

ESPACIO Y MITO EN AMERICA

Jacqueline Clarac de Briceño *

Después de haber escogido el tema, hablé con los coordinadores del ciclo de conferencias, y me arrepentí: ¿Cómo haré, me pregunté, para hablar de algo tan vasto, tan complejo y tan variado como el mito en América?..

Es evidente que no podría tratar hoy de toda esa riqueza. Escogí, entonces, sólo algunos mitos, los que tienen una estructura común, de norte a sur de América, procuraré reconstruir esta estructura para ustedes y considerarla a través de algunas de sus versiones, y al-

gunos de los detalles de ciertas versiones, por considerarlos fundamentales si queremos conocer cómo nuestro hombre americano estructuró la representación simbólica del cosmos y del hombre, sobre todo cuando sabemos que esta estructura no ha cambiado en sus rasgos esenciales, y que sigue permaneciendo y alimentando lo imaginario no sólo en nuestros indígenas actuales, descendientes de las antiguas etnias, sino también lo imaginario del hombre criollo de hoy...

En la primera conferencia

* Museo Arqueológico - Universidad de Los Andes.

Conferencia dictada durante el ciclo de Conferencias "Reflexiones sobre América Antigua y Contemporánea" organizado por el Museo Arqueológico.

Boletín Antropológico Nº 24, Centro de Investigaciones Museo Arqueológico - Universidad de Los Andes, Mérida, Enero-Abril, 1992.

(Dr. J. M. Briceño Guerrero: "El Alma común de las América") se nos habló del "alma común", pero en nuestro caso será el alma indígena común de las Américas, lo que enfocaré a través del mito, el mito en el espacio, en el espacio-tiempo americano.

Nos debe sorprender que pueda haber una estructura mítica común en regiones tan variadas y tan lejanas unas de otras, geográfica, lingüística y culturalmente.

La razón de esta universalidad del mito en nuestro continente, les pido buscarla conmigo. Es posible que se trate de una estructura universal, que ha encontrado en el espacio americano un buen terreno, tal vez porque tenemos aquí grupos humanos que han vivido, algunos, más de 40.000 años juntos en el norte como en el sur, y han intercambiado en esos 400 siglos sus espacios, su tecnología, sus mitos, creencias y productos...

La semana pasada el profesor Alberto Rodríguez nos hablaba de Amalivaca, un mito indígena de nuestro Orinoco y del Caribe, y mostró cómo ha pasado también a la literatura escrita.

Pues, los que han escuchado la conferencia de Alberto Rodríguez verán que Amalivaca pertenece también a esta misma estructura mítica...

Quiero aclarar en seguida que no me referiré aquí a la mitología africana en América, por no ser tan universal en nuestro continente, aunque la mencionaré en sus puntos de coincidencia con la mitología amerindia, ya que ha sido influenciada por ésta (Clarac, J.; 1984).

Un mito es a menudo un relato que conserva a través del tiempo unos hechos históricos, los cuales se van transformando a medida que pasan los siglos, llegando a ser totalmente mitificados. Cuando les hable de la versión mítica del origen de los Caribes, por ejemplo, verán cómo el mito puede ayudar a descubrir una historia que sin él permanecería oculta para siempre en pueblos que no han utilizado la escritura.

El mito es también una estructura lingüística que esconde otra estructura más profunda, la cual procura constituir, según Lévi-Strauss, respuestas claves a preguntas esenciales que se hacen los hombres universalmente.

Como, por ejemplo: ¿Cómo puede ser posible que el hombre sea un ser chtoniano, y que al mismo tiempo busque elevarse hacia el cielo, ser un ente a la vez material y espiritual?. Debería caminar con cuatro patas, como los otros animales, y sin embargo se levanta, buscando hacia arriba...

¿Por qué existen las dualidades, por qué el día y la noche, el sol y la luna, la dualidad sexual, arriba y abajo?, etc...

Un mito es un relato constituido por una imbricación de símbolos y tiene ciertas características como lo muestra Laplantine (1973:127-129):

1.- La historia que se cuenta no tiene autor sino sólo relatores (recitadores).

Es hablado el mito "por un gran locutor anónimo que es la sociedad misma, devolviéndose ella a sí misma un mensaje".

2.- Introduce cierta experiencia de la temporalidad en la vida de los hombres, pero el relato se sitúa fuera del tiempo, tiene un carácter de anacronicidad, por lo cual permite comprender el tiempo.

3.- No es ya histórico, o ha perdido su interés histórico en cuanto mito para conservar sólo su interés simbólico, especialmente en relación con lo sagrado, de modo que el mito puede ser reintegrado periódicamente en esos momentos que toda sociedad privilegia: sus ritos y fiestas, así que los mitos siguen siendo vividos, como sucede en nuestras poblaciones actuales.

4.- Los personajes del mito totalizan la experiencia humana, de modo que son arquetipos: Adán y Eva, Rómulo y Remo, Edipo, los personajes americanos de los cuales hablaremos ahora, Quetzalcoatl, Viracocha, etc.

