

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

Departamento de Filología Inglesa II
(Literatura de los Países de Lengua Inglesa)



TESIS DOCTORAL

La cosmogonía de los indios de Canadá a través de sus cuentos y leyendas

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Mercedes Pérez Agustín

Directora

María del Carmen Barrado Belmar

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA II



**LA COSMOGONÍA DE LOS INDIOS DE CANADÁ A TRAVÉS DE SUS CUENTOS
Y LEYENDAS**

TESIS DOCTORAL

DOCTORANDA : Mercedes Pérez Agustín

DIRECTORA DOCTORA: Mari Carmen Barrado Belmar

CODIRECTOR DOCTOR: Juan Manuel Núñez Yusta

Madrid 6 de noviembre del 2015

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a la profesora D. Mari Carmen Barrado Belmar quien me transmitió su vocación investigadora, orientó, ayudó y animó en todos los aspectos de la tesis durante estos años. También a toda mi familia y en especial a mi padre Dn. José Luis Pérez Fernández de Bobadilla y a mi madre Dña Mercedes Agustín Tello, por su apoyo y confianza. Sin ellos este trabajo no habría sido posible.

Para Pablo y Mario.

ÍNDICE

Tabla de contenidos	Pág.
RESUMEN EN INGLÉS	17-20
RESUMEN EN ESPAÑOL	20-25

CAPÍTULO I- LA COSMOGONÍA

1.Definición y tipos de cosmogonía.....	27-31
2.El animismo, el totemismo, el fetichismo y clases de fetiches	31-39
3.El chamanismo y la magia	39-44
4.El esoterismo, el tabú, la brujería y el maná	44-49
5.Concepto del tiempo según los indios.....	49-50
6.Tipos de mitos	50-55
7.La simbología de los números.....	56-57
8.Simbología del círculo	57-59
9.El poder unificador del viento.....	59-60

CAPÍTULO II- LA CREENCIA EN PODERES PSICOLÓGICOS Y LA CREACIÓN DE PODERES CURATIVOS

1.Profecía.....	61-62
2.El Gran Espíritu.....	63-65
3.Hanblecheyapi.....	59-60
4.El médico.....	65-68
5.La tienda medicina y la cabaña de sudor.....	68-70
6.La rueda medicina y las plantas medicinales.....	70-73
7.El maíz.....	74-75
8.Origen del totemismo y significado de los nueve animales totémicos	76-85
9.El atrapasueños.....	85-86

CAPÍTULO III- INVENCION DE COSAS POSITIVAS PARA LA SUBSISTENCIA

1.El fuego	87
2.El arco, las flechas, la caza y la recolección	87-93
3.El tabaco	83-96

4.Las cestas.....	96-100
5.La ropa y los accesorios	101-112
6.Los tatuajes.....	112-113
7.Los peinados.....	113-115
8.Las viviendas.....	115-118
9.La canoa	118-123

CAPÍTULO IV- CELEBRACIONES

1.Normas para participar en las ceremonias.....	125-127
2.El tiempo y los festivales indios.....	127
3.El bastón para hablar	128-129
4.Celebración de la danza, distintos tipos de danzas y cánticos	129-137
5.Las máscaras	137-138
6.Ceremonia de la pipa sagrada.....	138-139
7.La muerte y los rituales funerarios	139-143

CAPÍTULO V- LA CREACIÓN DEL UNIVERSO SEGÚN LAS DISTINTAS TRIBUS DE CANADÁ

1.La creación del universo según las distintas tribus de Canadá	145-148
2.Conversación que mantuve con Evan Pritchard en relación con los cuentos del pueblo Micmac y sus costumbres.....	149-192

CAPÍTULO VI- TRADICIÓN ORAL DE LOS CUENTOS

1.Testimonios de jefes indios: la sabiduría india	193-195
2. Diferencia entre cuentos orales y transcritos.....	195-197
3.Historias del porqué y el windigo	197-198
4.Diferentes formas de comunicarse	
4.1. La evidencia de las lenguas americanas	198
4.2. El lenguaje de los indios las señales indias en el campamento y en el campo	199-203
4.3. Los nombres indios	203-205
4.4. Nombres de honor	205-208

CAPÍTULO VII-ANÁLISIS DE LOS CUENTOS DE LA CREACIÓN SEGÚN LAS DISTINTAS TRIBUS DE CANADÁ

1. Distintas tribus asentadas en Canadá	
clasificación historiada y descriptiva de las tribus	209-212
1.1. Los abenaki	212-214
1.2. Los algonquinos	214-215
1.3. Los atikamekw	216-217
1.4. Los blackfoot.....	218-223
1.5. Los cowichan.....	223-224
1.6. Los inuit.....	225-227
1.7. Los iroqueses.....	227-234
1.8. Los micmac	234-238
2. Los poderes curativos de los animales y su simbología	238-252
3. <i>Historia de la creación Mik'maq. Mik'mak creation story</i>	253-265
3.1. Análisis semiótico del cuento	
3.1.1. Morfosintaxis	
3.1.1.1. Secuencias	266
3.1.1.2. Funciones	267-272
3.1.1.3. Acciones	
3.1.1.3.1. Actantes	273
3.1.1.3.2. Actores	273-274
3.1.1.3.3. Indicación de los actores en cada secuencia	275
3.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos	275-276
3.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	277
3.1.1.3.6. Predicados de base	278
Tabla de Mieke Bal	278-279
3.2. Semática	
3.2.1. Los símbolos	279-300
3.2.2. Realismo simbólico	300
3.2.3. Realismo dialéctico	300-301
3.3. Retórica o pragmática	
3.3.1. El tiempo	301-303

3.3.2.Los aspectos del relato	303
3.3.3.Los modos del relato	303-304
3.4.Acción mínima	304-305
3.5.Apertura y cierre.....	306
 4. <i>Origen de las mareas (Micmac). The tide</i>	 307
4.1.Análisis semiótico del cuento	
4.1.1.Morfosintaxis	
4.1.1.1.Secuencias	308
4.1.1.2.Funciones	309-310
4.1.1.3.Acciones	
4.1.1.3.1.Actantes.....	310
4.1.1.3.2.Actores	310
4.1.1.3.3.Indicación de los actores en cada secuencia	311
4.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	311
4.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	312
4.1.1.3.6.Predicados de base	312
Tabla de Mieke Bal	312-313
4.2.Semántica	
4.2.1.Los símbolos	313-316
4.2.2.Realismo simbólico.....	316
4.2.3.Realismo dialéctico	316
4.3.Retórica o pragmática	
4.3.1.El tiempo	316-317
4.3.2.Los aspectos del relato	317
4.3.3.Los modos del relato	317-318
4.4.Acción mínima	318-319
4.5.Apertura y cierre.....	320
 5. <i>Origen de la tienda medicina (Rostro Marcado). Pies Negros.</i>	
<i>Cuentos de los tiempos remotos</i>	321-330
5.1.Análisis semiótico del cuento	
5.1.1.Morfosintaxis	

5.1.1.1.Secuencias	331
5.1.1.2.Funciones	332-335
5.1.1.3.Acciones	
5.1.1.3.1.Actantes	335-336
5.1.1.3.2.Actores	337
5.1.1.3.3.Indicación de los actores en cada secuencia	337-338
5.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	338
5.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	339
5.1.1.3.6.Predicados de base	340
Tabla de Mieke Bal	340-341
5.2.Semántica	
5.2.1.Los símbolos	341-343
5.2.2.Realismo simbólico	343
5.2.3.Realismo dialéctico	344
5.3.Retórica o pragmática	
5.3.1.El tiempo	345-346
5.3.2.Los aspectos del relato	346
5.3.3.Los modos del relato	346
5.4.Acción mínima	346-347
5.5.Apertura y cierre.....	348
 <i>6.Historias de “El Anciano”. Génesis de los pies negros.</i>	
<i>Cuento de los blackfoot sobre la genealogía del mundo</i>	<i>349-355</i>
6.1.Análisis semiótico del cuento	
6.1.1.Morfosintaxis	
6.1.1.1.Secuencias	355
6.1.1.2. Funciones	356-358
6.1.1.3.Acciones	
6.1.1.3.1.Actantes	358-359
6.1.1.3.2.Actores	359
6.1.1.3.3.Indicación de los actores en cada secuencia	360

6.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	360
6.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	361
6.1.1.3.6.Predicados de base	362
Tabla de Mieke Bal	362-363
 6.2.Semántica	
6.2.1.Los símbolos	364-365
6.2.2.Realismo simbólico	365
6.2.3.Realismo dialéctico	365
6.3.Retórica o pragmática	
6.3.1.El tiempo	366-367
6.3.2.Los aspectos del relato	367
6.3.3.Los modos del relato	367
6.4.Acción mínima	368-369
6.5.Apertura y cierre.....	370
 7. <i>Origin of the buffalo dance. Cuento sobre el origen de la danza búfalo (Blackfoot)</i>	371-378
7.1.Análisis semiótico del cuento	
7.1.1.Morfosintaxis	
7.1.1.1.Secuencias	379
7.1.1.2.Funciones	380-384
7.1.1.3.Acciones	
7.1.1.3.1.Actantes.....	384
7.1.1.3.2.Actores	384
7.1.1.3.3.Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias	385
7.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos.....	385
7.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	386

7.1.1.3.6.Predicados de base	386-387
Tabla de Mieke Bal	387
7.2.Semántica	
7.2.1.Los símbolos	387-389
7.2.2.Realismo simbólico	390
7.2.3.Realismo dialéctico	390-391
7.3.Retórica o pragmática	
7.3.1.El tiempo	391-393
7.3.2.Los aspectos del relato	393
7.3.3.Los modos del relato	394
7.4.Acción mínima	394-395
7.5.Apertura y cierre.....	396
 8. <i>El origen de la vida</i> (Blackfoot).....	396-402
8.1.Análisis semiótico del cuento	
8.1.1.Morfosintaxis	
8.1.1.1.Secuencias	402-403
8.1.1.2.Funciones	404-406
8.1.1.3.Acciones	
8.1.1.3.1.Actantes	406-407
8.1.1.3.2.Actores	407
8.1.1.3.3.Indicación de los actores	
que intervienen en cada una de las secuencias	408
8.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	408
8.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos	
en los que participa cada actor	409
8.1.1.3.6.Predicados de base	410
Tabla de Mieke Bal	410-411
8.2.Semántica	
8.2.1.Los símbolos	411
8.2.2.Realismo simbólico	411
8.2.3.Realismo dialéctico	411
8.3.Retórica o pragmática	
8.3.1.El tiempo	412-413

8.3.2.Los aspectos del relato	413
8.3.3.Los modos del relato	413
8.4.Acción mínima	413-414
8.5.Apertura y cierre.....	415
9. <i>Woman who chooses death.</i>	
<i>La mujer que elige la muerte. (Blackfoot)</i>	417-419
9.1.Análisis semiótico	
9.1.1.Morfosintaxis	
9.1.1.1.Secuencias	420
9.1.1.2.Funciones	421-423
9.1.1.3.Acciones	
9.1.1.3.1.Actantes	423
9.1.1.3.2.Actores	423
9.1.1.3.3.Indicación de los actores	
que intervienen en cada una de las secuencias	424
9.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	424
9.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos	
en los que participa cada actor	425
9.1.1.3.6.Predicados de base	426
Tabla de Mieke Bal	426-427
9.2.Semántica	
9.2.1.Los símbolos	427
9.2.2.Realismo simbólico	428
9.2.3.Realismo dialéctico	428
9.3.Retórica o pragmática	
9.3.1.El tiempo	429-430
9.3.2.Los aspectos del relato	430
9.3.3.Los modos del relato	430
9.4.Acción mínima	430-431
9.5.Apertura y cierre.....	431
10. <i>La creación (Iroqués)</i>	433-435
10.1.Análisis semiótico del cuento	

10.1.1.Morfosintaxis	
10.1.1.1.Secuencias	436-437
10.1.1.2. Funciones	437-441
10.1.1.3.Acciones	
10.1.1.3.1.Actantes	441
10.1.1.3.2.Actores	441-442
10.1.1.3.3.Indicación de los actores	
que intervienen en cada una de las secuencias	442
10.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	443
10.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos	
en los que participa cada actor	444
10.1.1.3.6.Predicados de base	445
Tabla de Mieke Bal	445-446
10.2.Semántica	
10.2.1.Los símbolos	447-460
10.2.2.Realismo simbólico	460
10.2.3.Realismo dialéctico	460
10.3.Retórica o pragmática	
10.3.1.El tiempo	461
10.3.2.Los aspectos del relato	462
10.3.3.Los modos del relato	462
10.4.Acción mínima	462-463
10.5.Apertura y cierre.....	464
 11. <i>The Strange Origin of Corn</i> (Abenaki)	 465-466
11.1.Análisis semiótico del cuento	
11.1.1.Morfosintaxis	
11.1.1.1.Secuencias	467
11.1.1.2.Funciones	468-471
11.1.1.3.Acciones	
11.1.1.3.1.Actantes	471
11.1.1.3.2.Actores	471
11.1.1.3.3.Indicación de los actores que	
intervienen en cada una de las secuencias.....	472

11.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	472
11.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	473
11.1.1.3.6.Predicados de base	474
Tabla de Mieke Bal	474
11.2.Semántica	
11.2.1.Los símbolos	475-479
11.2.2.Realismo simbólico	479
11.2.3.Realismo dialéctico	479
11.3.Retórica o pragmática	
11.3.1.Tiempo	480-481
11.3.2.Los aspectos del relato	481
11.3.3.Los modos del relato	482
11.4. Acción mínima	482-483
11.5.Apertura y cierre.....	484
 12.¿A quién se le dio el fuego? (Cowichan).....	485-486
12.1.Análisis semiótico	
12.1.1.Morfosintaxis	
12.1.1.1.Secuencias	487
12.1.1.2.Funciones	488-490
12.1.1.3.Acciones	
12.1.1.3.1.Actantes	490
12.1.1.3.2.Actores	491
12.1.1.3.3.Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias	491
12.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos	491-492
12.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor	492
12.1.1.3.6.Predicados de base	493
Tabla de Mieke Bal	493
12.2.Semántica	
12.2.1.Los símbolos	494-496
12.2.2.Realismo simbólico	497

12.2.3.Realismo dialéctico	497
12.3.Retórica o pragmática	
12.3.1.El tiempo	497-498
12.3.2.Los aspectos del relato	498
12.3.3.Los modos del relato	498-499
12.4.Acción mínima... ..	499-500
12.5.Apertura y cierre.....	501
 CONCLUSIONES	 503-507
CONCLUSION	508
BIBLIOGRAFÍA.....	509-521
FUENTES ELECTRÓNICAS	523-531

RESUMEN EN INGLÉS

This PH. D thesis called *The Cosmogony Through the Legends and Myths of Canadian Natives*, is divided into 7 chapters of varying length that deal with the study of cosmogony in its most relevant aspects and culture of Canadian natives. The titles of chapters in order of appearance are as follows: Cosmogony, The Creation of Healing Powers, The Invention of positive things for survival, The Belief in Psychological Powers, Celebrations, The Oral Tradition in Tales and the Semiotic Analysis of Creation tales according to different Canadian tribes.

From these innumerable tales flowing from the different tribes that compose the literature of Canadian natives, I have chosen those that I found the most representative for the topic of my thesis. The titles are the following and are studied in this order: *The History of Mik'maq Creation*, *The Origin of Tides*, *The Origin of the Medicine Lodge (Scarface)*, *Stories of "The Elder"*, *Blackfoot Genesis*, *Tale of the Blackfoot about the World Genealogy*, *Tale about the Origin of the Buffalo Dance*, *The Origin of Life*, *The Woman who chooses Death*, *The Creation*, *The Strange Origin of Corn*, and *Who was Given the Fire?* Many of these tales center on the creative narrative, generally symbolized by an animal such as a buffalo or a coyote. Their Creator started placing living creatures in order of preference, in the first place the animals, then the plants and trees and at last the man and the woman. In all the tales I have analysed, the woman does not follow the instructions of the Creator which lead to humanity's mortality. The creator sometimes appears as a close character but as regards to following the rules he is relentless. Where the Creator is not omniscient. He does not know where each creature ought to live, nor how they will harness fire. He learns through his mistakes, sympathizing with the reader.

The previously mentioned tales have to do with cosmogony but I have also analysed other tales that give an explanation to the origin of things such as: the medicine lodge, the origin of fire or how to grow corn.

In the Ministry of Indian and Inuit affairs located in Ottawa (Canada) I had the opportunity to meet the chief of the Micmac tribe, Evan Pritchard and learn more about their culture, philosophy, oral tradition and symbols. We held a ceremony for the rising sun and a

ceremony of the sacred pipe where I had the opportunity to meet Indians from other communities and see and experience their traditions. This experience brought me even closer to them because they are so respectful of their culture, their traditions and ancestors that I began to admire even more. I held an interview that I reproduce in Chapter V called The Creation of the Universe according to different tribes. I reproduce our interview literary and then translate it into Spanish. Evan explains to me how the Indians reached America, which where the most important animals among Indians and their symbols, also the role of the coyote in some tales, the importance of oral tradition among the Indians and the main purpose of telling tales and the origin of some Indian languages and how they are becoming extinct.

