del cazador que se enamoró de un ciervo, se unió a su manada y se convirtió en uno de ellos.

— El cóndor tiene un vuelo lento y majestuoso y es un carroñero; el del colibrí es veloz y cortante, y se alimenta del néctar de las flores. Los cuentos los relacionan y oponen: el colibrí engaña al cóndor con el fin de liberar a una joven raptada por aquél; el cón-

dor descubre la trepa y persigue al picaflor; pero éste, con argucias y rápidos movimientos, lo derrota. La mofeta hembra lleva a sus crías colgadas de la cola. Por donde va las transporta consigo. En los relatos, la mofeta es la madre abnegada y también el animalito que adopta y alimenta a dos niños huérfanos que encontró abandonados.

— La época de Carnaval es propicia para las pasiones y las aventuras amorosas... para vivirlas y también contarlas. Se narran poco las que uno vive, pero más las que uno ve; y se repiten las acuñadas en los cuentos.

La narración está anclada a las circunstancias. Se dice y se la entiende a la manera de una parábola, también como una alusión a algo concreto e inmediato.

Otro rasgo de la condición oral es la caracterización simple y extremada de los personajes y de las situaciones. Por ejemplo, el bufón descontrolado tiene un pene que enrolla sobre el hombro; un chaval es tan ocioso que en lugar de trabajar para procurarse el sustento, se come a su propia madre; un personaje tiene una voz fuerte a tal punto que provoca terremotos. Sin embargo, el desarrollo de la acción puede llegar a ser intrincado y el carácter de los protagonistas es a veces complejo.

La narrativa americana también conoce el valor de las formas exactas e invariables. La eficacia de los ensalmos, de los conjuros y plegarias puede depender de la observación estricta de la forma. En cambio, los mitos son contados con una cierta espontaneidad; siguen un esquema o un argumento preestablecido, pero no le atribuyen una eficacia mágica o sagrada, ni a la forma, ni siquiera al contenido.

En las narraciones los dioses son como los hombres, viven en mundos paralelos que se hallan en el mismo Cosmos; los otros mundos son como el humano; se parecen y a la vez son muy diferentes. Tanto en el relato como en la experiencia, los seres de las distintas esferas interfieren en la vida cotidiana de los hombres. Un antepasado de malhumor altera el sueño de un descendiente; quien se inicia encuentra la asistencia de un antepasado. Por ejemplo:

— Todo humano tiene un doble idéntico. La réplica puede usurpar el lugar de su par humano. Uno ve a lo lejos que su mujer está con un amante; cuando ella retorna todo se aclara: en verdad, no era su mujer sino su doble.

— Los animales seducen y hasta cazan a humanos y los enemigos son animales con apariencia de gente.

Los dobles, los espíritus o monstruos, los animales humanizados, las bestias de aspecto humano —los contados y los vividos—

INTRODUCCIÓN

son relativamente materiales, como los hombres. Se podría decir que la distancia entre el mito-cuento y la vida corriente es menor que en el Occidente moderno. El trajín cotidiano está poblado de encantos y de acontecimientos maravillosos; y los hechos míticos también tratan de pleitos vulgares, de amores y odios triviales.

La comprensión del relato por parte del auditorio tiende a ser problemática. Lo narrado no es tomado como un artículo de fe y los acontecimientos pueden parecer absurdos. El poco crédito y lo peregrino de la historia dejan un espacio libre al entendimiento y a la ensoñación personal.

Vamos a enumerar los temas más frecuentes de los mitos y cuentos amerindios. Empezaremos presentando los principales aspectos de la concepción de la vida y del mundo que trata esa mítica y que influye o se refleja en la vida social. Así, veremos las siguientes ideas: el futuro es catastrófico; el Cosmos está compuesto de mudos paralelos; la humanidad está restringida al grupo de uno, mas el otro es fascinante; el cuerpo humano es múltiple y frágil.

El pasado es excesivo. Terrible o demasiado rico. Era el reino de la total oscuridad o brillaban varios soles en un día poderoso y permanente. El fin de los tiempos será un cataclismo; morirán los dioses, Dios y los hombres. De las ruinas surgirá una divinidad que animará sus propias criaturas. Entre el exceso pasado y la catástrofe futura, ¿qué es lo que queda?, el presente, lo inmediato, el ahora. Este es un tiempo moderado; tal medianía es el espacio humano. Se le adorna lo mejor que se puede y se vive con la intensidad de quien concibe el futuro como algo borroso en cuyo final hay una suerte de Apocalipsis sin remisión. Por cierto, el cristianismo ha contrarrestado, mas no anulado, tal pesimismo y su consecuencia, el goce del momento.

Los dioses envejecen, Jesús envejece, sus obras también. El mundo avanza hacia su término. Jesús muere cada viernes santo para renacer en la Pascua. Dios envejece por los pecados de los hombres y se remoja con cada una de sus buenas obras. El hombre con sus acciones cotidianas, con sus fiestas y ceremonias, contribuye a que el mundo y el Espíritu rejuvenezcan.

En algunos mitos, también en los hechos, se puede advertir un cierto tono u orientación mesiánica. El gran héroe retornará; Jerusalén, el Cuzco, volverá a iluminar el mundo. Tal predicamento supone una visión del tiempo diferente a la de raíz más india como antigua: el presente no es tanto mediocre como injusto; el pasado fue perfecto (en vez de excesivo) y el futuro será nuevamente

perfecto (y no catastrófico). El presente se torna en un campo de arduo trabajo: para rejuvenecer a Dios, para estar preparado y buscar la llegada del futuro dichoso; el presente deja de ser ese espacio privilegiado de disfrute para convertirse en un medio para alcanzar un tiempo más pleno, el futuro.

La más antigua cosmovisión, la del tiempo catastrófico, implica, naturalmente, pesimismo, pero también una cierta concepción estética de la vida: el ahora, el único tiempo que en verdad se tiene, ha de ser hermoso; una vida se construye en función del goce que da el momento. Se planifica para garantizar el disfrute de aquel presente que va de uno hasta los hijos.

El presente —el ahora y el de una vida— vivido como el único tiempo verdadero ha de ser hermoso pero, en verdad, es frágil. Los monstruos del pasado y del futuro lo acechan y socavan. Es una razón más para aferrarse al presente y cuidarlo, pues es la sola isla que el hombre tiene.

Este mundo no es único ni está poblado sólo por los hombres. Muchos son los mundos que comparten el Cosmos; se superponen, son paralelos, tienen sus propios tiempos, viven sus propios presentes. Los espíritus, los animales, los muertos, los enanos amarillos y los enanos verdes, los espíritus de las flechas envenenadas, cada especie tiene su cielo y su horizonte, ríos para pescar y navegar, casas donde guarecerse. Las relaciones entre esas sociedades no son fáciles y, sin embargo, el hombre requiere de ellas: el acto de la caza, de la pesca, es una agresión indispensable para el sustento; si se mata al enemigo es para honrar al pariente muerto; para preparar el campo de cultivo se deben conocer los ensalmos aprendidos de ciertas aves —a las que uno arrebató ese saber—. A su vez, las criaturas de otros mundos codician, dan caza, enferman a los hombres cabales. Por necesidad y defensa uno se hace chamán; viaja a esos pueblos; negocia con ellos el comercio y la paz.