5.- Generalmente el mito introduce "una tensión dramática, como dice Laplantine (p. 128) entre un Génesis y un Apocalipsis, para significar una antinomia entre dos modalidades del tiempo: por una parte el caos y la existencia desgraciada de los hombres, por otra parte un tiempo fundamental, paradigmático, en el cual los hombres se reconciliaron" y se reconciliarán...

Hay siempre una violencia en la fundación, en el inicio, y el mito explica cómo se acabó esta violencia; es también un modelo de cómo se acabará también en el futuro la violencia ... Nos dice Laplantine que el mito hace pasar el hombre, de un solo salto, del paraíso de la inocencia a la culpabilidad de la historia (Id.

p.128). De ahí la necesidad de repetir periódicamente la muerte del personaje mítico por otros personajes míticos, evento considerado en todas las culturas como fundador del orden cultural.

El hombre busca así regenerarse periódicamente y volver a encontrar su relación inicial con una totalidad que él piensa o siente haber perdido, de la cual es nostálgico.

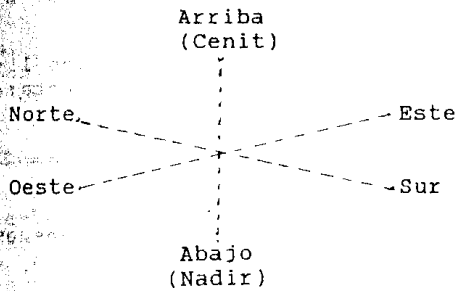
6.- Finalmente el mito es vivido por los que lo relatan, más que pensado, pues "es inseparable de su función que es de unificar al grupo étnico en el rito y en la fiesta".

7.- Ha habido algunos intentos de clasificar los grandes mitos, por ejemplo, la conocida clasificación de Paul Ricoeur: el mito cósmico, el órfico, el trágico y el adámico.

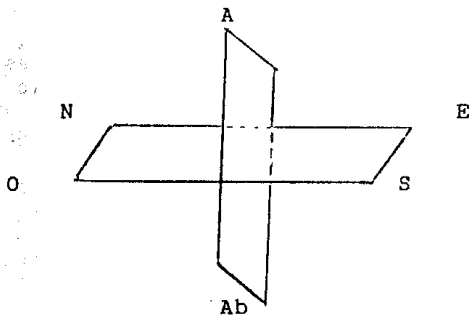
Otros oponen los mitos de tipo cosmológico (como los de Grecia, de la antigua Europa, de la India, de Africa, de América) a los mitos de tipo histórico que fueron introducidos por el judaísmo y exportados por la cultura europea. Esta y la cultura americana (en lo que tiene de europeo) han favorecido la segunda forma, oficialmente; tanto porque los mitos bíblicos y cristianos pretenden ser historia como también porque la historia, como nos ha sido contada, es uno de los grandes mitos europeos, que tenemos igualmente aquí, en América.

En prácticamente todas las culturas desde el norte hasta el sur de nuestro continente, por lo menos en todas aquéllas para las cuales existen estudios acerca de sus representaciones míticas, religiosas y cósmicas, en-

Contramos la referencia a 6 puntos del espacio, direcciones o puntos cardinales:



Estos 6 puntos espaciales se encuentran en 2 planos que se recortan:



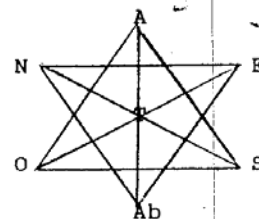
De ahí la cruz como símbolo muy americano, a todo lo largo y ancho de nuestro continente, lo que confundió e inquietó tanto a los españoles cada vez que la encontraron: Por creer ellos que la cruz sólo podía ser un símbolo cristiano, la presencia de ella en América antes de la llegada del cristianismo les pareció una mala jugada del demonio. Aquí también, en Mérida, al llegar los españoles a los pueblos del sur de nuestra Cordillera, como lo relata el cronista Fray Pedro de Aguado, encontraron que los indígenas (probablemente prevenidos de su llegada) habían colocado "cruces de ceniza" a la puerta

de sus casas... como todavía hace nuestro campesino merideño cuando se quiere proteger de las tempestades y de los "Encantos".

El plano horizontal, o sea, los brazos de la cruz, representa las cuatro direcciones y los Cuatro Vientos Sagrados, en oposición de dos en dos, y se completa con el otro plano, vertical, que va de Arriba a Abajo, oposiciones que han sido llamadas también a veces, "cielo" e "inframundo" respectivamente.

Por el mismo plano espacial de las 4 direcciones, Este, Oeste, Norte y Sur, se desplaza el sol, que es el Gran Jaguar Devorador de los hombres y de sí mismo, con su calor ardiente; es el Viejo de todas las mitologías americanas, con su pareja-hermana, la luna, la Vieja, la Rana-Abuela, que trae la lluvia a la tierra.