The semiotic analysis of tales is based on the methodology of José Romera Castillo it is also applied to the table of Mieke Bal, the tipology of Aarne Thompson, the symbolic interpretation according to Cirlot and Mircea Eliade among others and the formulation of the minimal action according to Gerald Prince's proposal.

This Ph.D. thesis could be summarised as a trip across the territories of the Canadian natives to learn their cosmogony, culture, philosophy and spirituality. Their ecological lifestyle is analysed and represents their essence of the conception of the world, a fragile world full of limitations and mediocrity compared to the magnificence and majesty of nature. They know the forest and can calculate time and space without mechanical devices. They indicate the cardinal points on the grass, on the bark of the trees and on the rocks. The Milky Way can be sighted in the north and in the south and the Ursa Major in the north in summer. They know how to interpret the particular sounds produced by animals with the change of the weather and how some leaves or wisps get shrink when a storm comes.

Although all these tales analysed are written in a very simple language mainly addressed to children, through the semiotic analysis we draw the conclusion that they deal with very deep topics such as: our existence in the earth, the meaning of death, our family relations, our role in the family, the way to improve our relation with others, how to survive in a hostile environment, how to get sources from nature, etc.

Throughout the Ph.D we answer questions such as What are the different roles of animals in Creation stories? Do Indians know a lot about the origin of the universe? How did Indians contact the Great Spirit? Did they believe in the medicine lodge, herbal remedies and the medicine man? Are celestial bodies only mass in the universe? Which is the main function of

earth divers? Why is the Flood such a relevant topic in all tales? Were Indians monotheistic or polytheistic?

Reflecting the Indian's lifestyle all the structures of the tales are cyclic because they believe that a living creature is born, lives, dies and the cycle goes on. As the tale itself, no one can escape the cycle. Some tribes believe that we can reincarnate into an animal or an ancestor. From the point of space and time, Indians don't specify a space using a proper noun and they don't believe in the concept of time. They use the environmental means to interpret time, such as the colour of the leaves, or the height of the sun. All the tales analysed show that Indians mainly use the present simple tense which is what we really live. They also give more importance to non-verbal language as we explain in the chapter of oral tradition.

Indians are really fond of their oral tradition which started to be transcribed during the 17th century. Gathered around the fire at night they would tell tales reflecting on the meaning of our existence and purpose in life. They had to be told by the Elders and they were the way to teach the younger members of the tribe how to survive and protect themselves in a hostile environment, for example, keep awake at night if the wolves draw near to the village. Elders preserved tales from being transcribed because they thought they brought to life when they were told. They were usually accompanied by gestures, mimics, musical instruments, the intellect, the memory, the improvisation...

Throughout the tales of the origin of the world we deduce that people, animals and celestial bodies take the shape, the personality, the disguises of one another. As in the *Tale of the Origin of the Buffalo Dance* where a woman marries a buffalo and becomes a member of the buffalo clan. The Sun also wears clothes and has weapons taking a human shape on the contrary, human beings adopt animal's shapes disguising, dancing and making the same noises as them. This will lead into ceremonies such as the buffalo dance or the rising sun.

Along the Ph.d we also conclude that Indians give different names to the Creator such as: Geezolgh, Great Spirit or Wakan Tanka. All Indians believe that we must be grateful for God's gift and therefore pray by participating in ceremonies as he taught us. We also find that Indians are polytheistic because they can worship different Gods but they belong to an inferior dimension such as: the god of corn, the god of thunder or the god of the hunting season. At the same time, every Indian tribe venerated one or several animals giving the clan the name of that animal like: the coyote clan, the turtle clan or the crow clan, among others.

This meant that all members of the tribe had to disguise like the animal and dance for them imitating their sounds or movements. In some cases worshipping an animal meant having a good harvest or having more rain.

Never venerated as the Great Spirit, in other cases if a member of the tribe surpassed his physical or mental abilities he would be respected by the rest of the tribe and given the name of a powerful animals such as the eagle or the buffalo. This happened to many well-known Indian chiefs that are mentioned in the thesis. Other members of the tribe which were truly respected were the medicine men, due to their special healing powers. When they were buried they had to be accompanied by their medicine bag which only had power when used by the shaman. They were thought to live between the physical and the spiritual world.

Another topic that rises in all these creation stories are earth divers, those animals that have a special physical strength to mix mud with water and bring about the creation of Man. Through the tales the animals that brought the earth were rodents such as the muskrat, the pine marten, the otter, or the ducks.

All Indian tales have pedagogical aim, for example in the *Tale of the Origin of the Buffalo Dance*, the woman's father is punished by the buffalo because he hunts more than he may need. Indians believe that you should only hunt or fish what you need. Another recurrent topic in all tales is the respect for our family members specially the elders. In the *Tale of the Origin of Life*, the mother is unfair to her husband and turns into a monster trying to put an end to the life of her children and husband. She will therefore be punished separated from her family with an ocean, impossible to go through. Another tale where we find that elders should be respected is in *The Origin of the Medicine Lodge*, where the father has to give her daughter permission to marry Scarface.

RESUMEN EN ESPAÑOL

Esta tesis doctoral es un viaje por la cultura, la filosofía, la espiritualidad y sobre todo por la cosmogonía de los indios de Canadá. En el Ministerio de Asuntos Indios en (Ottawa) Canadá, tuve la ocasión de entrevistarme con el jefe de la tribu de los Micmac, Evan Pritchard, y hacerle preguntas sobre la cosmogonía y otros aspectos de la vida y las costumbres de los indios durante más de dos horas. Además me invitó a participar en la ceremonia de la salida

del sol, donde una vez purificados por medio del humo que se desprendía del cedro quemado, entonamos unos cánticos a los cuatro puntos cardinales dando las gracias al sol por darnos la vida, ayudar a crecer las plantas, los frutos...En el capítulo V reproduzco la entrevista que mantuve con él tal y como fue y después la traduzco al español. Los indios de América nos sirven de ejemplo para comprender el sentido de la naturaleza, para descubrir nuestro ser natural y luchar para conservarlo, tanto para nosotros como para nuestros hijos. Nuestra filosofía, a diferencia del concepto de los indios, no alcanza a soñar la plenitud del universo que ellos poseen.

Para entender su sistema de vida es imprescindible identificar la posición de los objetos y la localización de su campamento en relación con un río, lago o montaña. Los indios acostumbran a observar la topografía en detalle, pues los cazadores narran sus relatos o aventuras sin omitir ningún dato geográfico o topográfico. El indio, acostumbrado desde pequeño a escuchar historias, identifica con facilidad lugares donde nunca había estado.

Los nativos americanos, siguiendo el paso del tiempo de los indios, siguen todavía conectados con el mundo que se nutre de mitología. Un poder misterioso pero real que se encuentra en la naturaleza; en las montañas, en los ríos, en las rocas e incluso en los guijarros. Los blancos pueden considerarlos objetos inanimados, pero para los indios ellos se encuentran inmersos en la red del universo, llenos de vida y potentes en medicina. El mundo mítico se encuentra en una etapa más fluida y fluctuante que nuestro propio mundo teórico. El mundo de los mitos es un mundo dramático, un mundo de acciones, de fuerzas y de poderes conflictivos. Más que unidades completas, son a menudo episodios incompletos en una progresión que se remonta a las tradiciones de una tribu.

Los indios deben ser grandes conocedores de su entorno para sobrevivir, esto se refleja en los cuentos de creación al fusionarse con los animales, tomar su forma, copiar sus movimientos y costumbres, venerarlos con un tótem o casarse con ellos como en el cuento del *Origen de la danza búfalo* donde el protagonista, el Gran Búfalo, se casa con una mujer humana.

Los cuentos y las leyendas pueden dividirse en múltiples formas y varían según la forma de vida de la gente, la geografía y el clima en el que viven, los alimentos que comen y la forma de obtenerlos. Los cazadores de búfalo nómadas de las llanuras narran cuentos muy distintos de los de los pueblos del bosque del este. Para las tribus del sureste, los plantadores y recolectores, la llegada del maíz y el cambio de las estaciones son un tema primordial,

mientras que los pueblos del noroeste, que tienen el mar como sustento, llenan sus cuentos con monstruos, harponeros rápidos y poderosos constructores de barcas. Todas las tribus tienen también narraciones para el entorno: cómo se originó ese río, cuándo se formaron esas montañas, cómo se perfiló nuestra línea costera.

En todas las historias de creación de las distintas tribus de Norteamérica la vida comienza con uno de los 4 elementos: el agua. En el mito de creación iroqués, la hija del jefe de los cielos es empujada a través de un agujero que hay en el cielo hasta un mundo cubierto de agua, donde será rescatada por distintos animales, según el mito: las palomas, un cuervo, la tortuga... En *La Historia del Anciano. Génesis de los pies negros*, el primer elemento que aparece es el agua y después el barro con el que el Gran Espíritu, que a veces toma la forma de búfalo o de coyote, según el mito, dará forma a los seres humanos y después vida.

Encontramos temas recurrentes de norte a sur y de este a oeste como enumeramos a continuación: destrucción y resurrección de héroes y pícaros, historias de gemelos que traen la cultura de lo sagrado en las cuatro direcciones, distintos mundos que se apilan unos sobre otros e historias de la relación entre los niños y el sol.

A su vez los astros, el sol y la luna tienen género, el sol es masculino y la luna femenina, tomando en algunas leyendas forma humana. En otros cuentos, el sol es robado por un pícaro como el coyote o el conejo y conducido a una tribu que vive en oscuridad. Los héroes en los cuentos de los indios son sometidos a múltiples pruebas que varían a lo largo del continente. Son capaces de cambiar de forma, de hacerse invisibles o de usar fuerzas sobrehumanas. En el cuento de *Origen de la tienda medicina (Rostro Marcado)*, el protagonista, será sometido a la prueba de lealtad por parte del Sol al no robar unas armas preciosas con las que se tropezó, camino a la tienda del sol. A su vez, los héroes son capaces de comunicarse con los animales como Rostro Marcado con un tejón y un glotón para que le guiaran hacia la tienda del sol. El nacimiento del héroe en ocasiones se ve envuelto de misterio como en el cuento de *Historia de la creación Mik'maq*, donde Kluskap a través de su viaje, conocerá a su abuela, a su sobrino y por último a su madre.

Los indios son reacios a que se transcriban los cuentos a literatura escrita porque pierden la esencia, se añade una fórmula de apertura y cierre que no existe en el original así resulta menos teatral porque ya no interviene el narrador con su voz, los gestos y el entorno donde se narra. Como consecuencia no hay interacción con el público y se pierde espontaneidad, porque

el cuento cobra vida en el tiempo y momento en que es narrado. Es muy característico un grupo de indios sentados en círculo alrededor del fuego recreándose en la historia e imaginándose a los personajes por medio de las sombras creadas por el fuego. Este género tiene la capacidad de hacer que nos sintamos partícipes de la historia, ya sea porque emplea temas de la vida cotidiana o personajes prototípicos. Se utilizan los medios inherentes al ser humano: la memoria, la imaginación, la emoción, el intelecto, el lenguaje, los gestos, el movimiento y la expresión de la cara y el cuerpo. Los indios utilizaban este género literario en ocasiones, acompañado de tambores o maracas para atraer la atención de los oyentes o para alejar los malos espíritus. En su mayoría, los narradores eran hombres mayores que utilizaban el cuento para acercar su cultura a los miembros más jóvenes de la tribu y enseñarles con su experiencia vital, cómo enfrentarse a los problemas de la vida cotidiana. Entre los indios norteamericanos, en la tradición oral prevalece la comunidad por encima del individuo.

La tradición oral entre los amerindios se centra en: la creación del mundo, la transformación del universo, la llegada de los seres humanos a la tierra y el intento de dar respuesta a todos los fenómenos del cosmos y de los seres con los que conviven. Muestran un gran respeto y amor a la naturaleza. Eran tan importantes para ellos los cuentos que se consideraban propiedad privada, aunque conocida por otros miembros de la tribu, sólo podían ser narrados por sus creadores en un tiempo y un lugar determinados. Los cuentos se basan en anécdotas, vivencias o sueños que han tenido los miembros más ancianos de la tribu. Las narraciones se hacían de noche, en el tipi o longhouse alrededor de un fuego en contacto con todos los elementos: el agua, por medio de una concha donde se prende la corteza de cedro, el cedro como símbolo de la tierra y una pluma que representa el aire, se quema el cedro y al agitarlo con la pluma te purificas con el humo que inhalas. La finalidad de los cuentos era entretener en los duros inviernos pero también mantener a la tribu despierta ante la llegada de los lobos por la noche. Los cuentos no se narraban en verano porque los espíritus y los animales están despiertos y te pueden dañar. Una vez narrado el cuento, los mayores preguntaban a los niños cómo había de concluir la historia, planteando un final diferente o proponiendo lo que no se debía hacer basándose en la figura del coyote, entre otros seres pícaros. Ningún niño pedirá a su abuelo que le cuente la historia de cómo llegó el invierno por primera vez, sino que le dirá “cuéntame otra vez cómo la niña salvó a su hermano”.

Entre los indios de Canadá, exceptuando a los del norte, existían dos tipos de cuentos: los que aludían al mundo como lo conocemos hoy en día con sus respectivas montañas, lagos y ríos y

aquéllos que hacen referencia a una época anterior a la creación de la madre tierra y sus habitantes, como la concebimos hoy día. Las narraciones son en su mayoría animistas, dotarán a los animales de capacidades humanas y a los seres inertes, como las piedras, de vida.

Se encuentran numerosos documentos que muestran la calidad espiritual de los indios. En el siglo XIX, un hombre blanco que vivió 20 años entre las tribus kichapu, kansas, omaha y osage, que nunca había tenido ningún contacto con ningún misionero, dice que los indios creen que el Gran Espíritu fue el creador de la tierra que después la llenó de animales, a continuación dio vida al primer hombre y a la primera mujer ambos de gran estatura y longevos. Como veremos en el estudio de los cuentos analizados en la tesis, el Gran Espíritu les enseñó las leyes, a fumar la pipa sagrada, cómo cultivar el maíz, cómo cazar e innumerables cosas más para mejorar la calidad de vida de los humanos en la tierra. Pero como los indios no siguieron el dictamen del Gran Espíritu les abandonó y les envió el Espíritu Maligno, que les traería todas sus desdichas y decadencias. Creen además que el Gran Espíritu se apiada de ellos y no se halla detrás de horribles hechos, de modo que le rezan para que les ayude. La convicción que sienten de tener que rendir cuentas al Gran Espíritu les convierte en seres escrupulosamente cumplidores de sus creencias y respetuosos de sus ceremonias sagradas. En sus hábitos no hay cabida a la frialdad, la indiferencia, ni a la hipocresía.

A lo largo de la tesis he analizado cuentos basados en la tradición oral de los amerindios que se remonta a la antigüedad. Al carecer de forma escrita hasta el siglo XVIII, los cuentos se transmitían de forma oral, no se revisaban, ni se sometían a la crítica del público. Más tarde transcritos en forma de cuentos, están rodeados de magia porque el narrador cuenta una historia en tiempo real, y engancha al oyente en cuestión de segundos. Al ser literatura pura, que en ocasiones cambiaba su versión según quién lo contara, era la mejor forma de convencer a los miembros de la tribu. Los indios de Canadá tenían cuentacuentos profesionales e histriónicos, que con sus gestos ayudaban a comprender mejor el cuento. Su papel ha sido de gran importancia, no solo como un medio de entretenimiento sino también por su sentido filosófico e histórico.

Otro tipo de cuentos que no hacen referencia directa a la cosmogonía son las historias del porqué donde el cuentacuentos podía volver al pasado para revivir la historia. Estas historias dan respuestas a preguntas tales como: ¿cuál es la función de los distintos animales en la

creación?, ¿cómo establecían contacto con el Gran Espíritu las distintas tribus?, ¿creían en la vida después de la muerte?, ¿demuestran a través de los cuentos ser grandes conocedores del universo?, ¿cómo era la relación entre los distintos miembros de la tribu y la familia?, ¿sentían un gran respeto por la naturaleza?, ¿mostraban admiración y veneración por Wakan Tanka o El Gran Espíritu?, ¿eran monoteístas o politeístas?, ¿creían en la medicina practicada por chamanes y curanderos?, ¿son los Astros celestes simplemente masas en el universo?, ¿cuál es la función de los buceadores de tierra? ¿por qué llega la Mujer Celeste al mundo terrenal? ¿por qué es el diluvio un tema recurrente en las distintas tribus?