La tierra de los verdaderos humanos —los del grupo de uno— está rodeada de seres y animales que se parecen a la gente auténtica. Esta visión de humanidad restringida no sólo se refleja en la narrativa sino también en los idiomas y en la práctica social. Los enemigos son, en verdad, animales o se convierten en tales. Los animales son ex hombres, y los genuinos humanos, ex animales. Al espíritu y al animal de apariencia humana, al mero animal, se le caza, mata o rapta; de lo contrario, uno es cazado, matado o enamorado por el otro; porque el otro es fascinante.

Esta visión de múltiples esferas paralelas y de humanidad restringida se aviene con esta idea que transmiten los mitos ameri-

INTRODUCCIÓN

canos: el otro es fascinante. El otro es el animal apetecible que uno caza y da alimento; hay que «enamorar» a la presa para lograr cazarla; también es la mujer arrebatada al vencido y con la cual uno forma un hogar (en el matrimonio ella se irá «domesticando» hasta convertirse en una humana más o menos cabal). Una mujer se encuentra con un tigre en aquel espacio donde acaba el campo de los humanos y empieza el de las fieras. El tigre es, como debe ser todo varón, un buen cazador; la mujer lo encuentra irresistible y él se la lleva consigo; se convierten en una pareja que difícilmente podrá ser estable y feliz. Una mujer se prenda de un zorro que acecha el huerto; ella le propone que mate a su marido y luego se conviertan en amantes; así empieza una larga historia de pasión, de venganza y de reiteradas traiciones. A pesar del fracaso que casi siempre repara la unión entre dos seres de mundos diferentes, historias como éstas se repiten; porque el muy distinto a uno es fascinante. Atrae, despierta pasión, curiosidad y, en consecuencia, también es peligroso.

Un Cosmos de abigarrados mundos, paralelos, inversos y similiares, invita al viaje y a la aventura. Cuentan los jíbaros que una mujer subió al Cielo acompañando a su difunto marido para que allá fuese rehecho y naciese de nuevo. Las mujeres del Cielo no la recibieron bien. Esa tarde, una nube de hormigas voladoras se acercó al pueblo de las mujeres celestes. Ellas exclamaron temerosas que esas hormigas eran sus enemigos, mataban a los hombres y las raptaban a ellas. La mujer de la Tierra hizo entonces lo que se acostumbra en su pueblo: prendió una fogata. El fuego atrajo a las hormigas que al cruzar el fuego caían chamuscadas. Entonces, la mujer se las comía, pues son una verdadera delicia. «¡Se come a nuestros enemigos!», comentaron admiradas. «Lo que para ustedes son enemigos, para nosotros los de abajo son sabrosas hormigas voladoras». En un mundo se resucita y en otros habitan los muertos de los diferentes pueblos y naciones; en otros están los padres de los animales que cazamos; por esos espacios los hombres circulan porque son viajes fascinantes a la vez que necesarios.

Esa atracción por otros mundos narrada y comentada en los mitos parece reflejarse en los hechos. El rechazo al blanco, el replegarse sobre sí mismos no son los rasgos preponderantes de las sociedades indígenas y mestizas. No fueron sólo la espada y la cruz las armas de la Conquista; los indios tuvieron una gran curiosidad por el aspecto, las palabras y las cosas del blanco. Y mostraron una notable capacidad de apropiación. Los pieles rojas se convirtieron en eximios jinetes con los caballos que tomaron de los blancos, aprendieron a emplear los fusiles y así batallaron contra los inva-

sores. Los tupís o guaraní, esos pueblos como los tupinambas que eran feroces caníbales, hicieron suya la espiritualidad y las artes enseñadas por los jesuitas; hasta hoy en sus bellos cantos recrean ese espíritu cristiano hecho suyo. Los quechuas, los mexicas, los mayas, después de edificar los antiguos monumentos, construyeron muchas de las más hermosas iglesias barrocas de América. La belleza hecha por el hombre, para ser tal, no puede ser una mera repetición, un remedo. El indio puso de sí en eso que el extranjero le pedía hacer.

Los pueblos amazónicos suelen tener una economía autosuficiente. Una familia completa produce lo que necesita cada día. Por otra parte, los mitos testimonian que los amazónicos tienen una concepción de la humanidad restringida. Ellos son las únicas y verdaderas personas. Los demás son medio bestias; fieras disfrazadas de gente. Los intercambios matrimoniales suelen limitarse a dos mitades o a los primos cruzados. Y sin embargo, cuán frecuentes son los hogares mixtos. Por la guerra, el rapto, la pasión o el prestigio, no es raro que un indígena tenga por mujer a una que no proviene del círculo selecto de los auténticos humanos. Hay pequeños poblados en cuyos hogares se hablan dos y hasta tres idiomas nativos, aparte de unos rudimentos de español o de portugués.

Las naciones con mayor componente mestizo e indio suelen ser las más propensas a la emigración; sería simplificar demasiado si se explicara tal tendencia sólo por razones económicas. Los campesinos andinos y mexicanos van a la ciudad; otros se marchan a los Estados Unidos o a Europa. No siempre son viajes sin retorno. Vuelven con las modas y maneras de sus países de adopción; pero, también, con cuánta nostalgia reproducen su estilo de vida en el extranjero. Lima pasó de ser una pequeña ciudad criolla —blanca, negra, india y con todas las combinaciones de estos tres grupos— a ser una inmensa urbe con fuerte sello andino. Tal mutación va de par con una inclinación por lo que viene de fuera, sobre todo de los Estados Unidos. Lima se vuelve más india que criolla y a la par se parece cada vez más a una versión pobre e hispana de una ciudad de los Estados Unidos. La nostalgia por lo propio mexicaniza a los Estados Unidos; el retorno y la fascinación hacen que los hispanoamericanos parezcan cada vez más anglos. No son las simples modas y el idioma. También es la ética y la religión: los latinoamericanos, en especial los más pobres y los indígenas, se convierten a diferentes iglesias protestantes con mucha facilidad y sin mayores conflictos sociales. Sin el sustrato indio, estos fenómenos de adopción y cruce tal vez no se habrían dado con la misma intensidad. El

INTRODUCCIÓN

cosmopolitismo indio es una clave para entender la historia de los pueblos de Hispanoamérica; y los mitos comentan e inculcan esa propensión o ideal.

La concepción del tiempo expresada en los mitos también tiene una contraparte en la vida social. No sólo alienta un sentido estético de la vida. El ahora rico puede extenderse. El ahora de uno se prolonga si es un momento agradable o interesante; esto, a expensas de un luego que tiende a ser borroso. Los compromisos para más tarde están supeditados a ese ahora más rico que el futuro. Lo que uno dijo ayer está supeditado a las condiciones del presente; la lealtad está en el ahora, pues uno se reconoce ante todo en su momento. Lo que uno promete ahora tiene validez en ese ahora; mañana será otro día. Esta percepción india parece marcar las sociedades nacionales más mestizas: la impuntualidad y el incumplimiento son defectos corrientes en estos pueblos.

No sólo la multiplicidad de mundos hace que la vida sea frágil. El individuo mismo no es concebido como una unidad o dualidad sólida tal como ocurre en Occidente. El individuo está compuesto de muchos elementos: su sombra, el aliento, la niña del ojo izquierdo y la del ojo derecho, su ángel de adelante y el de atrás, su doble que mora en tal mundo, el ánima que viaja en los sueños, la luz invisible que rodea su cuerpo... No es fácil mantener unido un conjunto tan diverso. Uno tiene un susto y por eso el ánima huye espantada y la persona enferma en consecuencia. Una vergüenza también puede provocar la pérdida de una de las partes del avergonzado. Un pastor apacienta su ganado cerca de una roca, y entonces, el espíritu de la roca roba la sombra del desdichado pastor. Los espíritus pueden introducirse en forma de ciertas sustancias en el cuerpo, lo que también provoca males. La cura del chamán consiste en extraer del cuerpo los elementos extraños que la ocupan; también, en restablecer la unidad perdida.