La Tierra se encuentra en el punto de conjunción entre los dos planos: está entre Arriba y Abajo, en el medio entre los puntos cardinales. Necesita un interme diario, lo encuentra en la Gran Serpiente mítica, la Serpiente Arco-Iris, que une cielo y tierra, y que une todos los puntos del espacio que se encuentran en oposición entre sí, formando de este modo una estrella de varias dimensiones, constituidas a partir de 6 puntos:



Este símbolo, que se ha llamado en otra parte del mundo "Egretella de David", es también un símbolo característico de nuestra América, razón por la cual está presente en la simbología sagrada de cultos antiguos y recientes como el de María Lionza en Venezuela.

El espacio cósmico mítico con sus 6 direcciones influye la geografía americana, donde encontramos los siguientes espacios sagrados, que conjuntamente con el anterior se encuentran en la mitología de todo nuestro continente:

La Montaña
 La Laguna
 El Mar (que es la Mayor de las lagunas).
 El Río

Entre todos forman imbricaciones cósmicas entre las cuales media la Gran Serpiente multicolor, el Arco-Iris, "puente" entre los distintos espacios.

En cuanto a la Tierra, ella es la imbricación entre los 2 grandes planos, está en el centro de la cruz cósmica, razón por la cual es parte de ella y es también sagrada. Ella es la Tierra de los Antepasados, los cuales son el Sol y la Luna, o ciertas constelaciones (las Pléyades o la Vía Láctea, por ejemplo).

El Sol y la Luna son los Dioses Viejos, simbolizados en este dibujo que encontramos grabado en las piedras de todo nuestro continente, de Canadá a Chile y que tenemos en Venezuela en todos nuestros petroglifos o "Piedras Pintadas":



Este símbolo a veces se enrolla sobre sí mismo:



O se extiende en formas lineales curvas o en línea recta:



En todos los casos tenemos la Gran Serpiente-Arco-Iris, a la cual se une la Tierra Sagrada, "Mu" de los antiguos Chibchas, que es el Utero Sagrado, Tierra de los Antepasados, la Tierra Wakan de los indios de Norteamérica.

Tenemos entonces los Dioses Viejos de los Apaches, de los Olmecas, de los Chibchas, de los Arawak, de los Caribes, que son los Taitas de nuestros campesinos merideños, o el Viejo y la Vieja que bailan con los otros danzantes en las "locainas" de Mérida: en las danzas de San Benito, de San Isidro, de Santa Rita...

En los orígenes míticos del hombre americano (amerindio) está la Serpiente Cósmica, que es engendrada ésta a través de Aire y Tierra. Los pueblos Caribe y Arawak de Venezuela como de las Antillas, por ejemplo, relatan todavía su origen relacionándolo con dicha serpiente, la serpiente-mujer, o la sirena, Yara, Uyara o Wuyara, hermosa mujer del río y de la selva, que atrae a los hombres para poseerlos en su palacio fluvial (Tamayo, 1943: 231) (L'Etang, 1991:94) pero que es también, como veremos, el antepasado-serpiente.

Roth (1915: 242), se refiere

a los Oriyus, o Bouto, espíritus del agua que aparecen bajo la forma humana de ambos sexos, para atraer a los hombres y mujeres... creencia que conocemos bien aquí, en nuestra Cordillera Andina, por ser de la vida cotidiana en nuestra zona rural (Clarac, 1981).

Hay muchos espíritus protectores de todas las especies existentes, pero encima de ellos están los Grandes Espíritus que viven en el aire, en la tierra, en el agua. Los llaman "Padre" o "Madre" ("Si" en Tupí, "O-yo" en Arawak, "Mama" en Taki-taki, "Taita" en Mérida).

Esos grandes espíritus, amos de todo lo que sucede en el mundo, son representados por la Serpiente, y en la zona del sur sobre todo por la Anaconda, "Madre de las Aguas", o "Madre de Agua", serpiente gigantesca o "Gran Serpiente" que aunque ausente en otras regiones (como en los Andes) vive ahí a través del mito. La nombran Agaruma los Caribes negros de Beliza, dándole a veces la forma de un cocodrilo, o de un cangrejo gigante, que puede ser una hermosa mujer de pelo largo (Taylor, 1951:104).

Breton, en el siglo XVIII, cuenta acerca de los Caribes de las Antillas que su antepasado Kalinago salió de tierra firme y vino a instalarse en la isla de Dominica con su mujer y su familia. Tuvo una larga posteridad, conoció los sobrinos de sus sobrinos (los cuales sustituyen,

en una estructura de parentesco matrilineal, a los "hijos de los hijos" ya que estos últimos correspondían a una estructura patrilineal, o bilineal). Estos sobrinos de sus sobrinos, quienes eran muy crueles, pues lo envenenaron y al morir él se transformó en un pez monstruoso, llamado Aikaïouman, que sigue viviendo en los ríos y en el mar (Breton, 1647: 52, citado por L'Etang, 1991:94).