El tema de la tesis no ha sido estudiado en profundidad en Europa, sin embargo, sigue siendo un tema recurrente para tesis y artículos sobre todo entre las culturas maya, azteca e inca, porque fueron los centros culturales más avanzados de todo el continente americano. Por este motivo encontramos numerosos artículos de investigación sobre el arte de los azteca o las leyendas mayas entre otros. Entre varias tesis sobre esa cultura destacamos la cosmogonía de los indios de Michoacán titulada *Etnoecología de los indígenas P'urhe'pecham* realizada por Pablo Alarcón en el 2009. Otro trabajo que destacamos es *Las Cosmologías de los indios de la Amazonia* de 1998, realizada por Philippe Descola.

La tesis doctoral se compone de 10 capítulos, en el primero definimos la cosmogonía y sus distintos tipos; así como la diferencia entre mito y mitología, después estudiamos los mitos cosmogónicos en las distintas tribus y reproducimos una entrevista, mencionada con anterioridad. Luego tratamos la tradición oral de los cuentos y las diferentes formas de comunicarse. Después, estudiamos las tribus de Canadá más importantes, la simbología de los animales y analizamos 10 cuentos, siguiendo el método de Romera Castillo. Para el estudio semiótico he utilizado la tabla de Mieke Bal, la tipología de Aarne-Thompson y los cuentos tipo de Vladimir Propp. Para analizar la simbología he empleado los siguientes los diccionarios de símbolos de: Jose Antonio Pérez Rioja, Juan Eduardo Cirlot y José Luis Morales y Marín. A continuación, tratamos los acontecimientos históricos más relevantes entre otros la llegada de los indios a América. En el capítulo siguiente nos centramos en los poderes curativos de los indios y sus creencias. Después describimos los inventos, los objetos para la vida cotidiana y para su supervivencia. A continuación aparecen las distintas ceremonias y sus respectivas normas. Luego mencionamos sus distintas manifestaciones artísticas. En el último capítulo explicamos el arte de la guerra entre las tribus indias y los distintos rituales funerarios.

CAPÍTULO I- LA COSMOGONÍA

1. Definición y tipos de cosmogonía

Cosmogonía, (del griego κοσμογονία [kosmogonía] o κοσμογενία [kosmogenía], derivado de κόσμος [kosmos] ‘mundo’ y la raíz γί(γ)νομαι [gi(g)nomai]/γέγονα [gégona] ‘nacer’), generalmente la cosmogonía es la ciencia que trata del origen y la evolución del universo y que pretende establecer una dimensión de la realidad, ayudando a construir activamente la percepción del universo (tiempo y espacio) y del origen de dioses, hombres y elementos naturales. A su vez hace hincapié en la importancia que los humanos dan a un mundo ordenado, se da explicación a todos los acontecimientos difíciles de comprender. Es una narración mítica que pretende dar respuesta al origen del universo y de la propia humanidad. Por regla general nos transporta a un momento de preexistencia o de caos originario en el cual el mundo no estaba formado pues los elementos que habían de constituirlo se hallaban en desorden. En este sentido, el relato mítico cosmogónico presenta el agrupamiento - paulatino o repentino - de estos elementos, en un lenguaje altamente simbólico, con la participación de elementos divinos que pueden poseer o no atributos antropomorfos.

El problema de la cosmogonía está sujeto a múltiples cambios y al desarrollo e imaginación de los seres humanos. Al principio, se ocupaba fundamentalmente de la necesidad de sobrevivir en un mundo precario, inexplicable e incontrolable. Al inicio, las evidencias científicas, se basaban únicamente en la observación de los humanos sobre el funcionamiento del cosmos. El pensamiento fundamentado en especulaciones se fue representando y nos ayuda a conocer más aún las distintas tribus, momentos que atravesaron, dificultades, etc.

Según William James (1886), los seres humanos siempre nos hemos preguntado cómo empezó todo, cómo se creó el universo. Antiguamente vivían en condiciones tan precarias, que sólo podían preocuparse de subsistir y observar que las estaciones del año se correspondieran y que las condiciones climáticas fueran las adecuadas; pero todos estos cambios dan lugar a más preguntas.

La cosmogonía, al igual que las creencias, las instituciones y las capacidades artísticas forman la cultura y asientan las bases para la vida humana. Estas leyes no han sido desarrolladas de forma espontánea; según sucedían los acontecimientos, parten de la sociedad y están sujetas a un continuo cambio de transmisión de un grupo a otro. En todos los cuentos analizados en

esta tesis doctoral el denominador común es la unión entre la cosmogonía y el sufrimiento. En todos los mitos de creación universales debe haber un sacrificio humano para que la especie humana perdure. En los cuentos del Anciano, Génesis de los pies negros, la mujer lanza la piedra que determinará el futuro de la mortalidad de los humanos. El origen del mundo irá unido al sacrificio, porque ella estará predestinada a que su hijo o ella misma perezcan y el Dios se muestra implacable, no devolviendo la vida a los seres humanos, condenándolos a la eterna mortalidad.

Desde la antigüedad, en todas las religiones los sucesos humanos corren parejos a las acciones de los dioses. En la Biblia, aparece una serpiente en el paraíso terrenal que aporta la inevitable caída del ser humano. En todas las leyendas y cuentos sobre la creación, aparecen mezclados el aspecto luciferino con el divino. El demiurgo recibe diferentes nombres según la tribu, (*Nanabozho*, *Mishabozho* o *Napi* para los algonquinos y *Tharonhiawagon* para los iroqueses), se trata de Maya, que se encuentra más allá del bien y del mal, que expresa lo divino y lo demasiado humano, la plenitud y la privación, lo titanesco y lo demoníaco. Según el nativo, la creación es simplemente transformación, sobre el cielo visible, existía un mundo celestial donde habitaban seres semidivinos, personajes prototípicos que el ser humano se encuentra obligado a imitar. En ese mundo celestial, sólo reinaba la paz hasta que ciertos seres sembraron discordia y fueron condenados al exilio a la tierra. Algunos pudieron permanecer en el mundo celestial y convertirse en los genios de las actividades esenciales como la caza, el amor o el cultivo. Para los amerindios como para los pueblos de extremo oriente, lo humano reside en la naturaleza y no fuera de ella.

La visión de los indios norteamericanos del concepto de cosmogonía se asemeja más a las descripciones mitológicas del mundo, sus procesos son un producto de la imaginación humana, estar inmersos en el entorno natural les permitía conocerlo a la perfección y al mismo tiempo respetarlo, esto se refleja en el ritual de la caza, al pedir permiso al espíritu del animal que se va a cazar o al árbol que se va a talar.

Los indios defienden que todos los seres animados son dioses: desde una planta o un insecto, pasando por un árbol o las mismas estrellas. Por encima de todos éstos, se encuentra la Madre Tierra, a la que atribuyen todo lo que la vista puede alcanzar. Esta idea está en contraposición con el concepto cosmogónico de Santo Tomás de Aquino, que defiende la existencia de un sólo Dios creador, que debía demostrarse a posteriori, razonando del efecto a la causa y al que se debía atribuir la creación del mundo y el mantenimiento del cosmos.

A diferencia de la teoría de Santo Tomás, los indios creen que no mueren para ir al paraíso y vivir mejor sin pecado, sino que son parte de un círculo del que no pueden escapar. Nacemos, vivimos y luego morimos, al morirnos nace otra persona y el ciclo prosigue como con el resto de las cosas existentes en el universo. Los indios comparten con la teoría darwinista que el mundo se ve y se representa como un sistema naturalista de ley y orden. Los nativos sabían cuándo debía ivernar el oso o cuándo cambiaban las estaciones observando la naturaleza. Al mismo tiempo, afirmaban que cuando los frutos no maduraran en su debido momento o el clima no se correspondiera con su estación se debería pensar que la Madre Tierra estaba enferma. Charles Darwin al igual que los indios, llegó a la conclusión de que esto tendría más repercusión entre los animales y las plantas, afirmando que la selección natural es la causa de la variación y la supervivencia es la evolución orgánica.

Entre los amerindios, el hombre que tuviera más habilidades físicas era considerado jefe de la tribu; si tenía una buena vista le llamaban águila o halcón aludiendo a las extraordinarias capacidades de estos animales. Cuando la tribu se enfrentaba a un duro invierno o a una falta de comida por una mala cosecha, debían mantener una gran resistencia y un gran espíritu de lucha, y aún así no todos conseguían sobrevivir. Esta forma de pensar, como afirma Darwin, no es incompatible con creer en la existencia de un dios como una doctrina filosófica. Los indios no se plantearon por falta de evolución científica, que el hombre pudiera descender del mono como sostenía Darwin, pero sí imitaban comportamientos, sonidos y actitudes de los animales que les ayudarían a sobrevivir en el mundo. Para ellos, los humanos y los animales se encontraban a un mismo nivel de disfrute de la vida que creaba una armonía conjunta.

Encontramos similitudes entre la comosgonía de la India y la Avestana de Irán, que se basa en que todo hombre por muy bueno que parezca tiene algo malo, o por el contrario, por muy malo que pueda parecer, alberga algo bueno. Al igual que en Irán, los indios representaban esta dualidad a través de los hermanos gemelos, esto se debe a que se consideraban seres sobrenaturales, uno representaba el bien y otro el mal. En la cosmología avestana se denominaban OrmuzdyAhriman; en el mito egipcio Osiris y Set, en el mito persa Ahuramazda y Ahrimanyu, en el mito eslavo Bielbog y Czernibog y en el iroqués, *Hawneyn* y *Hanegoasegehy*, *Hioskeha* y *Tawiscara* o el Blanco y el Oscuro gemelos cuya abuela era la luna. *Mithra* es el dios del cielo que alternaba la luz y la oscuridad, es el autor de la vida que al igual que la Madre Tierra, dispensa la lluvia que da la vida y rechaza la sequía, la enfermedad o la muerte.

Eran conscientes de que vivimos en un espacio determinado, pero no medían el tiempo. Al observar su entorno con detenimiento, sabían según el comportamiento animal qué iba a suceder, pero no lo medían. Por su falta de alfabetización, su filosofía era simple pues se basaba en cultivar más el físico que el intelecto.

Según Joseph Epes Brown (2007) los indios de las praderas creen que los animales fueron creados antes que los seres humanos, así que se encuentran más cerca del Gran Espíritu. Los indios ven en los animales reflejos del Creador, que se aparecen como revelaciones religiosas y son los intermediarios entre dios y los humanos.

Los componentes del mundo de los nativos están formados por un tipo de pensamiento y una actitud mental muy diferentes de la de los blancos. Establecen límites menos rígidos con unas percepciones del mundo fenoménico, con una fluidez y transparencia que impiden el trazado de fronteras absolutas, por ejemplo, entre el mundo de los animales, el de los hombres o el de los espíritus. “Caballo loco soñó, y se fue al mundo en el que no hay sino los espíritus de todas las cosas. Ése es el mundo real que hay detrás de este mundo, y todo cuanto vemos aquí es como una sombra de aquel mundo.” Ben Neihart dice en Joseph Epes Brown (2007:21)

Las tribus ¹mandan de los sioux poseen un tipo de mito de creación muy conocido entre muchas tribus americanas, creen que su nación sobrevivió en un pueblo subterráneo cerca de un inmenso lago. Allí despuntaban las raíces de un gran viñedo y trepando por ellas, algunos de ellos divisaron el mundo superior, donde descubrieron la abundancia de animales y alimentos vegetales. Los que habían visto el recién descubierto mundo de arriba, regresaron a sus hogares trayendo unos relatos tan maravillosos de su riqueza y deleitosidad, que los demás decidieron abandonar su monótona residencia subterránea, a cambio de las delicias de la esfera soleada de arriba. La población entera emprendió su camino y empezó a trepar por las raíces del viñedo, pero sólo la mitad de la tribu había subido, cuando la planta se rompió debido al peso de una mujer corpulenta. Los mandan creen que después de la muerte, regresarán al mundo subterráneo en el que vivieron originariamente: los valientes alcanzando el pueblo mediante el lago, los malos teniendo que abandonar el pasaje a causa de sus pecados. También los minnetaree creían que su antepasado original emergió de las aguas de

¹Los mandan son una tribu india de lengua siux, cuyo nombre proviene de «mawantani» (gente del río) aunque ellos se hacían llamar «numakaki» (hombres). Los siux teton les llamaban «miwahtoni». Su enclave original se encontraba entre el río Heart y el río Pequeño Misuri (Dakota del Norte), cerca de la actual Bismarck. Actualmente viven en la reserva de Fort Berthold (Dakota del Norte).

un lago, llevando en la mano una mazorca de maíz, los mandanas y los muskogeenos poseían un mito muy parecido concerniente al origen del mundo. En el capítulo sobre las distintas tribus de Canadá veremos cómo cada tribu tiene uno o varios mitos sobre la creación del mundo y varían mucho según la zona.

2. El animismo, el totemismo, el fetichismo y clases de fetiches

Todos los sistemas mitológicos nacen de la misma base fundamental. Los dioses son los hijos del respeto y la necesidad, pero su genealogía se halla todavía más allá. El hombre salvaje, incapaz de distinguir entre lo animado y lo inánime, se imagina que todo objeto que le rodea, como él mismo, está lleno de vida. Según Edward B. Tylor (1889), el alma viviente no sólo la poseen los seres humanos, sino también los animales inferiores, los objetos inanimados y los fenómenos naturales en general. Para él, los árboles, el viento, al que llama la Persona Larga, poseen todos ellos vida y conciencia. Los árboles gimen y susurran, por tanto hablan o son quizá, los hogares de los espíritus poderosos. Los vientos están llenos de palabras, suspiros, advertencias, amenazas, cuyos ruidos, sin duda, son poderes errantes, seres amistosos o enemigos. El agua se mueve, se articula, profetiza, como por ejemplo, lo hizo el *Rimac* peruano y el *Ipurimac*: “los Oráculos”, “los Profetizadores”. Se suponía que incluso las cualidades abstractas poseían los atributos de los seres vivientes. La luz y la oscuridad, el calor y el frío, eran considerados como unos agentes activos y alertas. El cielo se consideraba como el Todo Padre, de cuya cooperación con la Madre Tierra habían nacido todas las cosas vivientes, dicha creencia se conoce como el “animismo”. Dios dotó a los animales de una capacidad de enfadarse para repeler lo que les es hostil. Las tortugas incluso se vengán de sus enemigos, algunas poseen una concha gruesa y fuerte, y otras, una más fina y delicada. Las del segundo tipo, que no están tan provistas de un armazón defensivo son valientes.

La palabra *totam* (J.Long,1719; Bescherelle,1846), procede de la lengua ojibwa cuya transcripción puede interpretarse como emblema o figura simbólica, es el término aplicable a los símbolos de los grupos étnicos entre los que se da el totemismo.

Si la imaginación salvaje atribuía a los objetos inánimes y a los fenómenos naturales las cualidades de la vida y el pensamiento, entonces a las criaturas del mundo animal se les ponía en un nivel incluso más elevado. El indio, que llegó a estar en contacto con los habitantes de los bosques y las praderas, concibió una buena opinión de sus cualidades y de sus habilidades

intuitivas. Observó que poseían una mayor astucia en las artes del bosque, que su instinto de la caza era mucho más sólido, que raras veces se quedaban sin provisiones, que eran más rápidos. En resumen, los consideraba sus superiores en aquellas facultades que más admiraba y anhelaba tener. Varios atributos y características humanas fueron personificadas e incluso exageradas en algunos de sus vecinos del bosque y las praderas. El zorro era símbolo de la astucia; el gato salvaje, de la sigiloidad; el oso, de la estupidez; el búho, de una sabiduría críptica; el ciervo, de la rapidez. En cada uno de dichos atributos, a los indios les parecía que los diversos animales a quienes pertenecían, tenían más talento que ellos mismos y era tanta la influencia que ejercía esta sensación de superioridad, que, si codiciaban cierta cualidad, se pondrían bajo la protección del animal o el pájaro que la simbolizaba. También si una tribu o un clan poseían alguna característica especial, tales como la ferocidad o la astucia, los vecinos solían llamarla según el nombre del pájaro o el animal que simbolizaba su carácter. Una tribu determinaría su apodo mediante los prisioneros que habían atrapado en una guerra; o incluso podían otorgárselo ellos mismos. Después del transcurso de unas cuantas generaciones, los miembros de una tribu considerarían el animal, cuyas cualidades se suponían que poseyeran como sus propios antepasados y creerían que todos los miembros de su especie tenían una consanguinidad. Dicha creencia se conoce como el totemismo y su adopción fue el medio por el que crearon la fundación de un sistema mundial de la norma y la costumbre tribal, en la que se basaban y todavía se rigen el matrimonio y muchos de los asuntos mundanos.