La muerte significa la dispersión definitiva de los componentes. Sólo una parte es la que va al pueblo de los muertos. Ahí resucitará para renacer en el mundo de los hombres o vivirá la indefinida fiesta de los muertos. También se cree que el muerto se convierte en un espíritu protector de sus descendientes si éstos vengaron su muerte y le hicieron las ceremonias debidas. Si no fue así, se transformará en una suerte de duende que molestará a los suyos. Si uno se burla de un antepasado que se le presenta en forma de un animal risible, éste puede tornarse en un ser malévolo. Las concepciones de la muerte que ilustran los mitos son variadas y no siempre consistentes entre sí. Los muertos resucitan, se reencarnan; moran, se ca-

san, tienen hijos, en su pueblo de muertos; retornan para proteger, para molestar a sus descendientes vivos. Otros mitos ilustran una influencia cristiana: hay dos pueblos, el de los muertos benditos donde todo es diversión, banquetes, danza y amores, y el de los malditos, donde se sufre sin fin.

Respecto a la resurrección o reencarnación, los mitos no son discretos sino ambiguos: antes los hombres podían resucitar, hoy es difícil o no es posible. Pero los «antes» ¿qué valor tienen frente a las circunstancias del momento? Ya no se resucita, mas ¿cómo entender entonces la venganza? Aparte de los muy ancianos, toda muerte se debe al ataque de un enemigo, de otro que no es verdaderamente humano. La muerte reclama la venganza. Por eso la guerra es necesaria: si uno de los nuestros muere, hay que recobrase con el causante, el enemigo. No se puede guerrear como antes. El chamán hace lo que los guerreros inhibidos. Ahora se mata con ensalmos, dirigiendo los espíritus de las flechas envenenadas sobre el cuerpo del culpable. Es la ley del mundo moderno y frente a ella hay que plegarse. Salvo que haya un vacío y, entonces, los guerreros harán lo que los chamanes ejecutan con sus ensalmos. Sin un enemigo no hay venganza; y sin ésta, no hay resurrección, renovación de la vida.

No sólo se mata al enemigo en la guerra y con la magia. La pasión también puede ser un buen medio para acabar con él. A veces el rival es atractivo y varonil, o es una sirena encantadora. La persona débil, insatisfecha se deja seducir, se entrega a él, a ella. Es una pasión que mata; así, tal suerte de infidelidad es un requisito para que la venganza y la resurrección se produzcan. El hombre, el verdadero, necesita de esos remedos y espejismos de humanidad; el otro es maligno, pero atractivo y necesario. Los mitos americanos no son proclives a la idea de un humanismo ecuménico, pero el otro, espíritu o bestia, es necesario para la realización de los verdaderos humanos, los parientes de uno.

Mantener un cuerpo múltiple y que se dispersa con cierta facilidad requiere, decíamos, los cuidados del chaman. También supone un estilo de vida. Hay un marcado control de las funciones fisiológicas. Una joven que menstrúa no come determinados alimentos y preparaciones. El padre del recién nacido sigue una rigurosa dieta; por ejemplo, no come pescado, pues su hijo podría atragantarse con una espina. Muchas son las circunstancias en las que no se puede comer carne. No se toman los alimentos demostrando apetito y, menos, glotonería. Las purificaciones del cuerpo son frecuentes y sus medios más conocidos son los revulsivos, las dietas, la continencia. La etiqueta para comer varía de

INTRODUCCIÓN

un pueblo a otro, pero es siempre meticulosa. Con las relaciones sexuales ocurre otro tanto. Antes de ir a la guerra, el que acaba de matar, quien ha enfermado de tal mal, aquel que va a realizar un viaje —alucinatorio o en sueños— a otro mundo, en estas y otras ocasiones, necesita la abstinencia sexual. Las parejas reconocidas tienen sus encuentros íntimos en lugares socialmente estipulados; los amantes lo harán en otros. Los juegos que preceden al acto del amor se ajustan a unas normas bien definidas. Los esposos se aman siguiendo también una formalidad. Por ejemplo, en el momento conveniente de la noche, van a la playa del río, encienden una pequeña lumbre, se lavan mutuamente; en otros pueblos, los esposos disponen la manta donde van a tener relaciones de cierta manera según quieran o no concebir, tener un hijo o una hija, para que el embarazo sea feliz, para disfrutar mejor del momento... La sobriedad, la moderación, la formalidad, rodean esas dos funciones vitales, la comida y el amor. En la vida cotidiana no es de buen tono reír demasiado y fuerte, demostrar malhumor, renegar. Hay que ser discreto y hablar poco. La conversación con un visitante suele seguir una etiqueta y una retórica rigurosas. Sin embargo, los niños crecen con gran libertad, son espontáneos; los padres suelen ser permisivos con los niños; no se les grita ni castiga. Sólo en los ritos de pubertad sufren los rigores de la iniciación y, desde entonces, el joven será cada vez más formal y discreto.

El exceso es propio de los otros, los similares a los humanos, los monstruos y las fieras. Sin embargo, la pasión y la avidez existen. Según parece, a veces se comía con desenfreno la carne del enemigo. Las explosiones de celos, de ira, también existen; suelen ser intensas pero pasajeras. La venganza es importante; pero no se la debe llevar a cabo bajo un arrebato. Ha de hacerse un plan y ejecutarlo con paciencia. Un niño se entera de que su padre fue muerto por tales enemigos. Espera a la adolescencia, realiza los ritos de paso, se prepara hasta que decide cuándo y dónde ejecutará la venganza.

El carácter de los individuos es frágil como el cuerpo. Se le puede reforzar, corregir, también estropear mediante la farmacopea y el chamanismo. A un marido celoso se le dan unas yerbas sin que lo sepa; al cabo de un tiempo disminuye o desaparece ese defecto. Un yerno no es querido por los familiares del pueblo de su mujer; con mañas hacen que beba una pócima; después de unos días, decide marcharse para siempre del pueblo, con su esposa o sin ella. Un marido de humor más bien frío toma un brebaje y entonces se torna en un ardiente esposo. Un hombre pierde de repente su buen talante; es porque alguien le ha dado algo malo de beber.

Muchas otras cualidades y estados del hombre son relativamente fáciles de modificar; un conjuro, una negligencia pueden ser suficientes. A un diestro cazador se le escapan las presas; es por un sortilegio que le hizo un chamán. Una joven distraída descansó en el claro de un bosque; retorna enferma de muerte: fue violada por el monstruo que habita en los claros del bosque; y si el descuidado fue un muchacho, el monstruo lo abrazó y le absorbió los tuétanos, por eso perderá el ánimo y morirá pronto. Una mujer rechaza a su marido sin motivo aparente; se debe a que un día que molía maíz y por negligencia, no se sentó sobre el petate sino en el suelo. Entonces, de la tierra surgió un gusano que se introdujo en el sexo de la mujer. Ahora prefiere al gusano que sólo le procura placer y no al buen marido, que no puede ser únicamente un proveedor de placer sexual. ¡Cuántos cuidados requiere un marido y qué pocos un gusano!

Por cierto, la medida debida y los avatares de la integridad individual son tratados en los mitos.