Este mismo pez lo tenemos al sureste del Lago de Maracaibo, donde la población lo llama "pez Nicolás" el cual va acompañado de la "Sirena".

El origen de los Caribes es relatado del modo siguiente:

Había antaño un indio Arawak que le recomendó a su hija Sesé* no bañarse en el río cuando ella tuviese la regla. Un día, sin embargo, Sesé, que había olvidado el consejo, fue a bañarse y se encontró con la serpiente que la poseyó y la hizo madre. La serpiente se transformaba en hombre todas las noches, y la muchacha iba a encontrarse con él a orillas del río sin que lo supieran sus padres. Nació de ella un hijo de la serpiente, el cual jugaba de día en el agua con su padre. De noche todos regresaban al Carbet** escondiéndose la serpiente en el vientre de la mujer.

* Nombre que significa "hermanita" en el patois antillano actual.

** Palabra caribe que significa aproximadamente "Aldea abrigada de los vientos", y que sigue siendo utilizada en las Antillas menores.

El hermano de ésta se preguntaba desde hacía un tiempo por qué Sesé obtenía siempre bayas de balata (*Mimusops Riedleana*) sin tener que ir las a buscar, y sobre todo sin tener hacha para cortar el árbol. Una tarde siguió a su hermana, la cual se dirigió hacia un gran árbol de balata, salió la serpiente de su vientre, subió al árbol y, transformándose en hombre, sacudió las ramas para hacer caer las bayas. Esto enfureció al hermano de Sesé quien atacó con su hacha a la serpiente, cortándola en mil pedazos, que enterró.

Algunas lunas después, al cazar por esos lados, oyó mucho ruido ahí donde había enterrado la serpiente y al acercarse encontró cuatro casas llenas de indios (procedentes de los cuatro puntos cardinales): Eran los hijos de la serpiente, quienes fueron los primeros Caribes.

En una de las casas estuvieron contentos de conocer a su tío Arawak, pero los demás se enfadaron pues ese tío era quien había matado a su padre. Los jefes les aconsejaron, sin embargo, de no matarlo.

Caribes y Arawak intercambiaron regalos y vivieron como amigos hasta el día que Sesé, ya muy vieja y por no haberse consolado nunca de la muerte de su marido (serpiente) pidió a sus hijos los Caribes de matar a un pequeño Arawak para vengar dicha muerte, lo que hicieron; pero entonces los Arawak mataron a su turno a un pequeño Caribe, y así fue como comenzó la guerra entre Caribes y Arawak, la cual sigue todavía hoy (según Delawar de: 167 - 202 citado por L'Etang, 1991 : 95).

Este mito es relatado tanto por los Caribes actuales de Dominica, por ejemplo (que serían los "últimos Caribes" como los llama Delawarde, aunque muchos "últimos Caribes" hay también en Venezuela) y los de Guyana (como lo reporta Roth, 1915: 143, citado por L'Etang, 1991:96) como por los Warao (Roth, id.).

Tales mitos, que tienen todos la misma matriz entre Caribes y Arawak, hablan del origen de los Caribes, no del Arawak**, haciendo descender los primeros de los segundos por la mujer, y de la serpiente por el varón. Es decir: la mujer sería de origen humano y arawak, mientras que el varón (Caribe) es de origen serpiente, es decir sagrado; así,

*Aunque Noeli Pocaterria, en 1988, me contó en Maracaibo, el mismo mito para el origen de sus antepasados Wayuu (o Guajiro), hay que considerar, sin embargo, que ellos son de familia lingüística Arawak y no Caribe, como se sabe.

el Caribe es, a la vez anterior y posterior al Arawak, pese a ser Arawak por línea materna, pero al ser de origen serpiente por línea paterna, es más sagrado que el Arawak, que sólo es, en efecto humano.

Con este mito podríamos reconstruir, entre otras cosas:

1.- La probable llegada posterior de los Caribes a América, habiéndolos precedido en nuestro Continente los Arawak.

2.- El dominio Caribe sobre los Arawak, evidente a la llegada de los españoles.

3.- La estructura de parentesco del Caribe, que no sólo era idealmente exogámica como muchas estructuras de parentesco, sino efectivamente exogámica, ya que buscaban los Caribes, cuando podían, mujer entre los Arawak, repitiendo de este modo su modelo mítico... lo que ha enredado tanto las cosas para la historia, que hoy en día ya los investigadores no saben cuándo se trata de etnias propiamente Caribes y cuándo de etnias propiamente Arawak ya que unas tienen características de las otras... El español se confundió aún más: No entendía por qué a veces entre los caribes había un idioma para los varones y otro para las mujeres...les pareció extrañísimo...

4.- Ser hijos de la Serpiente de Agua nos explica míticamente por qué los Caribes siempre fueron grandes marineros... Posiblemente llegaron por el Pacífico, dominaron el mar que hoy lleva su nombre, y siguen siendo en Venezuela grandes marineros de los ríos más temibles.