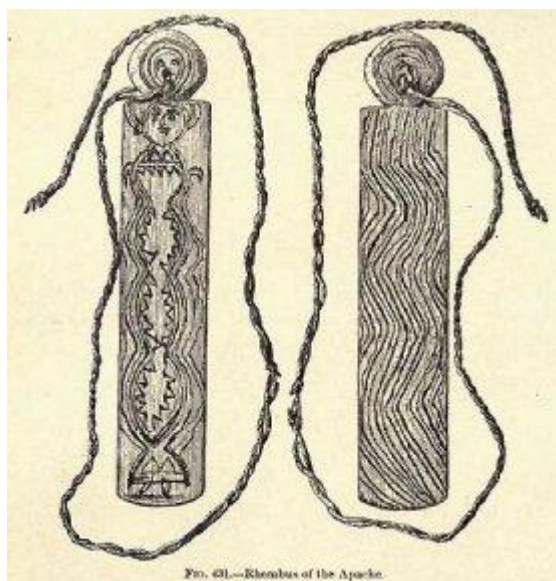
La noción del bien y del mal tal como lo concebimos nosotros, no existe para los indios. Ellos conciben el bien como algo simplemente que les resulta ventajoso y por el contrario, el mal todo aquello que les hiere o perjudica. Sin embargo, cuando se crea un sistema, como el totemismo se establecen unas bases morales y, por ejemplo, al sacrificar un animal totémico se comete un crimen, un sacrilegio. Cuando se sacrifica un miembro del clan totémico, por ejemplo a un hermano de sangre, hay que repararlo por pertenecer a la sangre totémica. El acto de casarse con una mujer que tiene la misma sangre totémica acaba siendo una ofensa. Si no se le rinde el homenaje y el sacrificio adecuado a los dioses o al tótem resulta una ofensa grave. Como el tótem es un antepasado, y todos los antepasados son reverenciados, surge un respeto hacia los progenitores vivientes, que acaba por convertirse en una virtud; de esta forma se crea un código de moralidad de una forma lenta y segura.

Junto con el animismo y el totemismo florece un tercer tipo de creencia primitiva conocida como el fetichismo. Esta palabra deriva del *fetiço* portugués, algo que procede del arte, y se

aplica a cualquier objeto, tanto grande como pequeño, natural o artificial, que se considera tener conciencia, volición y cualidades sobrenaturales, especialmente *orenda* o el poder mágico.

Como se ha dicho, la inteligencia india cree que todas las cosas, los animales, el agua, la tierra, los árboles, las piedras, los cuerpos celestes, incluso el día y la noche, y las propiedades como la luz y la oscuridad, poseen la animación y el poder de la volición. Sin embargo, la creencia india general, es que muchos de estos últimos están bajo algún hechizo o sortilegio poderoso. Los indios creen confiadamente, que las rocas y los árboles son las tumbas vivientes de los espíritus aprisionados y que se parecen a las dríades del folclore griego, de modo que no les es difícil concebir una inteligencia, más o menos poderosa, en cualquier objeto, por muy raro que sea; de hecho, cuanto más rara, mayor es la probabilidad de que sea el hogar de alguna inteligencia poderosa, encarcelada mediante el sortilegio de algún hechicero poderoso por venganza o por algún motivo parecido.

En resumen, la carne es una mascota, algo que trae suerte. La persona civilizada, que cuelga una cruz o un pequeño amuleto en la correa de su reloj o su pulsera, está inconscientemente siguiendo los pasos de muchos antepasados paganos; pero con la diferencia de que no es muy fuerte la idea, de que la suerte reside en el amuleto, en la mente civilizada, mientras que en las creencias primitivas, la suerte que reside en el fetiche es una cosa viviente y poderosa, una inteligencia que debe ser aplicada con oraciones, festejos y sacrificios. Los fetiches que pierden su reputación de traer la buena suerte, suelen degenerarse en unos meros amuletos u ornamentos en forma de talismán y otros los sustituyen. El fetiche se diferencia de la clase de dioses tutelares o caseros, en que puede ser vendido o canjeado, mientras que las deidades tutelares o domésticas, jamás pueden venderse ni tomarse prestadas. A continuación encontramos un grabado de un fetiche de los indios de Norteamérica con forma humana.



Tzi-daltai con forma humana

i

A continuación enumeramos los tipos de fetiches que encontramos entre las tribus indias de Norteamérica:

Se clasifican como objetos fetiches las pertenencias de un hechicero o de un hombre medicina. Suelen fabricarse con pieles de animales, pájaros, serpientes, corteza, raíces y pólvora. Un fetiche puede ser cualquier cosa que haya aparecido al dueño como un sueño o imaginación, de ahí que pueda ser varias cosas: un mechón de pelo, una piel disecada, la mano de un enemigo, un hueso, una pluma o la punta de una flecha. El que haya sido elegido como heredero al único, al que se revela el secreto de su poder. El objeto empieza a convertirse en un dios cuando alcanza mayor popularidad y supera la prueba de experiencia. Como a los dioses, al fetiche se le pueden dar ofrendas o dedicar oraciones. El fetiche puede pertenecer a una comunidad, a veces en cambio, es el lugar donde se halla encarcelado el espíritu servil, incapaz de liberarse sin la mediación de la fortuna.

Los hombres y las mujeres athapascanos, los apaches, llevan fetiches a los que llaman *tzi-daltai*, como hemos visto en la fotografía anteriormente, estaban fabricados con madera quemada por el rayo, generalmente de pino, de cedro, o de abetos de las montañas. Poseen un gran valor y se tallan hasta que queden muy finos. Tiene una decoración con líneas grabadas, que representan el relámpago y suelen adquirir forma humana. La mayoría de los apaches, adherían un trozo de malaquita a sus rifles y arcos para mejorar su puntería.

John G. Bourke hace alusión a un tipo de fetiches que denomina “filacterías”, hechos con trozos de ante, sobre los que se inscriben caracteres o símbolos de naturaleza religiosa o médica. Éstas se pueden envolver con otras medicinas para incrementar su potencia. Uno que llevaba un indio llamado *Ta-ul-tzu-je*, estaba fuertemente enrollado en aproximadamente media milla de ²seda de talabartero, y cuando se expuso a la luz, se descubrió que constaba de un pequeño trozo de ante de dos pulgadas cuadradas, sobre el que estaban dibujadas unas líneas rojas y amarillas torcidas, que representaban una serpiente roja y amarilla. En su interior había un trozo de malaquita y una pequeña cruz de pino golpeado por un relámpago y dos conchas muy pequeñas perforadas, que denominaron “la mente negra”.

La palabra fetiche, en iroqués *otchina'ken'da*, “una agencia eficaz de brujería”, se refiere al grupo visto como un ser. Esta capacidad es heredada o más bien innata y no puede cambiarse a voluntad. Por otra parte, esa habilidad se obtiene por el rito de la visión de un sueño o un trance y debe ser preservado en todos los riesgos como una de las posesiones más preciosas. El fetichismo se adquiere por elección personal, por compra o por herencia, se puede vender o descartar a voluntad del poseedor en la mayoría de los casos; la excepción es cuando una persona ha entrado en un pacto con algún espíritu diabólico.

Para los hurones, una tribu iroquesa, encontrar objetos insólitos como en el cuento de Rostro Marcado que analizaremos en el capítulo VII, donde el protagonista se encuentra con una camisa de guerra, un escudo, un arco y un hato de flechas para proseguir su camino con mayor facilidad, simboliza la buena suerte. Cuando están de caza, si encuentran una piedra o cualquier objeto en las entrañas de un animal, lo convierten en un fetiche. Estos objetos reciben oraciones y fiestas religiosas pues temen que los espíritus malvados o demonios se los arrebatan. El fetiche que alcanza mayor valor es un trozo de onniont o serpiente armada, un personaje mitológico altamente valorado por las tribus de Norteamérica.

²La guarnicionería o talabartería es el arte de trabajar diversos artículos de cuero o guarniciones para caballerías. Se considera guarnición a todos los elementos de la espada que sirven para sostenerla o para proteger a la mano o manos que la empuñan, así como a la fabricación o arreglo de sillas de montar de caballería, albardas y aparejos: las monturas para los caballos y las albardas y aparejos (para montar los animales) para asnos y mulos. Se suelen usar otros materiales además del cuero, como la lona, lanas gordas denominadas estambre con las que se elaboran las guarniciones o dibujos sobre las monturas o aparejos e hilos de colores.

Según Walter James Hoffmann (2002), algunas tribus algonquinas en las ³“tiendas medicina”, emplean todavía unos fetiches o unos amuletos que llevan sobre los codos. Están hechos de tiras de abalorios, tiras de metal o de pieles de mofeta; también llevan unos brazaletes de conchas, ante o metal. Un gran fetiche entre los ⁴Cheyenne es su flecha de la medicina que les arrebataron los pawnee en batalla. La cabeza de la flecha se encuentra metida en una bolsa y está cubierta de unas líneas onduladas o espirales, que le confieren un carácter sagrado. Otro fetiche que gozaba de gran importancia, lo llevaban los hombres medicina como manto de invisibilidad, está confeccionado de piel de ciervo y cubierto de plumas mezcladas con abalorios. El manto permitía a los espías cruzar con seguridad el campo enemigo.

El fetiche favorito de los ⁵hidasta es la raya de la espalda de la piel del zorro, con la cola colgando por los hombros, el guerrero introduce la cabeza por un corte que se hace en la piel. Las cabezas de búfalo son los fetiches más comunes entre los sioux como vemos en la foto a continuación.

³ Las tiendas medicinas eran estructuras hechas de madera para celebrar ritos religiosos o curaciones, típicas entre los indios de Norteamérica.

⁴ Los cheyenes son una nación de nativos norteamericanos que habitan las Grandes Llanuras de los Estados Unidos. La nación Cheyenne está compuesta por dos tribus, los sotaeo'o [sin una traducción clara] y los tsistsistas. El nombre *cheyene* deriva de una palabra lengua siux que significa 'pequeño cree'.

⁵ Los hidatsa son una tribu amerindia, del grupo de las lenguas siouanas. Antiguamente vivían entre el río Little Missouri y el río Heart, en Dakota del Norte. Actualmente comparten la reserva de Fort Berthold (Dakota del Norte) con los mandan y arikara.



Cabeza de bisonete fetiche para los sioux

ii

Para que las manadas recorran una distancia mayor guardan los huesos del cuello. También se consideran fetiches algunos árboles y piedras. Se les hace ofrendas de tela y pintura roja. En las excursiones de caza y guerra, cada guerrero tiene que llevar un fetiche que consta de una cabeza, una garra y piel disecada. Para asegurar su velocidad, los caballos portan un cuerno de ciervo. También las niñas son portadoras de fetiches, llevan dientes de castor alrededor del cuello para defenderlas.

En algunas tumbas de la tribu hopi en Sikyatki, Arizona, se hallaron tumbas con unos guijarros pulidos, que tenían parecido a una forma animal. En una de las tumbas apareció un solo fetiche grande que tiene forma de un león montañés hecho de arenisca, cuyas patas, orejas, cola y ojos se encuentran representados allí y todavía conserva en la boca el color rojo con el que había sido pintado.

El uso de los fetiches de caza entre los zuñi es muy curioso: el cazador acude a la casa de la medicina del ciervo⁶, donde se presenta el recipiente con el fetiche. Esparce después la comida sobre el recipiente sagrado en la dirección que vaya a cazar y acercará a los labios el objeto que haya escogido como fetiche. Luego inspira realmente el fetiche, como si fuera a inhalar el alimento mágico del dios de la rapiña, que ayudará al cazador a paralizar las patas del animal que va a cazar. Cuando caza el animal exhala en la nariz del fetiche, después lo empapa en la sangre de la presa muerta, sorbe su sangre y devora el hígado para poder poseer las mismas cualidades del animal. Después el cazador pone el fetiche a secar, bendice el bolso donde coloca el fetiche y se lo devuelve al guardián de la medicina del ciervo.

Cuando un nativo tiene un sueño o una visión, tiene que encontrar el tipo de ave o cuadrúpedo que se le ha aparecido. Para comunicar su experiencia a los miembros de la tribu tenía que vestirse con una parte del animal o llevar un bulto del mismo. Este fetiche acabará siendo el máspreciado y jamás se podrá obtener uno igual, además cobrará sentido su experiencia inicial. Los wotawe en Lakota, acostumbraban a enterrar al animal junto al poseedor. El jefe de las fuerzas subterráneas es el oso gris de las Llanuras, que se ve de forma negativa y terrorífica. Para ellos, el bisonte es el animal más positivo de los que viven en la tierra. El águila goza de un gran prestigio, está muy valorada, pues se encuentra en una dimensión superior por tener su capacidad de volar.

Los amuletos surgieron para intentar explicar los fenómenos naturales que ocurrían en el entorno del hombre y cuyas causas ignoraba por completo. Tuvo que hacer algo que le sirviera de protección ante tanta adversidad y tanto peligro, algo que le infundiera el valor suficiente para superar los temores que experimentaba, ante los desastres y fenómenos extraordinarios que contemplaba a diario, sobre todo enfermedades y muertes, sin olvidar los terremotos, las inundaciones, las tormentas eléctricas, las feroces luchas tribales, los monstruos con los que tenía que enfrentarse para sobrevivir. Estos elementos aparecen mencionados en el cuento analizado posteriormente titulado El origen de la vida, donde la madre se convierte en un monstruo y los persigue y el padre otorga a sus hijos una roca especial, un trozo de madera y dos tipos de plantas acuáticas como amuleto para protegerse de ella y finalmente salvar sus vidas.

⁶Según los indios cada animal tenía un poder curativo por este motivo se le aplicaba la expresión medicina seguida del nombre del animal al que hacían referencia.

Con el transcurso del tiempo, les pareció fácil atribuir la causa de tales hechos a espíritus malignos o enemigos del hombre, que residían en las entrañas de la tierra, en el fondo del mar, en lo más profundo de grutas y cavernas y que debido a su invisibilidad, merodeaban en torno a poblados e individuos; de esta forma, buscan todo tipo de objetos mágicos para llevar consigo, que les sirva como protector para defenderse de los males que causaban tales espíritus, genios o demonios. Entre los nativos de Norteamérica, gozaban de tanta importancia que sin ellos no hubieran podido cazar o luchar en las batallas. Se colocaban a la entrada de un poblado o de una choza.

Los tatuajes, que más tarde desarrollaremos en el capítulo III donde hablamos de cosas positivas para su subsistencia, tienen que considerarse amuletos en el verdadero sentido de la palabra, del mismo modo que los talismanes y los fetiches, pues todos ellos están destinados a atraer la buena suerte a su poseedor. Para la mayoría de los pueblos de la antigüedad, los amuletos servían como base primordial de su existencia cotidiana y sin ellos, nunca hubieran tenido la valentía de emprender acciones tan arriesgadas para ellos, como la caza y principalmente la guerra. En terapéutica, y a veces en la prevención de las enfermedades, los amuletos y los talismanes, los tatuajes, las pinturas corporales profilácticas, las señales puestas en la entrada de un poblado o de la choza, los ritos, la liberación secreta de las fuerzas inmateriales causantes de una enfermedad, las danzas terapéuticas y curativas como en el cuento analizado del origen de la danza búfalo donde el Gran Búfalo debe bailar sobre el cuerpo sin vida del padre de su prometida para devolverle a la vida. A su vez cobran importancia: las máscaras que poseen unos fines muy importantes, el chamán que sopla sobre el paciente, el hechicero que procede con el humo de su pipa cargada con hierbas curativas, la succión del cuerpo del paciente para extraer su enfermedad, el traslado de las fuerzas malignas del cuerpo del enfermo al cuerpo de un animal o a un objeto sirviéndose de los poderes mágicos del chamán, poderes que le permiten expulsar la enfermedad por un simple mandato o por medio de un engaño, embarcando a los demonios patógenos al destierro.

3. El chamanismo y la magia

El vocablo chamanismo, indica las tradiciones prehistóricas procedentes de los pueblos mongoloides de Siberia y los indios norteamericanos. En Japón surgió esta tradición bajo el nombre de Shinto. El chamanismo se asienta en la oposición de la tierra y el cielo y el culto a la naturaleza, que es un fenómeno causal y no accidental.

Los chamanes pueden ser hombres o mujeres de carácter enfermizo que recuerdan a los médium espirituales y están al servicio de la comunidad. Las virtudes curativas que posee el chamán son una fusión del dominio psicológico persuasivo y los poderes mágicos. Llegan al trance por cánticos, danzas o zumbidos de carracas; durante el trance, el alma del chamán se transporta en busca del espíritu extraviado, del causante de las enfermedades para combatir contra él y arrebatarle el alma del enfermo. En este viaje al más allá, el chamán nunca pierde su identidad. En ocasiones, el chamán utiliza la ventriloquia y adopta voces extrañas o habla en otras lenguas. Los oyentes están convencidos de su poder sobrenatural. También piensan que están protegidos por espíritus de animales y en ocasiones imitan sus ruidos. El chamán se retiraba en ocasiones a una cueva para lograr la maestría de sus funciones. El poder podía obtenerse de forma voluntaria, sometándose a ciertos rituales, sacrificando un animal y otorgándose al ⁷manitú o permaneciendo aislado y en ayunas durante 5 ó 10 días. Los inuit, de la misma manera que los pueblos del norte de Siberia, hacían del chamanismo el centro de su religión. Como su subsistencia estaba ligada a la caza y a la pesca, realizaban ceremonias expiatorias y propiciatorias para los espíritus de los animales conseguidos y sacrificados. Los chamanes, a diferencia de los brujos, hacían pinturas en la arena y utilizaban su poder, bien para curar enfermedades o para provocarlas, mientras que los brujos sólo las provocan, inducían a la muerte o a ciertas formas de locura.