Puesto que el individuo es frágil y su mundo puede ser invadido por otras criaturas, es necesario delimitar el espacio humano y cultural de aquello que no lo es. Este es otro rasgo genérico y constante de las culturas de los indios americanos. El formalismo, la etiqueta, el control sobre las funciones vitales, la organización del espacio expresan esa preocupación; los mitos la comentan. Según Claude Lévi-Strauss la mítica americana en su conjunto trata sobre la distinción entre la naturaleza y la cultura. Demos unos ejemplos amazónicos.

El entorno social está dividido por espacios sociales, naturales e intermedios. Esta discriminación se combina con otras dos, la sexual y la sagrada frente a lo profano.

La casa es el espacio humano —cultural— por excelencia. Entre los amazónicos occidentales suele tener dos ambientes señalados real o tácitamente: uno es masculino y el otro femenino. En el lado femenino predomina lo cotidiano; ahí transcurren las actividades profanas, se cocina, se come y se duerme; los hombres y las mujeres se comportan de manera más despreocupada e informal; es un lugar íntimo y placentero. En la parte masculina se tiende a guardar una mayor compostura; los varones tratan de asuntos serios, reciben al visitante y sostienen con él largas conversaciones de acuerdo con una rigurosa etiqueta. El espacio femenino tiene un carácter más cerrado frente al mundo exterior; en cambio, el masculino es más abierto. El mundo exterior es lo menos social, es lo salvaje; está relacionado con la vida espiritual, el peligro, el más allá; el

lado masculino es una antesala del espacio no humano, entonces, no cultural. El lado femenino es, en ese sentido, más estrictamente humano; sin embargo, hay un cierto riesgo de contaminación con la naturaleza: es por donde entran los productos no fermentados, crudos, que luego se transforman en bebida y comida; es ahí donde se realizan esas funciones delicadas por lo mismo que son similares a las de los animales: alimentarse, dormir y copular. Cada quien se cuida a su manera y en extremo de la casa que le corresponde: los varones se purifican con revulsivos; las mujeres que menstrúan se recluyen para evitar que los varones se debiliten al sentir vergüenza (pues, al menos, según los tucanos, el gran cazador, la Luna, es el amante de todas las mujeres; la menstruación es la prueba de que el astro hace las cosas mucho mejor que el marido).

La gran casa oval amazónica —por ejemplo, la de los tucanos— alberga una hermandad con sus esposas y sus respectivos hogares. En el interior de esa morada hay un corredor central que la divide longitudinalmente. A ambos lados se encuentran los hogares. El corredor termina en la puerta femenina y, por el otro extremo, en la masculina. Los hogares más prestigiosos se encuentran en el lado masculino. Durante los ritos el corredor se torna en un espacio sagrado en comparación con el de los hogares. En cierta fase de las ceremonias fúnebres, la casa misma —los hogares y el corredor— también puede dividirse: en una parte masculina, donde se ubican los visitantes y los anfitriones varones, muchos de los cuales representan diferentes espíritus de la naturaleza; y en un espacio femenino, donde las dueñas de casa y las demás mujeres trabajan o lloran en coro al difunto; éste es el ámbito de la humanidad doliente frente al otro, que es el de los espíritus que vienen a dar sus condolencias y a consolar a la humanidad, representada en esta ocasión por las mujeres. Durante el proceso de iniciación masculina, los antepasados llegan al pueblo para dar asistencia, fuerza y conocimientos a los iniciados. Cuando entran en la morada comunal, las mujeres huyen y se refugian en sus respectivos huertos. Estos se convierten entonces en los espacios de la humanidad profana frente a la casa que en su conjunto se ha transformado en el territorio masculino y de los espíritus de los antepasados.

Las casas comunales de los tucanos suelen estar en el centro de una explanada. Esta suerte de patio tiene la misma división y los mismos valores que el edificio oval. Otros pueblos americanos están organizados alrededor de una plaza circular. Este espacio central tiene un valor sagrado y masculino; es generalmente opuesto al de las cabañas de los hogares. En algunos pueblos, como los gé del Brasil, la casa de los varones se encuentra en medio de la expla-

nada; ahí descansan, conversan e instruyen a los jóvenes, lejos del ruido femenino y profano de los hogares circundantes.

Rodea la parte externa del patio de los tucanos una franja de terreno. En ella se siembra, con cierto desorden, diversas plantas; algunas son alimenticias pero de importancia secundaria (el alimento primario, la mandioca, se cultiva en los huertos privados); otras son destinadas a fines rituales. En ese campo abundan la coca, el tabaco, los pimientos picantes, algunos árboles frutales, la caña de azúcar, el maíz, etc. Las plantas que requieren un cuidado tienen a alguien para ese fin: los hombres se ocupan de determinadas plantas; las mujeres, de otras. Entre esos cultivos suele estar la choza donde se preparan y se ingieren los alucinógenos; en esa u otra edificación del mismo espacio almacenan algunos productos preciosos como el azúcar, la sal, la gasolina y las ollas nuevas de aluminio. Ese jardín medio desaliñado y público es propicio para las amistades particulares y los juegos de amor. En suma, dicho espacio tiene un valor mixto, intermediario y marginal: es a la vez masculino y femenino; en él se cultivan las plantas alimenticias secundarias y también algunas que sirven para los rituales; ahí se preparan y se consumen los alucinógenos. Es un área periférica con respecto al patio y a la casa. También, es medio salvaje e indiferenciado: lo cultural y lo social son incipientes (las plantas crecen sin mucho orden y son productos alimenticios menores; es un sitio de encuentro para las nuevas parejas). En fin, es un lugar donde se establecen los nexos con el más allá, con los mundos no humanos.

Asimismo, entre los tucanos, otro círculo ciñe aquel espacio mixto y ambivalente. Es el área de los bien delimitados huertos. Cada mujer casada tiene uno que fue ganado a la selva por su marido. Ahí, ella siembra el producto alimenticio básico, la mandioca, más algunos complementarios, como son los frijoles. Ahí, la pareja de novios tiene su primera relación, o al menos aquella que sella su matrimonio; también es donde la mujer da a luz una nueva vida. Cuando en los ritos de iniciación masculina los espíritus de los antepasados invaden con sus bailes y voces el patio y la casa, las mujeres se esconden cada una en su huerto. En esos momentos, ellas representan la humanidad atemorizada ante el mundo inquietante de los antepasados y de los hombres en metamorfosis. En el huerto se inicia la vida; y es el territorio propio y entrañable de la mujer. El varón «hace el huerto» para su mujer —o el joven, para su hermana casadera—: elige el lugar, despeja, tala, quema; pero es la mujer quien lo hace fructificar. El varón está en ese lugar cultivado en dos ocasiones cruciales: cuando nace y cuando se casa.

Más allá del círculo ordenado y cultivado de los huertos, está el monte, la selva. Por la selva deambulan las criaturas peligrosas, los monstruos. Es en el monte donde el hombre encuentra la presa de caza, también al enemigo. Es un espacio de convergencia entre la naturaleza y la cultura. El hombre seduce a la pieza de caza, engaña al enemigo y al monstruo o sucumbe ante ellos. La caza y la venganza son necesarias para la sociedad humana; es posible que las otras criaturas también necesiten a los hombres.

El hombre establece oposiciones entre la cultura y la naturaleza (o los otros mundos). Sin embargo, necesita de ésta; no sólo para cazar y vengarse. Para llegar a ser adulto, una chica o un muchacho pasa por un previo matrimonio con la naturaleza: se hace amante de un animal salvaje; luego muere el animal y el joven sale de la aventura hecho un adulto. El muchacho para ser adulto debe matar una bestia. Un varón, una mujer, es quien conoce y se ha dejado arrastrar por la seducción del otro; y ahora le gana en el juego de la atracción y lo vence.