Son los "dueños del agua",

como la Serpiente mítica, su Antepasado.

Este mito se ha transmitido, en las islas del Caribe donde se extinguió la población indígena, a la población de origen africano: en Santa Lucía y Martinica, por ejemplo, se recomienda hoy todavía a las mujeres que tienen la regla, no pasearse por la selva ni acercarse a las fuentes de agua ni al mar para no ser embarazadas por la serpiente.

La serpiente mítica no es solamente un hombre, es también mujer como vimos anteriormente, es la Gran Diosa del Agua, Amaná de los Kariña, Maman D'lo (mamá del Agua) de los Antillanos actuales. Es la Diosa Madre del Universo, que se muestra a veces bajo la forma de una mujer de una extraordinaria belleza. Es inmortal y no nacida: siempre existió y no tiene ombligo. Dice a los hombres:

"Ustedes me llaman Serpiente, pero no lo soy.
He sido a menudo Serpiente.
Yo soy Yo. Cambio mi piel todo el tiempo.
Yo soy lo que permanece joven cuando se vuelve viejo"...
(De Goeje, 1943:26, citado por L'Etang, 1991: 98)

Ella renace constantemente de sí misma. Por esto, en el mito, la serpiente macho es matada por el hombre pero renace de sus pedazos. Los Wayuu (Guajiros) tienen también este mito como origen de ellos, a pesar de ser Arawak (porque hablan una lengua Arawak; aunque algunos investigadores discuten si no habrían sido Caribes en su origen...una de las razones, tal vez, por las cuales se sienten rivales de los

Añu o Paraujanos, que son también Arawak). Dicen los Wayuu en efecto que las mujeres Paraujanas son "Vientres" para ellos... repitiendo así el mito en la historia vivida en su cotidianidad... Pues el Caribe como el Wayuu, es progenitor al mismo tiempo que feto... y la serpiente es la que permite pasar del mundo de los vivos al mundo de los muertos pues forma un puente entre estos 2 mundos el cual según unas versiones del mito, sería hecho de piel de serpiente...

Según otra versión, es la serpiente viva misma el puente, la serpiente de múltiples colores, la Serpiente Arco - Iris... Arco y Arca de nuestras montañas andinas...

Por ser "Amo del Agua" es asimilada en la mayoría de las versiones a la mícura, la pimpiña, a la tinaja, a la vasija de cerámica... razón también por la cual, según L'Etang (1991:98), se ha utilizado entre muchos grupos indoamericanos la técnica del enrollamiento de una tira de arcilla para la fabricación de vasijas, técnica llamada "enrollado". Por esta estrecha relación con la cerámica, las mujeres actuales de la Cordillera de Mérida temen buscar la arcilla o buscar agua al río, cuando están embarazadas; sólo que en Mérida ha habido una transformación: El peligro no es por el embarazo, sino por la regla... y el primer hijo debía ser sacrificado antiguamente a la diosa del agua (Diosa-Laguna, o Arco iris hembra, la Gran Serpiente o Jama-shía) (Clarac, 1981: Parte II y 1992b: Parte IV, capítulo 3).

La divinidad Serpiente es también una constelación llamada Amána por los Kariña de Venezue-

la y Wanasai por los Caribes dominicanos, constelación que tendría la forma de una gran serpiente, totalmente visible en el cielo durante la estación lluviosa. Dicha constelación es estructurada por las constelaciones que nosotros llamamos Taurus, Auriga, Perseo, Andrómeda, Casiopea y Lacerta (Ver L'Etang, 1991:97).

El espacio marino es para los Caribes un espacio muy ambiguo, como sucede con todos los pueblos del mar. Fueron aquéllos los mejores marinos de la América indígena, y siguen siéndolo en ciertos casos (por ejemplo los Yekuana de Venezuela, aunque éstos, ahora, han de contentarse con los ríos amazónicos) En su mitología el mar nació con el Gran Diluvio engendrado por la ira del Gran Espíritu, y su salinidad se debe a la orina de los Espíritus -Caminos, relacionados con el Arco Iris o Gran Serpiente de Agua

Igual creencia encontramos entre los Maya-Quiché y entre los Mu-Ku de Mérida en relación con cierta agua de lluvia (orina del Arco-Iris), así como entre los Ccñibo de la Amazonia peruana. Por esto los Arawak insulares y los Caribes no utilizan la sal, ya que ésta es engendrada por la orina de la Gran Serpiente - Arco iris y, por consiguiente, nociva para los hombres pues "abrevia su vida". Igual importancia es dada a la sal en nuestra Cordillera Andina, pero con inversión de sentido: Protege, en efecto, contra los daños causados por la misma Gran Serpiente (la "Culebra Gigante") y por todos los "Encantos" ...