Los sueños son uno de los grandes poderes chamánicos, se creía que si alguien soñaba con cruzar un puente, se produciría una separación familiar. Si un indio soñaba algo extraño habitualmente lo consultaba con el chamán, por ejemplo, si soñaba que había comido pescado, el chamán le aconsejaría que no bebiera alcohol en unos días. Cuando alguien soñaba con una persona mutilada, un ciervo, una culebra o una perdiz, el chamán le consolaba asegurándole que no le sucedería nada de eso. Si soñaba con un fantasma o espíritu significaba que el soñador tenía su muerte muy cercana. Si soñaban con redes de pesca, significaba que sufrían melancolía o depresión y si aparecía en los sueños un cuervo o buitre, implicaba el anuncio de un embarazo.

⁷Manitú en la cultura tradicional algonquina, es el Gran Espíritu, el Creador de todas las cosas y el Dador de Vida. "Manitu" es una palabra algonquina que significa "espíritu", y "Gitche Manitou" significa "Gran Espíritu". Su significado real es más cercano a "Gran Conexión". Los exploradores franceses traducían el término como "Gran Manitou".

Consultando a las entrañas del animal o con guijarros negros, los hechiceros tribales podían adivinar el futuro. Los elementos más ansiados eran las arañas, las guardaban en recipientes de barro cocido donde las alimentaban. Si al hacer la consulta la araña aparecía con alguna pata encogida, el pronóstico era negativo, por el contrario si tenía todas las patas extendidas el futuro sería excelente.

La superstición era muy corriente entre los indios; existe una lista innumerable de supersticiones; entre las más notorias se encuentran las cosechas. Si el maíz o el trigo aparecían con granos demasiado grandes, la muerte estaba cercana. Si habían tenido un año malo, el chamán observaba las estrellas de forma hipnótica para cambiar la situación actual. Si un nativo debía vadear un río, se bebía un enorme sorbo de agua para no ser arrastrado por la misma. A continuación vemos la ilustración de un chamán de la tribu ⁸chickasaw.



Foto de un chamán chickasawiii

⁸Los chickasaw son una tribu de la familia lingüística muskogui, cuyo nombre proviene posiblemente de chickasha "rebelde", o quizás signifique "los descendientes de Chicsa", personaje mítico del que dicen ser descendientes. Se dividían en dos grupos: Impsaktea y Intcukwalipa. Ocupaban el NE de las orillas de los ríos Misisipi y Alabama, cerca del actual Memphis (Tennessee) y Oklahoma. Están relacionados lingüísticamente con los creek y choctaw.

Los chamanes y sacerdotes se peleaban por ganarse la confianza de la gente. Los misioneros con conocimientos médicos, curaban a los enfermos con efectivas curas, mientras que los poderes chamánicos habían demostrado ser ineficaces. Un jesuita en ⁹Huronia, pudo predecir con precisión un eclipse solar y consiguió ganarse la admiración entre los nativos. Su prestigio aumentaba, si los misioneros rezaban para que cayera agua para los campos y ocurría. Los hospitales y las provisiones corrieron a cargo de los frailes y las monjas. Pero el experimento en Huronia fue instructivo para la relación entre los nativos y los europeos. En Huronia los jesuitas tuvieron que enfrentarse a la hostilidad, la indiferencia y la dureza de las bajas temperaturas. La mayoría de los hurones se mostraban hostiles a ellos por algunas de sus costumbres, tales como la aversión a la mujer o su obsesión por preservar su privacidad. Cuando las enfermedades empezaron a azotar a los hurones, los jesuitas bautizaron a todos los que pudieron con la esperanza de asegurarles su lugar en el cielo. Rápidamente, los nativos se dieron cuenta de que cuando los jesuitas les echaban agua y pronunciaban unas palabras sagradas, con demasiada frecuencia morían, por esta razón los hurones sospechaban que practicaban brujería con ellos.

Un cazador de los indios naskapis del nordeste de Canadá, echa un hueso al fuego y después estudia los patrones de las resquebrajaduras y manchas oscuras que se forman en él, que se interpretan como caminos, lagos, manadas, cazadores y desconocidos. Los naskapis creen que el espíritu del fuego, también entra en el hueso y que si el adivino tiene gran poder y está en armonía con los espíritus de los animales, el resultado de la adivinanza será exitoso.

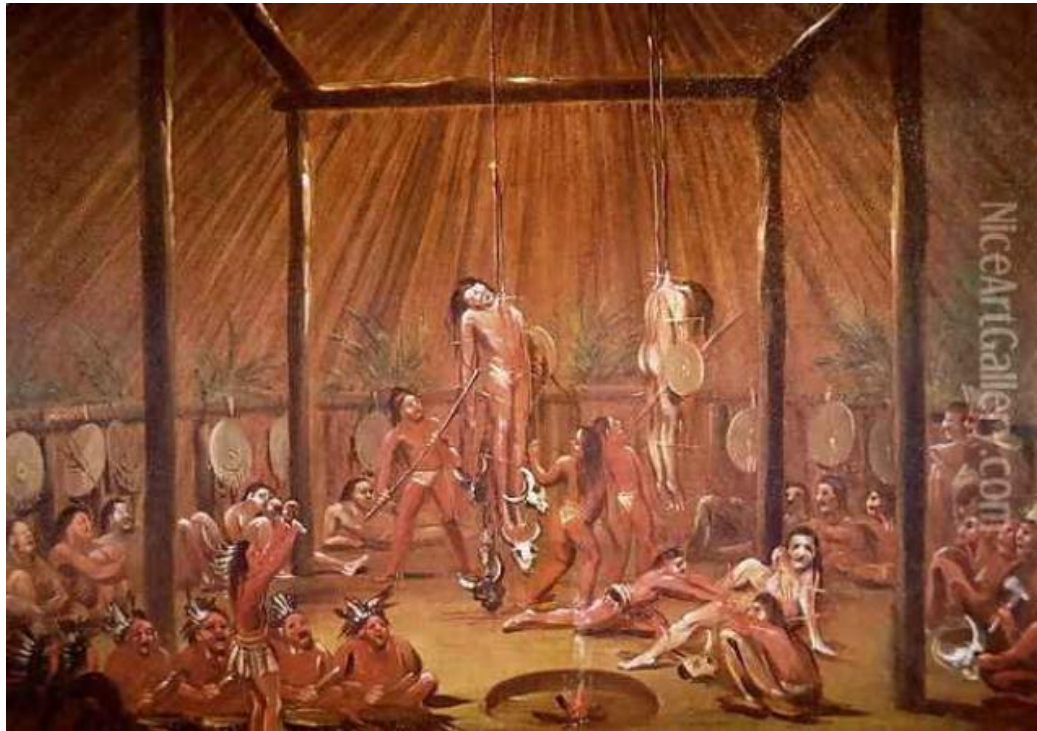
La actitud mágica surge con el hombre primitivo ante fenómenos y poderes naturales inexplicables. El anhelo por lo desconocido es labor del hechicero, que observa atentamente el verano y la primavera. Los sacerdotes que gozan de gran prestigio y son muy venerados por conocer los saberes medicinales y más tarde la tradición escrita.

Los ¹⁰kwakiult hablan de antiguas prácticas antropófagas, en la mayoría de las tribus se creía que el brujo o chamán tenía que ingerir carne humana, cuando desecaban cadáveres ofrecían

⁹Huronia se encuentra al sur de Ontario (provincia de Canadá). Su nombre indica que fue el territorio habitado por los indios Hurón. Más adelante explicaremos el origen del nombre Hurón y hablaremos de las costumbres de dicha tribu.

¹⁰ Los kwakiutl son una tribu amerindia que hablan lenguas wakash y que se encuentra situada en Canadá. Su nombre significa "playa al lado norte del río".

mejores cualidades que la carne fresca; más adelante el rito se convirtió en un simple mordisco. Los mandan de Dakota del Norte, que mencionamos con anterioridad, celebraban el *okipa*, como vemos en la foto a continuación, un ritual que tenía gran importancia. Instalaban una tienda de campaña y en el centro ponían una secuoya, el árbol sagrado para representar el lugar donde apareció el hombre.



Ceremonia okipá de los mandanes de Dakota del norte

iii

La magia opera por dos razones:

- 1) Coincidencia si se espera un tiempo el acontecimiento deseado puede llegar a hacerse realidad.
- 2) Sugestión psicológica, ocurre a personas que sospechan o temen ser víctimas de la magia al estar amenazados por el histerismo o la coacción pueden enfermar e incluso morir.

A veces la magia se crea por un principio de asociación. Está basado en la afinidad que poseen los actos u objetos parecidos, esto da lugar a que el mago realice su acción mágica sobre la persona o el objeto imitando de forma ritual el hecho que desea realizar. Para atraer la

lluvia a los campos desérticos, la tribu pueblo pintaban imágenes de las nubes portadoras de lluvia, o también con jugo de yuca recreaban las olas de espuma.

4. El esoterismo, el tabú, la brujería y el maná

La palabra esoterismo proviene del griego(ἔσσις) y significa: dentro, desde dentro, íntimo interior, que se une al sufijo “-ismo”, es un término genérico que alude al conjunto de conocimientos, enseñanzas, doctrinas, prácticas, ritos, técnicas o tradiciones de una creencia religiosa, que son secretos incomprensibles o que tienen un difícil acceso y que se transmiten solamente a una minoría selecta que recibe el nombre de iniciados, razón por la que los profanos no la conocen. Con la celebración de las fiestas que daban lugar a los ritos iniciáticos, como ocurre entre las tribus indias que, para que el niño pasara a la edad adulta, lo dejaban en el bosque sin provisiones y debía enfrentarse a conseguir alimento, enfrentarse a algunos animales..., se incrementaba la relación entre lo humano y lo divino, si se mentaban estas técnicas se convertían en profanas. Por extensión, el esoterismo alude a toda doctrina que necesita un cierto nivel de iniciación para poderlo estudiar en su total profundidad.

En la antigüedad, se cultivaba una doctrina accesible a todos y a su vez, algunas escuelas cultivaban otras doctrinas ocultas reservadas a los iniciados. Los discípulos de Pitágoras se dividieron en exotéricos, simples aspirantes sin investiduras y esotéricos, totalmente iniciados en la doctrina real del maestro. Para Platón y Aristóteles, los caracteres exotéricos o esotéricos, sólo se aplican a las doctrinas. Antes del siglo XIX, no existía una palabra que sirviera para clasificar y reunir las diferentes corrientes y prácticas esotéricas. Existía sólo como adjetivo, esotérico (de dentro, interno) y más tarde apareció el vocablo esoterismo, para expresar la calidad de esotérico.

A continuación enumeramos los principales símbolos esotéricos entre los Hopi de Canadá.

Los hopi son una raza de nativos amerindios de las más antiguas de Norteamérica, cuya cultura se ha mantenido vigente hasta nuestros días, puesto que ha sido objeto de la atención mundial, al considerarla una raza descendiente de extraterrestres, que nos dejaron como legado una serie de profecías, que han ido cumpliéndose casi de forma cronológica y que coinciden con los mayas en un final de los tiempos, que pudiera ocurrir en el mundo actual.

La simbología hopi tiene los siguientes símbolos más conocidos:

La cruz cósmica posee un diagrama con cuatro barras que indican los cuatro puntos cardinales y los puntos extremos en el horizonte que el sol cruza durante el año, los puntos de solsticio y equinocio. Hay cuatro círculos que se representan dentro del contorno exterior, que simbolizan las cuatro naciones o las cuatro primeras tribus de la humanidad, que vinieron al mundo para mantener su equilibrio.

Este símbolo Dom de energía creativa y natural les fue otorgado por el dios supremo, para facilitar el sustento de los hopi, pues de él dependen el cultivo del maíz y otros cultivos sostenibles, de modo que el Dom o símbolo del sol, simboliza el corazón del cosmos y se ocupa de la vitalidad, el crecimiento y la pasión que engendra la vida.



Símbolo Dom de los Hopi

iv

La espiral Hopi simboliza el número de viajes o excursiones realizadas por una tribu o nación a los distintos rincones de la tierra. Por esta razón, los grabados de la espiral en las piedras, representan un viaje intrincado realizado a otros mundos, que simboliza en general una ampliación de la conciencia o un crecimiento espiritual, conseguido después de un largo viaje. Este símbolo es también común, entre otras tribus de todo el continente americano.



Símbolo de la espiral Hopi

El vocablo procede de los aborígenes de Polinesia para definir a las personas o cosas sagradas: *tapu*, *tabou*, *taboo* y *tabú*. El tabú conlleva una relación inevitable con el sobrenaturalismo, resulta beneficioso si los fines son buenos, pero si es sobrenatural puede resultar peligroso. El hombre tiene que usar el fuego, pero al acercarse puede resultar peligroso, esto significa que los elementos esenciales para el hombre no actúan según las leyes naturales, por eso hay que acercarse con cautela y sin abusar, como en el cuento analizado de la creación Micmac donde el creador lanza un rayo sobre la tierra y de forma accidental da vida al ser humano que no podrá valerse por sí mismo hasta que el creador le transmita vida. El tabú está compuesto de reglas negativas, que se crearon principalmente para atemorizar al hombre, al entrar en contacto con fuerzas superiores a él. A veces, se aplican las leyes del tabú cuando surgen malas conductas, como el incesto. Otra función que tiene es la de separar las diferentes clases sociales, de la misma manera, que el peinado tradicional separa la mujer casada de la soltera. Su significado se ha modificado en Europa, a partir del terror infundido por lo sagrado.

Sigmund Freud (1913) expone los rasgos que definen el tabú:

- a) Ausencia de motivación en su mayoría
- b) Necesidad subjetiva del cumplimiento
- c) Propensión en convertirse en entidades contagiosas
- d) Presencia de los ritos

La brujería se establece a una edad temprana y es hereditaria; los hechiceros son personas corrientes conducidas por su maldad, envidia o venganza, que se sirven de la magia y de conjuros para hacer daño. Según el estudio llevado a cabo por Clyde Kluckhohn (1905) sobre los ¹¹navajos, la brujería y la hechicería ayudan a canalizar las tensiones producidas por la convivencia bajo el dominio blanco. Existían dos clases diferentes de brujos, los hechiceros y los brujos de amor. Los hechiceros sabían provocar la muerte, la locura o ciertas enfermedades, mientras que los brujos del amor, se servían de la magia amorosa para atraer a los enamorados. Cuando los resultados eran beneficiosos no se consideraba brujería. Las ceremonias que llevaban a cabo los hechiceros, empezaban por la noche y duraban hasta la salida del sol del día siguiente. Los participantes se reunían alrededor del fuego con sus cuerpos desnudos y bailaban alrededor de la hoguera, sosteniendo por encima de sus cabezas, cuerpos que habían sido exhumados. A continuación vemos la foto de un hechicero sioux.



Foto de un hechicero sioux^v

¹¹ Los navajos son la nación indígena estadounidense más numerosa, pues cuenta con unos 298.000 individuos. Viven en el Suroeste de Estados Unidos repartidos por los estados de Arizona, Nuevo México, Utah y Colorado, junto con 37 navajos que habitan en Chihuahua y Sonora, al norte de México. Navajo es el nombre que les dieron los primeros exploradores españoles al denominarlos "Indios Apaches de Navajó".

Los brujos solían preparar venenos hechos de trozos de piel, flujo menstrual, heces de oso y uñas de animales. Los venenos más usados provenían de los perros, las avispa, los lagartos, las serpientes y los escorpiones. Los hechiceros metían este veneno en bolsas de piel de gamo, solían suministrárselo al individuo cuando estaba dormido, introduciéndoselo en su boca o nariz, o bien arrojándolo al tipi. A veces si se sospechaba que alguien había hecho brujería, se podía celebrar un juicio presidido por el patriarca de la tribu. El acusado era colgado de un árbol por las muñecas, sus pies no llegaban al suelo y si no confesaba, encendían una hoguera hasta que confesara el crimen. Otra forma de enjuiciarlos es, colocándolos en el centro del círculo y no dándoles ni comida ni bebida hasta que confesaran.

Los indios anzande practicaban el siguiente ritual: se administra veneno a un pollo y se formulan preguntas relacionadas con la estabilidad de la persona. Si el pollo muere, la persona es culpable, si vomita el veneno, será inocente. Cuando se confirma quién es el brujo, le envía un ala de pollo muerto, si la acusación conlleva la muerte de una persona el brujo paga una indemnización. Los candidatos más corrientes son los vecinos. Los miembros de una familia y los nobles están exentos de acusaciones. Las mujeres pueden acusar a los hombres, pero no a la inversa.