El indio sabe que su mundo depende de otros, de aquellos que están debajo o por encima del suyo. La paz y las amenazas vienen de esas otras esferas paralelas y tan diferentes a la humana. Su religión consiste en mantener relaciones provechosas con esos mundos. Los mitos ilustran e instruyen sobre tales lazos.

Las concepciones más generales y constantes de la mítica americana —el futuro es catastrófico; hay una multiplicidad de mundos paralelos e interconectados; el individuo es plural y frágil; la humanidad está restringida al grupo de uno— se expresan a través de una gran variedad de temas, personajes, motivos que, sin embargo, tienden a repetirse con variantes a través de todo el continente. Vamos a enumerar, sin pretender ser exhaustivos, los asuntos más recurrentes de la mítica americana. Discernir los componentes de una realidad continua y entramada es una tarea difícil y hasta vana; sin embargo, un esbozo de catálogo se justifica en la medida en que pueda ayudar al lector a formarse una idea de la diversidad temática de los mitos americanos:

1. El mundo es creado o recreado por Dios¹.
 - 1.1. Dios, el Gran Espíritu crea el mundo del presente; recrea otros paralelos al presente.

1. El mundo es creado o recreado. Quien emprende tal obra es Dios. Los mitos lo presentan bajo distintas formas y condiciones: Dios es como un hombre, sigue el mismo ciclo vital; toma o tiene aspectos distintos —es un animal, un fenómeno natural, un astro, un accidente geográfico—; es el Gran Espíritu.

- 1.2. La divinidad crea, destruye y vuelve a formar sucesivos mundos. El actual es mejor que el o los del pasado; o bien, hay una cierta degradación con respecto a los anteriores.
 - 1.3. Hay una sucesión de dioses y cada uno de ellos hace su propio mundo; el nuevo se superpone al precedente; el último de éstos es el actual y predomina sobre los anteriores.
 - 1.4. Una transformación cósmica se produce por una contienda entre pueblos, por un conflicto hogareño.
 - 1.5. Dios crea los diferentes y actuales grupos sociales.
 - 1.6. Dios vela por su creación.
 - 1.6.1. Dios, el Gran Espíritu, se enfrenta a otro que es de naturaleza maligna. Ambos se disputan el mundo de hoy.
 - 1.7. Dios no hace nada después de su creación. No interviene, es «ocio».
 - 1.8. Hay una multiplicidad de divinidades y de espíritus. Cada cual cumple una función particular en el establecimiento del orden cósmico.
2. La creación es completada?
 - 2.1. La creación del mundo se completa. Por ejemplo, el Sol y la Luna toman sus actuales posiciones y empiezan sus trayectorias; se establece el día y la noche; los animales se multiplican; los monstruos son domados.
 - 2.2. La humanidad primitiva vivía en un estado de privación; es superado gracias al héroe cultural. Por ejemplo, los hombres vivían dominados por un ave que los perseguía y devoraba; los jaguares comían gente; los humanos vivían escondidos en un tronco de árbol por temor a un gigante caníbal; no conocían el fuego, las artes de la cultura.
 - 2.3. El héroe cultural enseña o permite que los hombres tengan:
 - 2.3.1. Una cualidad moral o destreza (por ejemplo, ser trabajador; prudente; ser buen cazador). Son atributos generales.

2. En los textos míticos no siempre es discernible la obra creativa complementaria de la primera y principal. A veces ambos momentos son tratados en un mismo mito como una sola cadena de acciones realizada por un mismo actor. Quien ejecuta la acción complementaria puede ser el mismo personaje que hizo el mundo u otro: una divinidad menor, un benefactor extraño a la comunidad o un antepasado. La literatura antropológica suele llamar a este actor héroe cultural.

No siempre el héroe cultural beneficia con su consentimiento al hombre. A veces, el bien cultural es arrebatado o sustraído al personaje. En estos casos, la literatura antropológica no suele calificar de héroe cultural a este tipo de actor. Así, el jaguar era el antiguo poseedor del fuego; los hombres se lo robaron. No es un héroe, pues no es un donador activo, es un perdedor.

Las poblaciones con cierta tradición católica asocian o funden la figura del héroe con la de Jesús o la de Dios. En algunos mitos, el héroe cultural toma la figura del Sol, de la Luna, de algún animal o fenómeno natural.

INTRODUCCIÓN

- También están repartidos de distinto modo entre los individuos.
- 2.3.2. Una condición natural (por ejemplo, procrearse sexualmente, ser mortales).
 - 2.3.3. Una o todas las artes de la cultura.
 - 2.4. El héroe cultural libera a los hombres del yugo de un monstruo, animal o espíritu.
 - 2.5. El héroe cultural establece los diferentes grupos sociales. Les otorga sus respectivas particularidades.
 - 2.6. El héroe cultural establece las funciones y las señales sociales según el sexo, la edad y el grupo social.
 - 2.7. El héroe cultural obra en la Tierra para beneficio de los hombres. Luego, por un incidente, la abandona y sube al Cielo. Este ascenso acarrea una separación entre el Cielo y la Tierra que antes no existía.
 - 2.8. El héroe cultural, la divinidad, tuvo la intención de realizar una obra perfecta para los hombres; por alguna desobediencia o falta de éstos o de algún otro personaje, los bienes tienen ahora un carácter mediocre y escaso.
 - 2.9. Al igual que ciertos dioses, el héroe cultural se enfrenta a un rival, una suerte de anti-héroe. Este encarna las fuerzas maléficas, los males que el hombre sufre.
 - 2.10. Los hombres y los animales adquieren los rasgos que les son propios.
 - 2.10.1. Algunos hombres primitivos se convierten en algunos de los actuales animales. Estos conservan determinadas particularidades de su condición originaria.
 - 2.10.2. Unos animales del pasado se transforman en distintas clases de gente. Estos conservan algunos rasgos de su condición anterior.
 - 2.10.3. Los animales adquieren las características actuales que les son propias.
3. Los hombres se relacionan con los animales y otros seres³.
 - 3.1. El muerto, el antepasado, se convierte o toma la apariencia de un animal.
 - 3.1.1. Ese animal-antepasado es protector, a veces dañino, de sus descendientes o de alguno de ellos.
 - 3.2. Un hombre actúa de cierta manera y por eso se transforma en determinado animal, monstruo o espíritu.
 - 3.3. Un humano se enamora de un animal u otro ser.
3. Los animales, los monstruos, los espíritus viven en sus respectivas sociedades. Son espacios contrastados a la vez que similares e interdependientes. Es una cosmovisión que se presta a la producción de un sinnúmero de relatos que describen las relaciones entre los seres de las diferentes partes del Cosmos.