La dualidad del mar y del agua en general produce muchos tabúes: Hay palabras que no se pueden pronunciar en las Antillas,

como "isla", "tempestad", "roca", "lluvia", cuando uno está en alta mar; en Mérida encontré un tabú sobre la palabra "culebra" (utilizada en lugar de "serpiente") en muchas circunstancias.

Los espíritus del mar y del agua son asociados también con los espíritus de los muertos.

Según las culturas, los restos humanos se "restituyen" a uno de los cuatro elementos: Fuego, aire, agua, y tierra. Así es como los ritos funerarios de las culturas autóctonas americanas se realizaron generalmente en relación con los últimos dos elementos, tierra y agua, tanto para el enterramiento normal como para el sacrificio humano. Sólo en algunos grupos se ha utilizado también el fuego, para convertir en cenizas el cuerpo del difunto, aunque esta costumbre se encuentra generalmente en relación con el entierro secundario; o para deshidratar el cuerpo, en una especie de momificación, lo que no es corriente.

La salida del espíritu del agua (de la laguna, del río o del mar), o la creencia de que los muertos "se van por el agua, hacia la laguna de los muertos", como conseguimos todavía hoy en la Cordillera de Mérida, sería un rasgo del "interminable ensueño con la muerte", como diría Bachelard (1974:99). En efecto, como nos hace observar este mismo autor, el agua, substancia de vida, es también substancia de muerte para el ensueño ambivalente.

Ya Yung había hecho notar que el agua es un símbolo materno lo mismo que el árbol, o la tierra, de modo que poner al muerto en un féretro, o en una vasija de cerámica redonda, o en una cámara

subterránea, como en la antigua cultura de nuestra Cordillera, es doblar para él las potencias maternas: "El muerto es remitido a la madre para ser nuevamente engendrado", como diría Yung, pues "jamás la Vida ha podido creer en la Muerte", razón por la cual le parece a Bachelard (p.100) que la muerte no es el último viaje: Es el primer viaje para los que sueñan...

Los espíritus malos del mar pasaron también a las creencias de las poblaciones antillanas de origen africano y hoy tienen un nombre en patois: Djab Lanmé (Diablo del mar), mitad pez, mitad mujer, que viene también de la mitología africana acerca de la "sirena"; de todos modos, el mito sobre sirenas parece ser universal, especialmente en los pueblos que viven a orilla del mar o de lagos.

Los muertos se van por el agua... porque así se van definitivamente, no contaminan la tierra. No regresan o, cuando regresan son los héroes antepasados: Han vencido la muerte porque vencieron el agua.

El muerto en tumba, en necrópolis, es un muerto que no se va del todo, sigue presente.

En la América indígena ha habido los que han querido apartar definitivamente a los muertos y los que han querido conservarlos en parte. Esta segunda tendencia fue reforzada a) por los europeos: los muertos siguen presentes, la necrópolis es como una forma de casa, porque el muerto está vivo: Además, el europeo es cristiano y espera la resurrección de los muertos en cuerpo como en alma; b) por los africanos: su religión pone en contacto pe-

riódico a los vivos con los muertos (culto a los antepasados, que pasan a sus descendientes a través del alma y del nombre, y que los poseionan...).

Algunas de nuestras poblaciones criollas han heredado ambas tradiciones: Los campesinos merideños, herederos de Arawak y de Chibcha, de europeos y de africanos, entierran a sus muertos, pero les hacen "una tumba simbólica de piedritas de río para que se vayan por el agua..."

El héroe del mar es un héroe de la muerte: "El primer marinero es el primer hombre vivo tan valiente como un muerto" (Bachelard, 101).

Cuando los muertos se van por el agua, se espera de ellos que regresen un día... Serán entonces héroes, porque son seres milagrosos: Pueden crear ciudades, salvar sus pueblos, rehacer un mundo.

Este es el sentido de los héroes que sobreviven al diluvio en todas partes del mundo: Recrean al hombre luego, o lo ayudan a re-nacer, y son creadores también de la cultura humana. Como dice el Popol-Vuh, es el caso de las Serpientes Emplumadas (los Constructores, los Formadores, Dominadores, Poderosos del Cielo, Procreadores, Engendradores), que estaban sobre el agua, cuando existía ella sola sobre la Tierra con su luz esparcida. Son los Grandes Sabios y Espíritus del Cielo (o del Aire) y del Agua, Quetzalcoatl, la Culebra

gigante, el Arco-Iris en su dualidad sexual, el Abuelo y la Abuela, los Viracocha y Pachamama, porque tenían la Palabra, el lenguaje de los Aires y de las Aguas... (Ver Popol-Vuh o libro del Consejo de los Indios Quiches. Trad. del francés de Miguel A. Asturias y J. M. González de Mendoza) como también dice todavía nuestro campesino merideño.