El maná simboliza fuerza mágica, que se halla en el estado de supervivencia entre los pueblos primitivos. Significa la respuesta de los seres humanos ante los fenómenos naturales provenientes de la nada, portadores de un poder omnipotente, que mantienen la actividad del universo y los cambios que surgen a lo largo de la vida. El maná constituye varias cosas: una fuerza, un estado, una acción, una propiedad y un ser. Del maná surge el valor de las personas y cosas, junto con la importancia religiosa, social y mágica que conlleva. Para algunas tribus el maná designa el dinero. El maná no se encuentra en posesión de todas las almas de los difuntos, pues se encuentra relacionado con las hazañas llevadas a cabo en la tierra. Entre las tribus es corriente encontrar uno o varios manás, pues de ellos dependía el bienestar de la comunidad tribal. Los chamanes, como mencionamos con anterioridad, con sus poderes mágicos y su conocimiento del entorno, podían traer la lluvia, la salud, el sol y alejar las enfermedades o incluso los fenómenos meteorológicos adversos. Existían chamanes especializados para cada plegaria, por ejemplo un chamán entonaba cánticos para conseguir una buena cosecha.

El poder del chamán se transmitía de padres a hijos o incluso de tíos a sobrinos. El maná puede servirse de poderes para perjudicar a alguien entonando estas palabras “*fa 'a maná-*

maná", que traen consigo enfermedades o desgracias o también pronunciar estas palabras "*fa' a-maná*", que trae energía de curación o un remedio. El maná posee una fuerza que se condensa principalmente en los elementos esenciales y con mayor fuerza mágica en los cuatro elementos: el fuego, el aire, el agua y la tierra.

5. Concepto del tiempo según los indios

Para los nativos no existe tiempo para las actividades que realizan, cuando se empieza una actividad continúa hasta que la termina, esto lleva por nombre el tiempo biológico. En los cuentos que analizamos a continuación apenas se hacen referencias temporales concretas. Al carecer del concepto del tiempo de los occidentales, como hemos observado en el análisis de los cuentos, los tiempos verbales más empleados son el presente y el pasado porque nos hacen revivir la historia cuando es narrada. A su vez son los tiempos más sencillos de usar. Nunca se habla de un día de la semana, un mes del año o un año en concreto. El tiempo se interpreta por las acciones que realizan y ven, antes de la llegada de los europeos no existía ningún vocablo para designar los meses, ellos se fijaban en su entorno y denominaban a los meses "la luna hambrienta" o "la luna de los arándanos". En el libro *Cuentos iroqueses* de Tehanetorens (1988:27-28), aparecen los meses del año, con un nombre distinto de luna para cada uno de ellos. Enero, Luna de la Nieve; Febrero, Luna del Año Nuevo; Marzo, Luna de los Vientos; Abril, Luna del Azúcar del Arce; Mayo, Luna de la Siembra; Junio, Luna de las fresas; Julio, Luna del Trueno; Agosto, Luna del maíz verde; Septiembre, Luna de la Cosecha; Octubre, Luna de la caída de las hojas; Noviembre, Luna de la Caza; Diciembre, Luna de la larga noche.

Según Juan Eduardo Cirlot (2002:444), los indios al desconocer la división del tiempo en semanas, miden el correr del tiempo en estaciones del año y dicen, "hace muchísimos inviernos". A veces también la medición del tiempo, la hacen a partir del sol y de la luna, diciendo pasaron muchos soles y varias lunas.

Como dice Evan Pritchard (2001), en la lengua micmac no existe la palabra tiempo, ni tampoco en la mayoría de las lenguas algonquinas. Justo como Einstein dijo, que el tiempo es relativo y elusivo en la naturaleza. *Leaf Turn Moon*, la luna cuando las hojas se están poniendo rojas, tendría mucho más sentido y sería más útil que "septiembre".

Pritchard (2001) añade “There’s a natural time and a spiritual time. Natural time I describe as horizontal and spiritual time I call vertical. At least it makes people think and scratch their heads. Horizontal time is the progression of moments from the past, forward toward the future. Vertical time progresses from the heart of the Creator through us, his children, and straight through us to the heart of the Mother Earth.”¹²

Es mejor vivir el momento o en un ritmo temporal medido por inviernos, lunas o soles, cosas que se pueden ver y disfrutar.

6. Tipos de mitos

A continuación describiremos el término mito y estudiaremos diferentes mitos entre las distintas tribus de Norteamérica.

La palabra mito significa discurso, relato, rumor, diálogo, conversación, es lo opuesto al logos: fábula, leyenda, relato fabuloso, cuento o ficción alegórica. Se podría definir como un relato oral o un escrito, que se ha transmitido desde la antigüedad relacionado con el culto, que posee un lenguaje imaginativo y que narra las diferentes acciones de los dioses, los héroes y los personajes sobrehumanos. Se instauraron cuando se originó el mundo, el hombre y el orden en el que viven en el universo. La función esencial del mito, consiste en proporcionar un modelo lógico para amortiguar las contradicciones u oposiciones, que experimentan los individuos a lo largo de la historia de su vida en sociedad.

En los mitos se pueden encontrar los siguientes sentidos:

Mito del mundo interno y externo: Platón se servía de ellos a modo de parábolas filosóficas. Hacen alusión al hombre en una determinada época histórica y tienen como función dar respuesta a ciertas verdades.

Mito simbólico: si se refiere al contenido y a la forma con interpretación alegórica, se prescinde de la historicidad y de la realidad.

Mito de ficción histórica: carece de valor científico al no poder probar su existencia de forma empírica ni clasificarlo en un contexto histórico preciso, sin embargo posee un valor literario.

¹²Existe un tiempo natural y un tiempo espiritual se denomina, horizontal y al tiempo espiritual, vertical. Al menos hace que la gente piense y se estruje el cerebro. El tiempo horizontal es la progresión de momentos desde el pasado hacia el futuro. El tiempo vertical progresa desde el corazón del Creador hasta nosotros, sus hijos y directamente de nosotros al corazón de la Madre Tierra.

A continuación explicamos la diferencia entre mito y símbolo.

Como decía el profesor Bronislaw Malinowski (1926): “el mito es una forma primitiva, no es sólo un cuento que se narra sino una realidad vivida. No es la naturaleza de la ficción como leemos hoy en las novelas sino una realidad vivida, que ocurría al principio de los tiempos y que ha influido sobre el destino del mundo y de los humanos”.

Los cuentos amerindios que estudiamos más adelante corresponden con el sentido del mito de ficción histórica, puesto que carecen de valor científico pero sí poseen valor literario. En los mitos cosmológicos, los principales cambios en cuanto a los períodos de tiempo sugieren el comienzo de una clase de tiempo cualitativamente diferente o de la edad del mundo. En el mitoanálisis hay toda la identificación de los símbolos y de su significado. Esto significa que aislamos el estudio de los dioses, los héroes, los seres humanos, los animales, los espíritus, los fenómenos naturales y todos los actos y acontecimientos importantes.

Aunque parezca extraño, los mitos no están generalmente centrados en torno a la riqueza material, excepto en lo que se refiere a la abundancia o a la falta de alimentos; el tema de la posesión o la falta de dinero, por otra parte, es frecuente en algunas leyendas, especialmente las historias populares de origen europeo. Uno de los rasgos esenciales de los mitos es su apertura a la aplicación simultánea o una enorme variedad de interpretaciones.

Como dice Mircea Eliade (1972), los cherokees distinguen entre mitos sagrados (cosmogonía, creación de los astros, origen de la muerte) e historias profanas que explican, por ejemplo, ciertas curiosidades anatómicas o fisiológicas de los animales. Los mitos no se deben recitar más que durante un lapso de tiempo sagrado (generalmente durante el otoño e invierno y sólo de noche) mientras que las historias falsas se pueden contar en cualquier momento y lugar. Los mitos relatan todos los acontecimientos primordiales, a consecuencia de los cuales el hombre ha llegado a ser lo que es hoy, un ser mortal, sexuado, organizado en sociedad, obligado a trabajar y que trabaja según las reglas. Esto aparece en el cuento de la *Historias de El Anciano. Génesis de los Pies Negros*. En el cuento de los Blackfoot sobre el origen del mundo donde la mujer tira una piedra al agua sin el permiso del Gran Espíritu y si no flota traerá la mortalidad a la humanidad. Al no flotar al cuarto día, el Gran Espíritu se muestra implacable e impedirá al ser humano volver al estado de inmortalidad que tenía.

Alguna tribu vive de la pesca, porque en los tiempos míticos un ser sobrenatural enseñó a sus antepasados cómo capturar y cocinar el pescado. El mito es para el hombre arcaico un asunto

de gran importancia, mientras que los cuentos y las fábulas no lo son. “Vivir” los mitos implica pues una experiencia verdaderamente religiosa, no se vive el tiempo cronológico sino el primordial, el tiempo en el que el acontecimiento tuvo lugar por primera vez. Se puede hablar de tiempo fuerte del mito; es el tiempo prodigioso, sagrado en el que algo nuevo, fuerte y significativo se manifiesta plenamente.

El mito expresa, realza y codifica las creencias, salvaguarda los principios morales y los impone, garantiza la eficacia de las ceremonias rituales. El origen de algo presupone y prolonga la cosmogonía, toda nueva aparición de un animal, una planta, una institución implica la existencia del mundo. Todo mito de origen narra y justifica una situación nueva, los mitos de origen prologan y completan el mito cosmogónico: cuentan cómo el mundo ha sido modificado, enriquecido o empobrecido por ejemplo en el cuento del origen de la tienda medicina explica cómo los humanos crean una cabaña de sudor para, en caso de estar enfermos, mejoren su situación a través de cánticos y plantas medicinales conducidas por el chamán. También en varios cuentos se hace mención del ritual de la pipa sagrada para que el indio pueda conectar con el Gran Espíritu y por tanto purificarse.

Eliade, más adelante continúa diciendo, el mito cosmogónico es el modelo ejemplar de toda creación, lo ilustra la costumbre de una tribu norteamericana, los osages. Cuando nace un niño, se llama a un hombre que ha hablado con los dioses. Al llegar a casa de la parturienta, recita ante el recién nacido la historia de la creación del universo y de los animales terrestres. A partir de este momento el recién nacido puede ser amamantado, más tarde, cuando el niño desea beber agua, se llama de nuevo al mismo hombre o a otro, éste recita otra vez la creación, contemplándola con la historia del origen del agua. Cuando el niño alcanza la edad de tomar alimentos sólidos, el hombre que ha hablado con los dioses, vuelve a recitar la creación, esta vez relatando también el origen de los cereales y de otros alimentos.

Se da dependencia de los mitos de origen porque se trata de un comienzo; el comienzo absoluto es la creación del mundo. La recuperación del tiempo primordial es lo único capaz de asegurar la renovación total del cosmos, de la vida y de la sociedad.

Los animales y las plantas se alinean entre las obras creadas por los seres sobrenaturales. La cosmogonía se reduce a la creación de un paisaje familiar. El cosmos amenaza ruina si no se recrea anualmente como sugiere la fiesta principal de las tribus californianas: karok, hupa y

yurok. La ceremonia se llama en las lenguas respectivas New Year. La consolidación del mundo entre ciertas tribus se hacía mediante la reconstrucción de la cabaña de vapor¹³.

Al lado de los mitos diluvianos, otros relatan la destrucción de la humanidad: temblores de tierra, incendios, derrumbamiento de montañas y epidemias. Un cierto número de mitos hablan de una pareja que repoblará el mundo. Los chocktaws creen que el mundo será destruido por el fuego, como se anuncia en la Biblia. Para los cherokees cuando el mundo esté viejo y gastado, los hombres morirán, las cuerdas se romperán y la tierra se hundirá en el océano. Imaginan la tierra como una gran isla, suspendida de la bóveda celeste por cuatro cuerdas. Se trata de mitos del fin del mundo que implican con mayor o menor clarividencia la recreación de un universo nuevo.

Para curarse de la acción del tiempo, hay que volver hacia atrás y alcanzar el comienzo del mundo. En las culturas arcaicas y paleorientales, la reiteración del mito cosmogónico tenía como finalidad la abolición del tiempo transcurrido y el recomienzo de una nueva existencia con las formas vitales intactas.

A continuación encontramos el relato del mito del nuevo mundo donde la gran liebre considerada creadora del mundo, era un ser muy venerado entre los nativos porque ayudaba a los demás y fundó la tienda medicina, donde se celebraban ceremonias y encantamientos, mientras los nativos dormían. *Michabo* en un sueño dijo a la liebre, que debía pensar cómo matar. La liebre poseía mucha fuerza por sus patas traseras y fue capaz de crear las cataratas y derribar las presas construidas por los castores. Observó con detenimiento cómo la araña tejía una tela con el fin de atrapar las mentiras, además, enseñó a la liebre cómo fabricar redes para poder pescar.

Michabo simboliza la luz que hace desaparecer la oscuridad, en otros mitos amerindios, aparece como el jefe de los puntos cardinales, el príncipe de los poderes del aire, cuya voz es el rayo y cuya arma son los relámpagos. Cuando *Michabo* simboliza la luz, representa el nieto de la luna y su padre representa el viento del oeste. Su madre muere al dar a luz a *Michabo*. Como la luna representa la diosa de la luz, el amanecer es la hija, el oeste simboliza el espíritu de la oscuridad y el este representa el de la luz.

¹³La cabaña de vapor es una tienda fabricada en madera con una temperatura que puede alcanzar hasta los 90°C donde acudían los enfermos a curarse por medio del sudor o cualquier miembro de la tribu para purificarse.

En el segundo mito Michabo aparece acompañado de sus cuatro hermanos: el norte, el sur, el este y el oeste; también aquí su madre murió al dar a luz. Al ser el jefe de los cuatro puntos cardinales, los cazadores le rinden honores con la sangre de los animales cazados, cuando la caza ha sido próspera.

Los nativos creían firmemente en la reencarnación, creían que el espíritu del difunto regresaba a la tierra en otro cuerpo humano. Cuando un niño se parecía a su abuelo o a su bisabuelo, pensaban que el niño había encarnado el alma de su antepasado. En ciertos casos los chamanes o hechiceros, tras realizar ceremonias complejas entre las que aparece la Danza de la muerte, dictaminaban la certeza de esa reencarnación. Creían también, que un nativo que no se hubiera comportado según las reglas morales que cumplen los miembros de la tribu, se reencarnaría en algún animal. Esto explica la razón por la que acostumbraban a cazar a animales capaces de realizar una transmigración como las serpientes, algunas aves o los lagartos. Cuando una serpiente o un águila se acercaba al poblado, el chamán se encargaba de dictaminar, si se trataba del alma de un difunto que se acercaba a pedir perdón. Si el animal se alejaba después de algunas ceremonias, significaba que se había librado de sus impurezas y podía regresar al paraíso. Los nativos sólo cazaban animales que no albergaban ningún alma, de ese modo no sentían ningún tipo de remordimiento al darles caza; a este grupo pertenecen: los ciervos, los búfalos y los gamos.

Según los navajos, todos los seres vivos eran seres o personas. Los animales podían quitarse el abrigo, compartían la vida espiritual con los demás seres vivos y todos se entendían como una gran familia.

Hasteen Klah (1942) contó la creación del primer hombre, “entonces los dioses empezaron a hacer el hombre. Modelaron pies y tobillos con tierra y se sirvieron de relámpagos para las piernas y de conchas blancas para las rodillas. Hicieron el cuerpo con maíz blanco y amarillo, las cejas con maíz negro, la sangre con maíz rojo, el corazón con obsidiana...su palabra estaba hecha de trueno, su respiración, de viento blanco y su lengua, de rayo. Un pequeño torbellino mantenía los nervios en movimiento. Ese hombre se llamó “Creado a partir de todo”. Los otros humanos eran “Los que han ascendido”.

Leigh Sauerwein (2001) en *Mitología navaja* recita el siguiente Canto del Espíritu de la Tierra.

Ella es bella, sí es bella,
Yo soy el espíritu que vive
En la Tierra...
Los pies de la Tierra son mis pies...
Las piernas de la Tierra
Son mis piernas
La fuerza de la Tierra
Es mi fuerza...
Los pensamientos de la Tierra
Son mis pensamientos...
La voz de la Tierra es mi voz...
La pluma de la Tierra
Es mi pluma...
Todo lo que pertenece a la Tierra
Me pertenece.
Todo lo que rodea a la Tierra
Me rodea...
Yo soy la palabra sagrada
De la Tierra...
Ella es bella, sí es bella...

7. La simbología de los números

El número 4 simboliza los cuatro lugares cósmicos, que se expresan con los términos siguientes: humedad, frío, sequedad y calor; la oscuridad es el aspecto negativo correlativo de la humedad y la luz es el aspecto positivo correlativo de la sequedad. Para los sioux, los cuatro vientos equivalen a las potencias productoras de las regiones del mundo, los cuatro periodos cíclicos simbolizados por las cuatro plumas del águila que sirven de adorno en el círculo sagrado, que se utiliza en la ¹⁴Danza del Sol. Los cuatro periodos son: la piedra, el arco, el fuego y la pipa. Para los sioux también, los puntos cardinales se encuentran asociados a cuatro Divinidades o semi-dioses, que se subdividen a su vez, en cuatro entidades jerarquizadas: Sol, Luna, Bisonte y Alma. Hay también cuatro edades por las que tienen que pasar todas las cosas creadas: la primera es el Sur, que es de color amarillo y es la fuente de toda la vida y es la primera edad en un ciclo histórico; la segunda el Oeste, que es de color negro; la tercera corresponde al Norte, que es de color blanco y la cuarta es el Este, que es de color rojo, en la que se encuentra la humanidad en la actualidad, que llegará a su fin con un gran desastre.