- 3.3.1. El humano se convierte en amante del animal, del monstruo o espíritu.
- 3.3.2. El humano amante del animal, etc., toma la apariencia o no de uno de la especie de su pareja.
- 3.4. Un personaje animal, u otro ser, bajo apariencia humana o no, ataca, protege, seduce o se convierte en amante de una persona.
- 3.5. Un humano tiene un comportamiento similar al de determinado animal: trabaja con diligencia como tal ave; es funesto como tal otro; hace el ridículo como aquel; es pendenciero como...
- 3.6. Un animal tiene una cualidad o un defecto humano —es trabajador, diligente, ridículo, ocioso, torpe, impulsivo, etcétera— y actúa en consecuencia⁴.
- 3.7. Un hombre actúa como monstruo y se convierte en monstruo.
- 3.8. Un monstruo que parecía persona se revela como lo que en verdad es⁵.
- 3.9. Los mundos del Cosmos se relacionan entre sí:
 - 3.9.1. Un determinado mundo —o un personaje ligado a él— provoca una modificación en la Tierra de los hombres:
 - 3.9.1.1. es la causa o el agente del ciclo estacional o de otros fenómenos naturales;
 - 3.9.1.2. de la resurrección de los hombres;
 - 3.9.1.3. de la prosperidad de los campos;
 - 3.9.1.4. provoca terremotos, incendios, inundaciones;
 - 3.9.1.5. los muertos intervienen en las cosas humanas —desde su morada o viniendo al país de los humanos;
 - 3.9.1.6. los seres que en el pasado habitaron en la superficie de esta Tierra, cayeron a un mundo inferior, y desde ahí tratan de resurgir o atacan a los humanos...
 - 3.9.2. Los fluidos de los mundos de arriba caen sobre los de abajo (por ejemplo, la lluvia nocturna son las lágrimas de la Luna).
 - 3.9.3. Una persona visita uno o varios niveles del Cosmos⁶.

4. Este asunto —un humano que actúa como cierto animal y viceversa (3.5 y 3.6)— es tratado en numerosos y variados cuentos. A este tipo pertenecen, por ejemplo, los relatos del zorro burlador burlado; del que cazaba bien porque se convertía en jaguar o del que trabajaba bien porque conocía el secreto de cómo lo hace el picaflor o colibrí.

5. Una persona que resulta ser un monstruo es el tema de numerosos cuentos; es el caso de la ogresa comepeñas, del canibal comeniños, de mujeres que se devoran a sí mismas, del violador insaciable.

6. Estos viajes de las narraciones se realizan durante el éxtasis; se alcanza este estado durante una sesión con el chamán o mediante otro rito, y también en los sueños.

INTRODUCCIÓN

- 3.9.3.1. El muerto parte a su nueva morada; tiene que hacer un largo recorrido.
 - 3.9.3.2. El muerto es resucitado en otro mundo para luego regresar donde los hombres vivos como una nueva persona o como ella misma, o se queda allá para disfrutar o sufrir la vida de los muertos.
 - 3.9.3.3. Mediante una «visión» (es decir, en el éxtasis o con en el sueño) una persona viaja al país donde moran los padres, los dueños o los espíritus de los animales, plantas, objetos, para pedirles un favor o conseguir un bien.
 - 3.9.4. Los astros reflejan el estado de la sociedad o de un individuo. Por ejemplo, si se ven estrellas fugaces es porque los enamorados humanos están en correrías amorosas; el varón Luna está redondo y pleno, se pone su corona (la aureola que rodea al astro en el plenilunio, cuando la noche es despejada); entonces, los hombres vigorosos y plenos como la luna llena, también se ponen sus coronas y parten a la guerra.
4. El tiempo es plural.
 - 4.1. El presente es frágil, y el pasado, poderoso.
 - 4.1.1. El pasado trata de retornar, de atacar al presente.
 - 4.1.2. El futuro es incierto.
 - 4.1.3. El tiempo humano está envejeciendo.
 - 4.1.4. El tiempo de los hombres terminará con una catástrofe.
 - 4.1.5. En el futuro habrá otros mundos.
 - 4.2. Cada uno de los espacios del Cosmos tiene su propio tiempo que discurre a su manera. Por ejemplo: un joven se queda un día en el país de los seres acuáticos. Cuando regresa donde los suyos, los encuentra ancianos; bajo el agua el tiempo pasa más lentamente que en la Tierra.
5. El cuerpo humano es múltiple y frágil; su vida, también.
 - 5.1. La vida humana en la Tierra es ahora breve; antes, no se moría o se resucitaba.
 - 5.2. La condición humana —la sociedad, la cultura, la constitución física, las necesidades— es mediocre. Antes fue mejor o mucho peor. Por ejemplo, el hombre estaba destinado a no conocer la muerte o a poder siempre resucitar y a vivir en una cultura que le permitiese un sustento abundante y fácil de conseguir. Este proyecto se frustró por un determinado incidente o por un fallo en la ejecución de ese proyecto inicial.
 - 5.3. El cuerpo está formado de numerosos componentes (sombra, dobles, ánima, almas, humores...) que se pueden dispersar con cierta facilidad.
 - 5.3.1. Una persona pierde una de sus partes no materiales. Enfer-

- ma, se cura o muere. Por ejemplo, alguien tiene un susto y en consecuencia extravía el alma que se desprende cuando uno sueña; por eso el asustado enferma.
- 5.3.2. Los cuerpos estallan, son cortados en pedazos, dispersados; son recipientes con orificios:
 - 5.3.2.1. Un personaje pierde una parte de su cuerpo, estalla, es rebanado... Por ejemplo, las cabezas de dos amantes incestuosos se desprenden de sus cuerpos mientras duermen abrazados y vagan por la noche dando tumbos y atacando a los caminantes. Un amante bestial muere trozado. Una devoradora de niños cae cuando intentaba subir al Cielo; su cuerpo se estrella y se dispersa formando los riscos, los desiertos y las plantas espinosas.
 - 5.3.2.2. El cuerpo es un continente por cuyos orificios salen y entran los fluidos, con moderación o desmesura. Por ejemplo, un individuo es voraz o se le despierta una voracidad oral o una incontinencia anal desmedida. A un hombre se le despierta un apetito insaciable: devora a su mujer; luego, se come a sí mismo. Hecho un esqueleto, se zampa a la gente de su pueblo. O bien, un hombre es herido por unos dardos invisibles que le ha lanzado un chamán enemigo. El mal se incrusta en el cuerpo de la víctima. Sólo un diestro chamán podrá extraer, absorbiéndolos, esos dardos.
 - 5.3.2.3. El carácter, la salud, la integridad de una persona son alterados por una pócima, un amuleto, un conjuro, por su propia voluntad o por el ataque de un espíritu... Por ejemplo, un joven se transforma en jaguar cada vez que se pone una suerte de chaqueta y bebe tal pócima. Gracias a esa experiencia, llega a ser aquello lo que todo hombre aspira, un cazador.
 6. La desmesura es condenable; la medida es una cualidad humana muy valorada.
 - 6.1. Los no humanos o los que se comportan como tales tienen rasgos humanos en exceso o no los tienen:
 - 6.1.1. Hay individuos humanos o monstruos que no tienen ano o no poseen boca;
 - 6.1.2. otros tienen una vagina dentada que engulle los genitales de sus víctimas;
 - 6.1.3. los salvajes son voraces; ingieren cosas que para los humanos no son comestibles; comen carne cruda o son caníbales; echan ventosidades terriblemente hediondas.
 - 6.2. Los civilizados son ponderados con lo que ingieren y controlan

INTRODUCCIÓN

lo que evacúan. Tienen un cuerpo mediano y completo; no les faltan ni les sobran los orificios, los miembros...

- 6.3. Un comportamiento desmesurado, incontrolado, una persona que se inhibe de hacer lo que se debe o que viola las reglas sociales, causa desgracias o situaciones ridículas.
7. Cuentos ejemplares: muestran defectos y virtudes de la conducta humana.
 - 7.1. Cuentos de animales. Algunos son similares a las fábulas europeas, si es que no provienen de allí.
 - 7.2. Cuentos y anécdotas de una persona que es y hace lo que no se debe.
 - 7.3. Cuentos del bufón. Un hombre tiene un pene inmenso con el cual engaña y quebranta las reglas sociales. El bufón es y hace justamente aquello que no se debe.
 - 7.4. Cuentos sobre el burlador burlado. Un perseguidor, uno que se creía astuto, pierde frente a su víctima. El burlador suele ser un animal, en especial el zorro o el chacal; también puede ser el bufón. El que gana al burlador suele ser un animal más pequeño: el picaflor sobre el cóndor; el conejo sobre el jaguar⁷.