Es importante observar como esta concepción mitológica ha recorrido todo nuestro continente americano de norte a sur, o de sur a norte, en diferentes versiones, y como esos dioses-héroes siempre son percibidos como los antepasados más antiguos, razón por la cual se los llama siempre "los Viejos", o "los Abuelos": Así fue también El Viejo de Norteamérica (Fuego, Aire, Agua, Gran Espíritu del Cielo-Universo) y su mujer, La Vieja, Espíritu del Maíz y/o Mujer-Bisonte, el "Viejo" Tlaloc de México, muy anterior a los aztecas, relacionado con el Agua*, los encontramos en la Cordillera de Mérida bajo los nombres de Ches o Shuu, o Mifafi y JamaChía o Chía, o los Viejos, o Arco-Iris macho y hembra, o los Taitas, o Don Simón y Doña Simona; en el antiguo Perú bajo el nombre de Viracocha (el Dios del Aire, de la Laguna y del Arco-Iris), o en la antigua Colombia, con el nombre de Cuchaviva (transformación e inversión del nombre Viracocha según Triana (1984).

Para terminar, quiero hacer

* Y que conmovió todavía a los mexicanos en nuestro siglo al ser transportado al Museo Antropológico, lo que desató según ellos unas lluvias catastróficas.

referencia a tres importantes elementos culturales que están en estrecha relación con esta cosmogonía:

El Caballo, la pipa y el tabaco.

El Caballo, porque estamos en un año en el cual se habla mucho de la primera llegada de los españoles a nuestro continente y que el caballo fue instrumento fundamental de su conquista; tan fundamental que pienso no equivocarme al afirmar que sin él ellos no hubiesen podido invadir estos enormes espacios continentales ni hubiesen podido someter a las poblaciones que los ocupaban.

El caballo, como sabemos, provocó terror y pánico entre los indígenas, porque éstos lo incorporaron a primera vista en su mito, no habiendo sucedido esto con ningún otro animal aportado por el europeo a América.

Originario de América, su desaparición a fines del Cuaternario en este continente hizo que fuera desconocido en el mismo. Sin embargo, si consideramos que el poblamiento se realizó aquí por oleadas que llegaron en distintos momentos y de distintos lugares de nuestro planeta, las que vinieron de Asia en los últimos milenios obligatoriamente lo habrían conocido antes de emigrar ¿Por qué no lo trajeron consigo? ¿Porque llegaron por el mar y sus barcos no tenían capacidad suficiente como para transportar este tipo de animal a causa de su peso, su vitalidad y su forma de alimentarse?...

De modo que, si quedaba de él algún recuerdo en ciertas poblaciones americanas, sería de

carácter mítico, ya que la historia se transforma en mito a través del tiempo.

Volvió a América con los españoles, quienes lo trajeron desde un principio; incluso a Norteamérica, ya que don Juan Onate introduce el caballo en 1598 en Nuevo México, donde lo roban los Indios Pueblo y a partir de este robo pasó el caballo a mano de los otros grupos étnicos norteamericanos (Shoshones, Sioux, Dakota, Crow, Cheyennes, Algonkianos, Ojibva y Apaches, por ejemplo), grupos agricultores-cazadores especializados en la caza del bisonte, animal que tenía un papel trascendental en su mitología ya que la Gran Diosa inicial era la Gran Mujer Bisonte Blanco.

El caballo fue incorporado entonces a la vida cotidiana como al mito. Su nombre en el Norte fue Gran Perro, o Perro Sagrado y en el Sur lo llamaron Gran Venado, o Venado Arco-Iris, y sustituyó este animal en la mitología como sucedió por ejemplo en todo el Occidente de Venezuela, donde encontramos todavía hoy que nuestros campesinos conciben que "el arco-iris tiene cabeza de caballo y bebe agua en las lagunas"...

Sobre la pipa se funda la cosmología de muchos grupos americanos. En Norteamérica se preparaba con cuatro cintas que caían de ella y representaban las cuatro partes del universo horizontal: la cinta negra era el Oeste, donde viven los Espíritus del Trueno que nos envían la lluvia; la blanca era el Norte, de donde llega el Gran Viento Blanco que lo purifica todo (porque trae consigo la nieve); la roja era el Este, de donde sale la luz

del sol y donde vive la Estrella de la Mañana, porque ambos le dan al hombre el Concimiento. La amarilla era el Sur, de donde viene el Verano y el poder del crecimiento para todo.

Esos cuatro Espíritus forman uno solo, simbolizado por la pluma de Águila que representa la unidad, ya que representa también el espíritu de los hombres que debe elevarse hacia las alturas. En efecto, el Cielo es el Padre, la Tierra es la Madre, y todos los seres vivos, tengan pies, alas o raíces, sus Hijos (ver Bramly, 1974).

La pipa significa entonces la unidad del mundo, su armonía. Por esto es sagrada, es una especie de "ideograma del universo", como dice Bramly (p.89) y un medio de comunicarse con todas las Fuerzas del mundo de Más Allá. Ella habría sido traída a los Sioux, según el mito, por la Gran Mujer Bisonte Blanco.