El número 4 es muy significativo para los indios, porque también hace referencia a los puntos cardinales, por esta razón está presente en todas sus ceremonias. A su vez, este número aparece representado por colores, que simbolizan los habitantes que moran en la tierra. El blanco hace referencia a los europeos, el negro al continente africano, el amarillo a Asia y el rojo a los indios a quienes los europeos denominaban pieles rojas.

Cada historia de la creación, no versa simplemente sobre un Dios distante que posee una fuerza inimaginable, que crea esto y aquello según un plan divino. Estas historias de la creación versan realmente sobre ti, sobre tu lugar en el proceso universal de la creación. No tenemos que mirar mucho para encontrar la línea de enseñanza, que nos conduce de vuelta dentro de nuestro propio corazón y nos preguntamos, si estos últimos cuatro son los cuatro regalos del Creador, de los que los ¹⁵ojibway hablan y son preguntas que cada persona puede hacerse independientemente de su pasado.

¹⁴ En el capítulo IX las celebraciones haremos alusión a los tipos de danzas entre ellas la danza del sol.

¹⁵ Los ojibwa (también conocidos como ojibwe, ojibway o chippewa) es uno de los pueblos nativos más grandes de América del Norte junto a los cheroquis y los navajos. Se encuentran en la misma proporción, en Canadá (en Ontario) y en Estados Unidos (en Wisconsin y Minnesota).

El siete en muchas culturas, incluida la de los nativos de América corresponde al número de la Creación y significa plenitud, porque hay siete direcciones: el este, el sur, el oeste, el norte, arriba, abajo y el centro. Es también el mayor número de generaciones de tu propia familia, que tú probablemente encuentres a lo largo de tu vida: la bisabuela, la abuela, la madre, la hermana, la hija, la nieta y la bisnieta. En muchos cuentos de todo el mundo, hay siete generaciones desde el primer hombre o la primera mujer de la primera persona de la siguiente etapa de la creación. Como en el Génesis, el significado de siete generaciones en la enseñanza de los nativos americanos, puede ser negativa o positiva, tenemos que mirar hacia adelante, pensando en lo que beneficiará a nuestros descendientes de la séptima generación.

Un ejemplo de la importancia del número siete es la historia bíblica de Noé. Era el descendiente de la séptima generación de la línea maldita de sangre de Caín, pero era también de la buena línea de sangre de Seth, cuando las dos líneas habían comenzado a casarse entre ellas. Su padre Lamech, séptimo de Adán en la línea de Caín, era orgulloso, un hombre hecho a sí mismo, maestro de su propio destino, mientras que los de la línea de Seth, fueron obedientes a la voluntad de Dios. Noé era el séptimo de ambos, Caín y Seth, de modo que llevaban los dos el peso de los pecados de Caín y los beneficios de la sabiduría de Seth. Es una pena que en la tradición común, la gente recuerda principalmente la maldición de Caín y no las bendiciones de Seth, que eran igual en la importancia que representaban en la narrativa bíblica.

8. La simbología del círculo

Todo lo que hace el Poder del Universo lo realiza en forma de círculo, el cielo tiene forma de círculo, la tierra es redonda como una bola y las estrellas también son redondas. El viento se arremolina cuando alcanza su fuerza máxima, los pájaros construyen sus nidos en forma de círculo, pues poseen la misma religión que nosotros. Las tiendas o tipis de los amerindios son también circulares, como los nidos de los pájaros y siempre tenían una disposición en círculo, que representaba el centro de la nación, que era un nido formado de muchos nidos, en el que el Gran Espíritu deseaba que cobijásemos a nuestros hijos. La estructura de los cuentos también es cíclica, posee un inicio, un desarrollo y un final que en su mayoría alude al ciclo vital donde nacemos, vivimos y luego morimos, ningún ser vivo puede salir del mismo.

Posiblemente el círculo es el símbolo místico más usado por los amerindios. Esta figura geométrica, les permitió adentrarse más allá del vuelo de la ilusión sensorial, delinear la conciencia humana y conseguir un entendimiento holístico de su entorno. El círculo les aportó un discernimiento profundo de la naturaleza del ser y les sirvió para conseguir una unidad de la mente en forma sistemática.

Las primeras enseñanzas místicas que reciben los niños nativos, se refieren a la percepción y a la ilusión. Cuando un grupo de niños indios van con su maestro a orar, se sientan en círculo, los niños uno por uno, van describiendo el juego de luz reflejado sobre la pluma de un águila, colocada en el centro de un círculo. Descubren que existen tantas formas de percibir la pluma, como hay un punto en el círculo. Aprenden además que las percepciones individuales son mucho más complicadas que simplemente la posición en el círculo.

Este círculo o rueda de medicina, es el universo total y se puede interpretar, como el espejo en el que se refleja la conciencia del hombre. El universo es el espejo de la gente y cada persona es un espejo para toda persona. Cada idea, persona y cosa se puede ver como un espejo, que ofrece al ser humano la oportunidad de descubrirse a sí mismo, siempre que éste desee ver su propio reflejo.

El misticismo de los amerindios enseñaba, que cada cosa dentro de la rueda del universo, a excepción del hombre, sabe su armonía con el resto de las cosas, únicamente el hombre nace con una perspectiva fragmentada del universo. Para conseguir su armonía tiene que intentar comprender su propio reflejo, en los cuatro grandes poderes de la rueda de la medicina¹⁶. Si visualizamos un círculo con una cruz interna, veremos la configuración de los cuatro puntos cardinales en él.

Los amerindios descubrieron la universalidad del círculo, por su estrecha relación con las fuerzas de la naturaleza. El símbolo del círculo, les proporcionó una comprensión holística de su entorno físico y un sentido de inmortalidad, de modo que para ellos, todo lo que el poder del mundo es capaz de hacer, lo realiza en un círculo.

Dios es un círculo, cuyo centro se encuentra en todas partes y cuya circunferencia no se halla en ninguna. Un círculo simboliza la unidad, lo absoluto y la perfección, porque se cierra sobre

¹⁶ La rueda medicina se compone de 12 piedras en forma de círculo que representan los meses del año. Clasifica la naturaleza humana en 12 tipos de personalidad, cada una se corresponde con un momento del año. En el centro de la rueda se encuentra Wakan-Tanka que simboliza las energías invisibles que más adelante se hacen visibles.

sí mismo. Representa un símbolo del cielo en su relación con la tierra, del mundo espiritual en relación con el mundo material. Por esta razón tiene relación con la protección y por eso aparecen los círculos mágicos, los anillos de poder, las coronas reales o los cinturones que logran hacernos invisibles. La mayoría de los cuentos analizados en el capítulo XII poseen una estructura cíclica, la historia suele acabar cómo empezó o en el lugar donde empezó.

9. El poder unificador del viento

El viento o el torbellino se representaba como Umi, se consideraba el poder unificador subyacente en esas formas dispares. Las alas de la mariposa nocturna, creadoras del viento, tenían evidentemente acceso a ese poder y el capullo era el receptáculo de ese poder potencial del viento. A su vez, la araña tenía acceso a ese poder por su red captadora que se fundía en las cuatro direcciones del espacio, que son los hogares de los cuatro vientos. El bisonte tenía el poder del viento, que lo usaba para sus propósitos. El ¹⁷uapití se servía de ese poder para silbar de tal forma que atronaba a las hembras. Todas las criaturas vivientes tienen una vida dependiente de la presencia del viento; concebido como aliento, por tanto constituye un principio vital.

Detrás de la fluidez de las apariencias, existe el concepto unificador de ¹⁸Wakán y existe una fusión final de lo múltiple, en el principio de unión de Wakán Tanka. El bisonte, el uapití, el oso, la libélula, la mariposa nocturna, el capullo de mariposa y la araña, compañeros dispares en apariencia, poseen para los oglalas una conexión con una lógica perfecta. El viento o el torbellino, es el concepto vinculante que se oculta tras esos asociados que aparentan estar mal avenidos. En la mitología lakota es el Torbellino.

Espada, anciano y especialista en medicina oglala, le contó a James Walker que “Los Cuatro Vientos es un dios inmaterial, cuya sustancia nunca es visible...Aunque es un solo dios, es cuatro individuos... La palabra Wakán Tanka significa todos los seres Wakán, porque son todos como si fueran uno.” (Brown Joseph Epes 1997: 21)

¹⁷ El uapití, wapití² o ciervo canadiense (*Cervus canadensis*) es una especie de mamíferoartiodáctilo de la familia de los cérvidos que vive en América del Norte, Asia central y oriental.

¹⁸Wakan Tanka o Wakantanka, (lakota: Wakǵáŋ Tháŋka) es el término para lo sagrado o lo divino en la cosmovisiónsioux. Suele traducirse como “Gran Espíritu”.

El indio deseaba conseguir esas cualidades inherentes en esas criaturas: tener la rapidez y la defensa al ser herida como la libélula; ser tan vulnerable a las balas o a las flechas como la telaraña, gozar del poder de atracción del uapití sobre el polo opuesto, o tener la libertad que goza el torbellino criado en el capullo. El individuo puede conseguir estas cualidades, si puede establecer una forma que muestra la cualidad anhelada.

CAPÍTULO II- LA CREENCIA EN PODERES PSICOLÓGICOS Y LA CREACIÓN DE PODERES CURATIVOS

1. Profecía

Los indios, debido a su contacto directo con la naturaleza y su gran espiritualidad, desarrollaban en gran medida su capacidad intuitiva y de abstracción. Un profeta sioux predijo la llegada del hombre blanco 50 años antes de que tuviera lugar. Además describió con detalle la ropa y las armas que portarían. También Toro Sentado, jefe de los sioux, entró en trance y visionó cientos de soldados cayendo del cielo. Durante la batalla de Little Bighorn se unieron los cheyenne y los arapaho, lo que obligó a las tropas de Estados Unidos a retirarse. A su vez *Ta-chánk-pi Hó-tank-a* o Su-Maza-de-Guerra Habla- Fuerte predijo un año antes la guerra entre los sioux y los ojibway. Tenía que haber siete batallas, en la última los sioux serían sorprendidos y sufrirían una aplastante derrota. A su vez el padre de *Little Crow*, dirigió la “masacre de Minnesota” en 1862. Declaró que a pesar de su avanzada edad caminaría por el sendero de la guerra, también predijo que morirían tres de los enemigos y dos de sus hombres. Tal y como había dicho, murieron tres ojibways y el viejo guerrero perdió a dos de sus hijos. Otro profeta indio también predijo que se inventaría el barco de vapor, descrito como “barco de fuego” que se deslizaría por el río Mississippi muchos años más adelante.

Un profeta mohawk predijo que: tras el contacto con los europeos, las siete generaciones de los onkwehonwe llegaría el día en que verían la muerte de los olmos, también nacerían animales deformes desprovistos de sus extremidades, la superficie de la tierra se vería arrasada por monstruos enormes de piedra, los ríos se quemarían, el aire quemaría los ojos de los hombres, los pájaros caerían del cielo, los peces morirían en el agua y el hombre como consecuencia se vería avergonzado por maltratar a su madre y proveedora, la tierra.

Los hopi tienen 9 profecías que han sido transmitidas de generación en generación, habiéndose cumplido todas salvo la última:

1. El hombre blanco dominaría las tierras a través del fuego.
2. La aparición de las ruedas de madera, las carretas y las ruedas que facilitarían la colonización de Estados Unidos.
3. La llegada de grandes animales con cuernos semejantes a los búfalos ya que los colonizadores trajeron las reses.

4. La aparición del ferrocarril que ellos denominaban “serpiente de acero”.
5. La electricidad y las comunicaciones que las asociaban a una tela de araña que cubriría el cielo.
6. También habría carreteras que ellos definen como ríos de piedra.
7. El petróleo y su dependencia junto con los desastres ecológicos teñirían el mar de negro.
8. Jóvenes de pelo largo se unirían a nuestra tribu haciendo alusión al movimiento hippie.
9. Por último anunciaron que una estrella caería del cielo.

Thomas E. Mails en *The Hopi Survival Kit* (1997: 194-220).

A continuación tenemos otra profecía de Da-Geh-Sa-Deh, un jefe iroqués muy reconocido por su tribu:

Hace muchos inviernos, nuestros sabios ancestros predijeron que un gran monstruo de blancos ojos vendría del este, y que, a medida que avanzase, devoraría la tierra. Ese monstruo es la raza blanca y la predicción está cerca de cumplirse. Cuando se debiliten, aconsejarán a sus hijos plantar un árbol que tenga cuatro raíces en dirección norte, sur, este y oeste; luego, vivir juntos, unidos en armonía, agrupados bajo su sombra. Ese árbol lo propongo, será en este mismo lugar. Aquí nos reuniremos, aquí viviremos, aquí moriremos.

Maureen Konkle (2004): *Writing Indian Nations. Native intellectuals and the politics of historiography*. University of North Carolina Press.

Los iroqueses no se equivocaban al pensar que los blancos les quitarían sus tierras y les propondrían vivir juntos siempre bajo su dominio.

El Popol Vuh, un libro de la mitología maya, anunciaba la llegada del hombre blanco, considerado un ser superior, que venía a dirigirles, facilitó la conquista de México por Hernán Cortés.

2. El Gran Espíritu

Según Alce Negro que era un famoso hombre medicina de los indios sioux oglaga y con tan solo doce años, participó en la batalla de Little Big Horn: “cada amanecer es un símbolo sagrado. Sí, porque sagrado es cada día, cuando nuestro padre Wakan Tanka nos envía la luz”. El nombre Wakan significa sagrado, pero más tarde el vocablo se tradujo como Gran

Espíritu o Gran Misterio, atribuyéndole un significado polisintético. Wakan se sitúa por encima de todos los dioses y de todas las fuerzas; los extranjeros lo tradujeron como Gran Espíritu. Los nativos no le atribuyeron una representación concreta porque reunía muchos conceptos diferentes y contenía una gran profundidad. Los indios dakota fueron incapaces de expresar con un vocablo todos los conceptos que reunía Wakan Tanka: la tierra, el sol, la luna, las estrellas, el viento, el misterio, el poder...El Wakan entre los sioux, se encargaba de animar a los dioses y representaba el principio vital de todo lo que alienta. Los iroqueses lo denominaban orendo y constituía toda la fuerza inherente a las cosas que nos rodean: las rocas, las corrientes de agua, las plantas, el rayo, el trueno, los animales...Cuando un animal escapa de su cazador significa que el animal tiene una fuerza mágica u orendo superior al cazador. El concepto del orendo de los iroqueses, se corresponde con el de alguna tribu melanesia designando a todos los seres que carecían de nombre común y no fueran familiares como seres, fuerzas, propiedades religiosas y mágicas.

Todos los nativos sienten un gran respeto y sumisión por él. Un anciano hombre de medicina que vivía en la reserva india del lago Short Ear dice “él ha puesto todas las cosas en la tierra y cuida de todo”. Una anciana que vive en la misma reserva dice que cuando reza en primer lugar se dirigía a *Quitchi Manito*, que significa el Gran Espíritu en varias lenguas algonquinas y a continuación al resto de los grandes espíritus. Los *Quitchi Manito* son los que viven en el viento, los truenos, las tormentas,... en definitiva, en todas las cosas que nos rodean.

Dios reside en el corazón de cada uno de los nativos, en los dialectos algonquinos se dirigen a él con el nombre de *Manito* y *Oki*, en iroqués como *otkon*, en hidatsa como *hopo* y en dakota como *walcan*, en todos los casos corresponde a un adverbio que significa lo supremo. Los algonquinos cuando se refieren al infinito nombran a *nipoon oki*, que representa el espíritu del verano y *pipoon oki*, el espíritu del invierno. Los hurones en cambio, utilizaban el término para nombrar a los poderes demoníacos que controlan los vientos, las estaciones del año, que tienen capacidad de curar y traer suerte a algunos seres.

3.Hanblecheyapi

Es el ritual individual más importante también denominado ritual del Llanto para la visión, es un paso obligado en la vida de un guerrero indio. La búsqueda de la visión se realizaba a través de un elaborado ritual en el que el celebrante se alejaba durante unos días, aislándose

en un bosque o en la cima de una alta montaña. Preparaba un sencillo campamento donde ayunaba y esperaba su visión, lloraba por su ignorancia y rogaba al Wakan Tanka con danzas y cantos para obtener la lucidez mental, cuando llegaba la visión, a menudo al alba, el celebrante volvía al poblado.