A estos temas y motivos se agregan otros de origen europeo y cristiano. Su presencia y grado de combinación o acomodo con las tradiciones orales autóctonas está en relación con la distinta influencia cristiana y europea que tuvieron y aún tienen los diferentes pueblos amerindios. Se les puede agrupar en cuatro grupos: mitos que retoman temas bíblicos; anécdotas e historias propias de la tradición popular católica; cuentos y fábulas de animales; cuentos maravillosos. Entre los muchos mitos y cuentos de tradición europea y cristiana tenemos:

1. Recreaciones bíblicas:
 - 1.1. La predicación de la Palabra por un apóstol, santo Tomás o el mismo Jesús.
 - 1.2. Dios camina con aspecto de pobre para probar la bondad de la gente.
 - 1.3. Un diluvio sumerge al mundo o a un pueblo; suele ser un castigo divino.
 - 1.4. Unas aves engañan a Dios y por eso la humanidad no logra ser perfecta como El quería (este asunto se complementa con el del punto 2.8 de la enumeración hecha líneas arriba).

7. El bufón y el burlador (7.3 y 7.4) suelen tener un aspecto fiero o descomunal, pero son poco inteligentes, inocentes y fáciles de ser engañados por un rival más pequeño pero astuto.

- 1.5. El Mesías: un héroe fue muerto o desterrado, pero volverá para salvar a los hombres⁸.
- 1.6. El Paraíso: hay una Tierra sin mal que los hombres podrían encontrar o reencontrar.
2. Tradiciones populares católicas:
 - 2.1. Las peregrinaciones prodigiosas de la imagen de un santo patrón hasta llegar a su pueblo preferido.
 - 2.2. Vida y milagros de un santo o de un alma bondadosa.
 - 2.3. Amistades y aventuras entre imágenes de santos.
 - 2.4. Una o más almas salvan a un buen hombre.
 - 2.5. Las travesuras de Niño Manuel.
 - 2.6. El viaje de un héroe al Cielo o al Infierno.
 - 2.7. Una alma en pena.
 - 2.8. Muertos vivientes.
 - 2.9. Almas sufrientes en el Infierno y felices en el Cielo.
 - 2.10. La atractiva hija del Diablo y el joven enamorado.
 - 2.11. El Diablo se presenta a una mortal y la hace su amante. El Diablo promete bienes a un hombre. El pacto con el Diablo.
 - 2.12. Anécdotas sobre brujería, hechicería, mal de ojo...
3. Cuentos y fábulas de animales:
 - 3.1. El rey de los animales.
 - 3.2. Una competición entre animales de distinta clase.
 - 3.3. El aspecto, el carácter y la actividad contrastada entre dos o más animales.
4. Cuentos maravillosos:
 - 4.1. Un monstruo se casa con las aldeanas y consecuentemente éstas mueren.
 - 4.2. El Sacamantecas.
 - 4.3. Juan Oso.
 - 4.4. Juan Haragán.
 - 4.5. Dos hermanos malos y uno bueno buscan un remedio para sanar o salvar a uno de los padres.
 - 4.6. La bruja o el ogro asustador o devorador de niños.
 - 4.7. La sirena que seduce.
 - 4.8. El tesoro escondido.
 - 4.9. Las campanas viajan o sus tañidos son escuchados extraordinariamente lejos.
 - 4.10. El perro salva a su amo de un grave peligro.
 - 4.11. Los duendecillos dueños de la mina, del bosque, de la cueva...
 - 4.12. El fantasma de la casa o de un edificio abandonado (este tema se combina con el de las almas en pena)⁹.

8. Este tipo de mito tiene una forma próxima al del Mesías, un héroe muerto o desterrado pero que volverá para salvar a los hombres.

9. En un mismo relato suelen combinarse varios de los temas y motivos que hemos enumerado.

INTRODUCCIÓN

Los mitos no siempre se dicen. También se representan. Hay pueblos americanos que rememoran sus mitos en algunas danzas y rituales. En el área mexicana y en la peruana (México y Perú más los países circunvecinos con tradición cultural similares) se realizan unas representaciones al aire libre en el marco de una determinada celebración del calendario católico. En ellas hay danzas, juegos, diversiones y dramatización o sátira de un acontecimiento histórico o legendario: así, los campesinos reviven la lucha entre moros y cristianos, los Doce Pares de Francia, la lucha entre el Inca y el Conquistador. El tema también puede ser religioso: los siete pecados capitales, representados por diablos, tientan al arcángel san Gabriel. Gracias a este medio, esas tradiciones europeas e hispanoamericanas perviven en la memoria de los pueblos de mayor tradición amerindia.

A medida que una sociedad tiene un menor componente indígena y un mayor europeo y más reciente, los temas narrativos hispanos tenderán a ser más numerosos, y los amerindios, menores. El grado de convivencia, entrecruce y combinación entre temas y motivos amerindios e hispanos es un índice del mestizaje cultural alcanzado.

La tradición oral americana —la visión mítica de la vida, los temas y obsesiones que transmiten sus relatos— tiene un influjo no sólo en los pueblos de tradición amerindia. En las sociedades nacionales —en especial aquellas donde la presencia o el sustrato indígena son importantes— se puede advertir las huellas o la presencia de esa tradición. En la ciudad populosa latinoamericana, en su literatura culta, perviven algunas de las concepciones expresadas en los viejos mitos: una visión catastrófica del futuro y un privilegiar el presente, una fascinación por el otro, un cuerpo múltiple y, por lo mismo, frágil. Los mitos dejan entrever el alma de los pueblos que los cuentan; no son historias sin sentido; al contrario, dan sentido a la vida.

Este libro pretende contribuir al conocimiento, o, mejor, al reconocimiento, de esa vieja matriz de las sociedades americanas —indias pero también mestizas, blancas y de todos los colores que comparten estas tierras—. El volumen se compone de diez estudios sobre la mítica americana. Cada uno trata de algunos temas y personajes míticos representativos de una determinada región o pueblo del continente. Seis de ellos tienen un carácter panorámico; los demás son aproximaciones a un asunto puntual y representativo de la mitología de un ámbito cultural. Los primeros son trazos y comentarios de una realidad compleja y variada; los segundos,

por su naturaleza temática, son parciales. Sin embargo, la suma de los diez estudios da una visión global de esa literatura, pues, dado el carácter relativamente unitario de la mitología amerindia, un área, un tema determinados pueden ilustrar el conjunto de la mítica amerindia. Vamos a presentar cada uno de los diez trabajos.

Johannes Neurath, en «Mitologías indígenas de Norteamérica», describe los principales rasgos de la mitología de la América septentrional (desde el norte de México hasta el Círculo Ártico). Muestra los problemas teóricos y metodológicos que plantea su estudio: el constituir una relativa unidad narrativa que no obstante es dicha por sociedades de muy diferente tenor; las dificultades de la clasificación de los géneros narrativos; la disparidad y complejidad de las fuentes. Estas cuestiones teóricas y metodológicas valen también, y en gran medida, para el conjunto de la mitología amerindia. Luego presenta los principales asuntos de la mitología de esa región de América: las cosmologías, las cosmovisiones, el tema del buceador de la Tierra, del Arbol Cósmico y la isla Tortuga, del ascenso al Cielo, de los burladores, transformadores y héroes culturales. Finalmente, revisa unos ejemplos amerindios, clásicos para la historia de la antropología, sobre los vínculos entre el mito, el rito y la organización social. Carrie A. McLachlan examina el papel de los canes en los relatos y en la cosmovisión de los cheroquis (Norteamérica). El personaje del perro está asociado a los fundamentos de la vida, a la existencia terrenal y el viaje del alma después de la muerte. Estas asociaciones se encuentran también en las tradiciones de otros pueblos de Norteamérica.