De modo que fumar pipa era, para los antiguos y modernos habitantes autóctonos de América, el acto mágico por excelencia; un acto colectivo, que da al mundo unidad, paz, armonía. Por esta razón hay que purificarla antes con yerbas aromáticas que se queman mientras se la mantiene encima del humo, el cual entra por el tubo y luego sale en dirección de Arriba (Cielo). Así, el Gran Espíritu, "El Viejo", es el primero en fumar.

Luego se llena de tabaco y se ofrece a las seis direcciones (ritual que se consigue en relación al tabaco en toda la América tropical, con o sin pipa, haciendo participar así el Universo entero en la pipa, y la pipa

en el Universo; es decir que se busca la disolución en la Unidad Cósmica del Gran Espíritu (Wakan Tanka de los Sioux, Viracocha en Tiwanaku, o Ches en la Cordillera de Mérida...).

El complemento de la pipa ha sido evidentemente el tabaco, fumado en casi toda la América indígena; el tabaco que permite, sea solo, sea con la pipa, comunicarse directamente con los espíritus. Su antiguo simbolismo ha pasado a nuestras ciudades venezolanas de la actualidad, por ejemplo a través del culto a María Lionza, que tiene tantas raíces indígenas, al mismo tiempo que africanas.

BIBLIOGRAFIA

ANTOLINEZ, GILBERTO

- 1972 Hacia el indio y su mundo. Publicación de la Universidad Centro Occidental. Barquisimeto.

BACHELARD, GASTON

- 1974 L'eau et les rêves (Essai sur l'imagination de la matière), Librairie J. Corti, Paris. (12a. ed).

BRAMLY, SERGE

- 1974 Terre Wakan (Univers Sacré des Indiens d'Amérique du Nord), Robert Laffont, Paris.

CLARAC DE B., JACQUELINE

- 1981 Dioses en Exilio, Fundarte, Caracas.
- 1985 La Persistencia de los Dioses, Ed. del Bicentenario, Universidad de Los Andes, Mérida.
- 1992a La Enfermedad como Lenguaje en Venezuela,

- COCHT, Consejo de Publicaciones, Universidad de Los Andes, Mérida.
- 1992b Las antiguas etnias de Mérida, en: Mérida a través del Tiempo, Tomo 1, (en proceso de publicación, Universidad de Los Andes, Mérida).
- ELIADE, MIRCEA**
- 1968 El Chamanismo y las Técnicas del Extasis, Payot, París.
- ENGEL, P. A.**
- 1972 Le monde précolombien des Andes. Hachette, Paris.
- L'ETANG, THIERRY**
- 1991 Mythes et croyances de la mer, en: Caribena, Cahiers d'Etudes Américanistes de la Caraïbe, Centre d'Etudes et de Recherches Archéologiques, CERA, Martinica, 83 - 104.
- MASON, ALDEN**
- 1965 Las Antiguas Culturas del Perú, F. C. E., México.
- NETRAUX, ALFRED**
- 1967 Religions et magies indiennes, Gallimard, Paris.
- PERRIN, MICHEL**
- 1981 El camino de los Indios Muertos, Monte Avila, Caracas.
- POPOL VUH**
- (Libro del Consejo de los Indios Quiches). Trad. del francés de Miguel A. Asturias y J. M. González de Mendoza.
- TAYLOR, D.**
- 1938 Anthropological Papers, NR 3, pp.110-158, Washington.
- 1945 Carib Folk Beliefs and customs from Dominica BWI, en: Southwestern Journal of Anthropology, vol. 1, pp. 506 - 530, Albuquerque.
- 1951 The Black Carib of British Honduras, Viking Fund Publ., Nueva York.
- TRIANA, MIGUEL**
- 1984 La Civilización Chibcha, Biblioteca del Banco Popular (5ta. Edición).
- RESUMEN**
- En este trabajo se procura mostrar como los grandes mitos americanos de norte a sur se estructuran del mismo modo alrededor de un tema central: las relaciones cosmogónicas entre seis direcciones del universo, las cuales son puestas en comunicación permanente por la Gran Serpiente Cósmica, que, a partir del Aire y del Agua, engendra a los "Dioses Viejos", sol, luna, y al Utero Sagrado que, junto a los anteriores engendró al hombre: la Tierra.
- ABSTRACT**
- This article attempts to show how the great American myths, from north to south, are structured in the same way around one central theme: the cosmogonic relations between six directions of the universe, permanently in communication with each other through the Great Serpent who, starting from Air and Water, engenders the "Old Gods", sun, moon and the Sacred Womb, wich together with those already mentioned engenders man: the Earth.

www.saber.ula.ve/iconos

Universidad de Los Andes
Consejo de Desarrollo Científico Humanístico y Tecnológico (CDCHT)
Centro de Teleinformación (CTI)
Corporación Parque Tecnológico de Mérida (CPTM)
Mérida – Venezuela