El trabajo de Guilhem Olivier está consagrado a los mitos de México central en la época prehispánica. Describe la cosmovisión de entonces. Los antiguos mexicanos concebían la Tierra como una superficie plana, redonda o rectangular y rodeada por el mar —cuyas aguas en los confines se levantaban hasta unirse con los Cielos—. Los Cielos eran trece y estaban sostenidos por cuatro o cinco árboles divinos situados en los cuatro puntos cardinales y uno en el Cielo. Cada Cielo tenía sus propias estrellas y estaba habitado por dioses y seres fabulosos. A partir de esta visión del Cosmos, el autor explica las principales características de los calendarios solar (de trescientos sesenta y cinco días repartidos en dieciocho «meses» de veinte días más cinco días «aciagos») y ritual (de doscientos sesenta días). Ciertos principios duales organizaban el universo y regían el carácter de los dioses: el dios supremo era «Dos»; éste se dividía a su vez en dos: un Dos masculino y otro Dos femenino. Las cosas y los seres eran femeninos o masculinos, fríos o calientes; el

INTRODUCCIÓN

jaguar era opuesto al águila, el número nueve al trece, etc. Olivier describe los principales temas míticos: la pareja suprema y la trasgresión en Tamoanchan; los cinco Soles; el origen del hombre y del maíz; el nacimiento del Sol y de la Luna; el Sol de Quetzalcóatl y la caída de Tollan; el quinto Sol de Huitzilopochtli. Finalmente da un ejemplo de la relación entre mito y ritual: la fiesta de Tóxcatl.

Federico Navarrete, en «Mitología maya», muestra ciertas continuidades y transformaciones de la mitología maya desde la época precolombina. Presenta las singularidades y los problemas de interpretación que plantean la escritura y la iconografía dejadas por la civilización maya. Sobre la primera, recuerda al lector que el desciframiento empezó hace una treintena de años; los textos que se han logrado revelar mencionan personajes, hacen gala de una asombrosa profusión de fechas; las referencias a historias míticas son escuetas. En cambio, la iconografía antigua reproduce temas míticos que han pervivido hasta tiempos más recientes; es el caso de la tortuga que representa la Tierra, de los Gemelos divinos, del dios que emerge de las aguas, del Arbol Cósmico. Prosigue el autor con una revisión de los principales textos míticos escritos durante el Virreinato; presta especial atención al más famoso e importante de ellos, el *Popol Vuh*. Presenta la compleja cristianización de la mitología maya; trata de los libros *Chilam Balam* que fueron escritos por los mayas a lo largo del Virreinato y hasta el siglo xix. A modo de conclusión, realiza un balance de la mitología maya contemporánea.

En «Mitología en los Andes» Juan Javier Rivera Andía presenta los principales personajes de la mitología de los Andes peruanos así como algunos de los temas de dicha tradición. Se centra en la mitología contemporánea; con ese fin hace referencias constantes a los relatos antiguos y de los amazónicos vecinos. Describe y relaciona entre sí diferentes personajes y acontecimientos míticos: el dios creador y el viaje primigenio de la divinidad solar, la sucesión de humanidades, el mozo errabundo, Adaneva, los restos de la humanidad anterior, los poderes subterráneos, la Madre Tierra y los espíritus tutelares, los duendes y demonios, los señores de la noche, del fuego y del hambre, los amores extraordinarios.

El Infierno imaginado por los andinos —católicos desde hace siglos— tiene algunas peculiaridades con respecto a la tradición europea sobre el Infierno. Los demonios andinos no sólo están en el Infierno, también habitan en los roquedales, en las fuentes, en los yermos. No siempre causan perjuicios a los hombres. Pueden inspirar a un músico, entonar las cuerdas de su violín; animan las

danzas de los tiempos excesivos, de las grandes lluvias, sequías y aventuras amorosas; despiertan la imaginación de las tejedoras. El artículo de Verónica Cereceda Bianchi, «Mito e imágenes andinas del Infierno», trata de este tema. A partir de unas consideraciones sobre las figuras diseñadas —llamadas *khurus* («indómitos»)— en los tejidos de los trajes femeninos de Bolivia, la autora describe el imaginario andino sobre los infiernos y sus amos.

En «El tema de la pasión en la mitología amazónica» Alejandro Ortiz Rescaniere aborda uno de los asuntos más recurrentes de la mitología amazónica: las relaciones de seducción y de pasión entre un animal y un humano; son historias que terminan mal para la singular pareja pero que sirven sea como iniciación del individuo a la vida adulta sea para que la sociedad humana alcance algún beneficio, por ejemplo, un cierto predominio sobre la naturaleza.

Bartomeu Meliá, en «Mitología guaraní», presenta la mitología guaraní en el contexto de su historia. Su temprana y profunda cristianización ha dejado su sello en la mitología no obstante el largo periodo de aislamiento de esos pueblos que siguió a la expulsión de los jesuitas. La mitología guaraní es una síntesis acrisolada de las antiguas tradiciones amerindias y del cristianismo. Sus relatos, los cantos, las «bellas palabras», las «palabras-alma», conmueven por su espiritualidad y por ser un fruto logrado de dos culturas.

«Mitología wichí y ayoreo» de María Cristina Dasso trata de los mitos de los maticos del Gran Chaco —la región de las sabanas subtropicales, entre el sur de Bolivia y el norte argentino—. Eran pueblos de recolectores, cazadores, pescadores y horticultores. En la actualidad se han vuelto sedentarios y están integrados en los sistemas económicos y políticos nacionales. Los maticos y sus mitos hacen una distinción fundamental entre *wichí* y *ahot*. *Wichí* califica lo familiar, lo propio y lo humano; en cambio, *ahot* es lo extraño y lo desprovisto de real calidad humana. María Cristina Dasso presenta los desarrollos e implicaciones de tal distinción.

Danisa Catalán Contreras es la autora del trabajo «Mitología del extremo sur del continente americano». Los onas, los tehuelches, los alacalufes, los yámanas fueron sociedades pequeñas; estaban provistos de una tecnología muy simple para enfrentar el rudo clima de la América antártica. Hoy viven los últimos individuos de esos grupos. Sus voces se habrían perdido si no fuese por la sistemática recopilación de tradición oral emprendida entre los años 1920 y 1960. Danisa Catalán Contreras presenta una panorámica de esa mitología.

INTRODUCCIÓN

Estos autores —Johannes Neurath, Carrie A. McLachlan, Guilhem Olivier, Federico Navarrete, Juan Javier Rivera Andía, Verónica Cereceda Bianchi, Bartomeu Meliá, María Cristina Dasso, Danisa Catalán Contreras— han hecho posible este libro. Juan Javier Rivera Andía prestó una inestimable ayuda durante la edición: con entusiasmo y eficiencia participó en la selección de los colaboradores del libro, tomó contacto y mantuvo el epistolario necesario con ellos. John Sifuentes realizó una revisión completa de los textos. El editor les da las gracias.