Era una decisión muy importante porque marcaría su papel en la Rueda Medicina. Esta ceremonia se llevaba a cabo en el paso de la adolescencia a la edad adulta. A partir de aquí los indios tendrían su nombre que en ocasiones portaban toda la vida como: Caballo Loco, al tener una visión con un caballo enfurecido. La persona debe ser guiada por un maestro, para que el ritual se efectúe de la forma más precisa y cuidadosa posible. Cuando llega el día, el joven se viste con un taparrabos y unos mocasines y con su pipa se dirige al tipi. Camina llorando y después de entrar en la tienda coloca la mano sobre la cabeza del anciano y pronuncia las siguientes palabras: '*¡Unske ma la ye!*' ('¡Ten piedad de mí!')

A continuación, se celebra el ritual purificador de la Cabaña del Sudor y luego se disponen tres caballos, sobre dos de ellos se cargan los bastones rituales con las ofrendas y un poco de salvia consagrada. El lamentador sube sobre el tercer caballo, mantiene su pipa delante de él y llora sin parar. Llegados al pie de la montaña elegida, el hombre permanece rezando, ruega en voz alta o mentalmente e invoca a Wakan Tanka para que le ayude, durante todo el tiempo de la búsqueda no puede ni comer ni beber.

Cuando llega la noche, el hombre está muy cansado, puede dormir sobre la cama de salvia que se le ha preparado y tiene que apoyar la cabeza sobre el palo central. Durante el sueño es cuando aparecen las visiones más potentes, las visiones no vienen de nosotros mismos sino del Wakan Tanka. Durante el ritual, el lamentador puede ser atacado por los Seres del Trueno o los espíritus malvados, que quieren poner a prueba su voluntad. Al final, los ayudantes van en busca del lamentador, que vuelve al campamento con su pipa; cuando llega a la Cabaña de Sudor, está ya dispuesta para él. Se sienta en el oeste sujetando la pipa, después el hombre sagrado le dice al lamentador: "Joven, te fuiste de aquí hace tres días junto a los dos ayudantes que plantaron para ti los cinco palos en el lugar sagrado. Dinos todo lo que ha sucedido allí arriba después de que los ayudantes se fueran. ¡No olvides nada! Hemos rogado mucho por ti a Wakan Tanka y hemos pedido a la pipa que tuviera piedad. Ahora cuéntanos lo que ha sucedido."

Alce Negro termina de esta forma su historia del ritual *Hanblecheyapi*:

Puede suceder que el joven que ha suplicado una visión por primera vez se convierta en wakan; si camina con la mente y con el corazón atentos a Wakan Tanka y a sus Potencias, tal como se le ha ordenado, seguramente se encaminará por el Sendero Rojo que lleva a la bondad y a la santidad. Pero tendrá que llorar una segunda vez para recibir una visión y puede ser que le tientes los espíritus malos; si se trata realmente de un elegido no dudará, controlará todos los pensamientos que puedan distraerle y se purificará de todo lo que no es bueno. Puede ser que reciba una gran visión que dé fuerza a la nación pero si el joven tuviera todavía dudas podrá volver a probar una tercera e incluso una cuarta vez; y si es siempre sincero, y se humilla delante de todas las cosas, recibirá seguramente ayuda porque Wakan Tanka ayuda siempre a aquellos que le suplican con el corazón puro. Citado en *La pipa sagrada, los siete ritos secretos de los indios sioux* (1947-1948), relatados por Alce Negro (p.85-108)

4.El médico

Para poder curar, es necesario observar directamente a los seres en su hábitat natural, así podrás conectar con la tierra, el animal y el gran misterio. Todo se basa en el poder de la unidad, cada ser guarda en su interior una parte de los demás seres vivientes, de tal forma, que si un niño se pierde en el bosque, los padres sentirán la llamada de la necesidad del niño y podrán verle físicamente a través de sus ojos. Para los indios todos estamos formados de átomos, por tanto la fuerza creadora o el Gran Espíritu, vive dentro de todos los seres vivos. Cuando alguien se encuentra realmente enfermo, hace venir a un médico, que cobra unos honorarios tan elevados que a menos de ser muy ricos, los pacientes se quedan totalmente arruinados, al pasar sus posesiones a manos de los médicos. El médico recibe el nombre de *I-so-kin'-uh-kin*, que significa “El que canta con fuerza para los enfermos”, pues cantan mientras realizan sus curas. Si creen que los espíritus malignos han sido los causantes de la enfermedad, emplean oraciones, exortaciones y métodos secretos para liberarles de su influencia. Una de las medicinas que utilizan muy a menudo es un hongo amarillo de gran tamaño que es un purgante.

Su trabajo era muy variado, comprendía al mismo tiempo los papeles de consejero espiritual, médico y psicoanalista. Entre los sioux por ejemplo, existían siete tipos de chamanes: el *Pejuta Wicasa* (herborista), el *Yuwipi* (experto del poder de las piedras), el *Heyoka* (adivino), el *Waayatani* (intérprete espiritual), el *Wapiya* (el brujo), el *Winkte* (psicoterapeuta) y el *Wicasa Wakam* (sacerdote). Si se les presentaba un paciente en las últimas fases, mientras se

alzaba el humo de la hierba aromática, levantaban su tambor, lo golpeaban y rezaban, diciendo “Escucha mi sueño,...Ayúdame, Sol. Ayúdame a curar este enfermo”. Después, entrega el tambor a una de las mujeres que le servían de ayuda y moja una pluma del águila en el cuenco de medicina y mastica una punta, escupiéndola después en el pecho del paciente, frotándole después por la garganta y las costillas inferiores. A continuación, sumerge un vendaje en el cuenco de medicina y frota el cuerpo de arriba a abajo y de un lado para otro, a continuación, enciende una pipa y sopla el humo por todo el pecho, hombros, cuello y brazos. El médico se guía por su sueño o protector secreto, al que invoca para que le preste ayuda para curar la salud de su paciente. El hombre medicina, como sacerdote del Sol, le ofrece una ferviente oración para que sane a su enfermo, pues cree que el dios, le prestará más atención que a un hombre normal. Los hombres que han presenciado estas curas, tanto indios como blancos creen en ellas. El médico portaba una bolsa de medicina, compuesta por plantas utilizadas en las ceremonias de curación. En la tradición tsimshian, la bolsa se solía quemar con las cenizas del cuerpo del médico porque se pensaba que poseía un poder espiritual único de dicha persona. Si lo usaba otra persona sin permiso del dueño, la energía podía ser destructiva, mientras que en la tribu sarcee, la bolsa debía transmitirse a los miembros de la tribu que fueran de fiar. Cada objeto tenía una canción, que cada vez que se utilizara debía entonarse, los objetos se aparecían en sueños o visiones y contenían: cristales, raíces, maracas, puntas de flecha, pelo de caballo, tabaco, salvia, hierba, cedro, huesos de animales, plumas, tambores, piedras, pipas e incluso cabello humano. En ocasiones se festejaba la bolsa medicinal para mantener su magia y poder vivo.



Bolsa medicina

v

Virgil V. Vogel (1990) describió de esta forma una sesión terapéutica entre las naciones indias:

La terapia se desarrollaba de la siguiente forma, los parientes colgaban en la tienda dones para el brujo, como un cazo, fusiles o mantas. Se llamaba al curandero y se interrogaba al paciente sobre el origen de su enfermedad y cómo se manifestaba. A continuación cogía la bolsa con las medicinas y su sonajero fabricado con una calabaza vacía. El curandero lo movía mientras entonaba una letanía en la que pedía a los espíritus de los animales que le revelase los métodos para erradicar el mal. A continuación hacía que fueran a buscar agua caliente en la que mezclaba con su cuchara los ingredientes que más tarde suministraba al enfermo.

En la historia que relatamos a continuación los indios sarcee dan respuesta al origen de la bolsa medicina:

Un buen día, un cazador mata a un enorme búfalo cerca de un lago, mientras lo está despellejando, se acerca una ballena desde el lago y le pide protección frente a los pájaros trueno, que planean en lo alto del cielo. El cazador salva a la ballena dando carne a los pájaros trueno, la ballena en señal de agradecimiento, le enseña cómo hacer una bolsa medicina a partir de la tripa del búfalo, después rellenándolo con la piel de cada criatura viviente y decorándola. La ballena le dice al cazador que guarde el tabaco y los frutos dentro de la bolsa, por si la ballena tuviera hambre y para hacer una ofrenda al lago siempre que esté cerca. La ballena también le enseñará canciones del castor asociadas a la bolsa medicina.

5. La tienda medicina y la cabaña de sudor

Los malos espíritus, generalmente los fantasmas o los enemigos muertos en batalla, provocan las enfermedades. Estos espíritus vagan por la noche y aprovechan la oportunidad para lanzar flechas invisibles a los hombres, provocándoles diferentes clases de males, tales como; hemorragias y enfermedades de los órganos digestivos. Muchas enfermedades entre las mujeres provienen de los ratones, sapos, serpientes y batracios con cola, por lo tanto hay que evitar todo contacto con ellos.

Para curar males externos, tales como: úlceras, forúnculos, torceduras, etc, se utilizaban diferentes sustancias o ungüentos, que se preparaban hirviendo raíces y hierbas. Para los dolores reumáticos, se utilizaba la ‘tienda de sudor’ o se aplicaban piedras calientes en los lugares de dolor intenso. Esta ‘tienda de sudor’, servía para aliviar a su vez las enfermedades de todo tipo. Se entonaba una oración al Sol, se echaba agua sobre las piedras calientes, que provocaba un vapor denso que les hacía sudar. Al acabar el baño de sudor, se sumergen en agua fría, incluso en invierno. Siguiendo la idea de la cosmovisión de los blackfoot, esta tienda está construida siguiendo el modelo de la tienda del Sol, es decir su morada, el mundo. La superficie del suelo de la tienda es como la corteza terrestre, plana y circular. La estructura es el cielo, que al verlo a lo lejos, en el horizonte, parece descender y tocar la tierra.

El hombre medicina era muy viejo y con él todos entonaban la canción del búfalo, él era el encargado de poner hierbas aromáticas sobre la brasa y las frotaba contra los cuerpos de la gente, para purificarles con el humo perfumado, entonces entonaba la canción del búfalo, la del antílope y la de la pipa.

La mujer medicina, cuando acudía una mujer enferma, le pintaba con pintura roja una banda ancha en la frente, levantaba la pipa hacia el cielo y entonaba una oración dirigida al Sol, al Anciano y a la Gente Sumergida para que se apiaden de su hermana enferma.

La cabaña de Medicina se originó en la tribu algonquina y se extendió hasta los sioux del valle de Mississippi. La palabra clave en los rituales de los indios de Norteamérica es la purificación, ésta se logra atravesando el camino que recorre el interior de la rueda Medicina a través de los cuatro puntos cardinales, que conducen al centro sagrado Wakan Tanka. La medicina actúa sobre las tres dimensiones: la física, la psíquica y la espiritual. La cabaña se edificaba exclusivamente para el ritual, en su centro surge un hogar de piedras calientes, sobre las cuales se esparcen hierbas medicinales y se vierte agua de forma que se genere vapor. Con el largo baño de sudor al que se someten y el calor sofocante que deben soportar, se purifican y renacen a la nueva vida de la consciencia en la rueda de Wakan Tanka.

El ritual de la cabaña del sudor reúne todas las fuerzas de la naturaleza: la tierra, el fuego, el agua y el aire. El agua que se utiliza en la cabaña del sudor, se asocia al poder y a las energías de Wakan Tanka, difundidas por él sobre la tierra. Para construir la cabaña se utilizan ramas de sauce, a veces doce y a veces dieciséis. Las ramas también conllevan un significado simbólico. En otoño, sus hojas mueren y vuelven a la tierra para florecer de nuevo en primavera, representa el ciclo de la vida, donde el otoño es la muerte del cuerpo y la primavera la resurrección del alma. Para lograrlo hay que estar preparado purificando el corazón y el espíritu para acercarse al Gran Espíritu y a sus deseos. Las ramas de sauce tienen que colocarse según las cuatro direcciones del cielo, de esta forma tendrá la imagen alegórica perfecta del mundo poblado por todas las criaturas. Las piedras utilizadas durante el ritual son la imagen de la Madre Tierra, de la que nacen todos los frutos y simbolizan la presencia imperturbable de Wakan Tanka. El fuego donde se calientan las piedras, representa la enorme fuerza del Gran Espíritu. En el interior de la cabaña se enciende una hoguera, la imagen simbólica del centro del mundo en donde habita Wakan Tanka. La cabaña de sudor también

es utilizada como lugar para la enseñanza, la planificación, la oración, los cánticos y la comunicación con los demás.



Cabaña de sudor

vi

Hoy día se ha extendido la ceremonia de la cabaña de sudor como un ritual de oración separado de otros rituales.

6. La rueda medicina y las plantas medicinales

La rueda medicina se construye colocando 12 piedras en un círculo similar a la esfera de un reloj. La primera piedra se coloca en el sur donde comienza la vida, el lugar del niño. Después la del oeste, luego la del norte y por último la del este. La puerta del este es la Puerta Dorada a la iluminación, cuando la puerta esté a punto de ser cerrada, es cuando los participantes piden al espíritu que llene el espacio de respeto y amor mutuo. La Rueda de Sanación reúne las energías de los animales, los seres vivientes, la Gente de Piedra, la Madre Tierra, el Padre Cielo, el Abuelo Sol, la Abuela Luna...Caminar sobre la tierra implica permanecer en cada radio y respetar cada dirección, esto te ayudará a comprender el mundo, que como el círculo no tiene fin.



Rueda medicinal en Bighorn, Wyoming

vii

Ésta es la rueda de medicina más importante del oeste americano; se construyó hace 700 años y está alineada con las estrellas. Es muy importante para celebrar las ceremonias y el año nuevo. Según (Kenneth Meadows: 1998,10), el año se divide en 12 meses de nacimiento, cada uno posee un tótem de un animal, una piedra, un árbol y unos colores afines. Clasifica la naturaleza humana en 12 tipos de personalidad, cada una se corresponde con un momento concreto del año. En el centro de la rueda está el Wakan-tanka, símbolo de las energías invisibles, que se convierten en realidades físicas. La creación de un espacio sagrado con cualquier tipo de círculo, es uno de los ritos más universales de la historia de la humanidad. (Véase en Evan Pritchard: 1998,211).

Los indios de Turtle Island tenían cuatro plantas sagradas, que se utilizaban en las oraciones o para conseguir la paz. Si se combinaba con el humo, llevaba nuestra oración hasta el Gran Espíritu. La acción de dirigir el humo hacia ti, era para aportarte armonía mental, física, espiritual y emocional.

La primera planta es la hierba, a la que ellos llaman pelo de la Madre Tierra, con un poder para curar las emociones. Se suele trenzar como símbolo de fuerza y unión. Una sola rama representa un aspecto del mundo, la hierba calma los nervios y baja las pulsaciones.



Hierba trenzada para curar las emociones

viii

El cedro es la segunda planta y tiene el poder de curarte físicamente, su olor dulce y sus propiedades curativas se usan en los rituales de sanación física. Yo tuve la oportunidad de purificarme con el humo del cedro cuando participé en la ceremonia de la salida del sol. Una vez purificado puedes contactar con el Gran Espíritu. Bañarte en agua de cedro te ayuda a mantener tus órganos internos y externos, limpios; a su vez refresca y te da fuerza.



Cedro para curar el aspecto físico

ix

La tercera planta es la salvia, que como mencionamos con anterioridad, tiene el poder de curarnos espiritualmente. Al frotarte con la salvia, su aroma va atravesando tu cuerpo hasta llegar a tu alma, que te hace sentir más alto y más fuerte. Cuando uno está triste, hay agujeros en el alma que la salvia llena con buenos pensamientos y actitudes positivas. En el cuento de los indios blackfoot se menciona la salvia por su importancia curativa, su nombre proviene del latín “salvare”, para los indios era una forma de renacer y purificarse. Curaba enfermedades desde la epilepsia hasta catarros, bronquitis y hemorragias. La salvia acompañará a los indios en los dos momentos más importantes de su vida, en el nacimiento y en la muerte.



Salvia para curarnos espiritualmente

x

La cuarta planta es el tabaco que tiene el poder de sanarnos mentalmente. Se dice que es la más antigua de Turtle Island, es la más potente porque podemos dar las gracias al Gran Espíritu y a nuestros antepasados. A su vez, los séneca utilizaban maíz y calabacín para curar las heridas. Lo aprendieron de los osos, los castores y los zorros que se convertían en humanos y bailaban en el bosque. Les enseñaron a los cazadores cómo hacer medicina y preparaban suficiente cantidad para durar más de 100 años y poder usarla antes de morir.

7. El maíz

Su nombre proviene del indio araucano *marise*; los indios de Méjico y Guatemala la llevaron hasta Turtle Island. Fue una de las principales fuentes alimenticias entre los indios de Norteamérica por su fácil cultivo.

En el baile de la mariposa de los hopi se pronuncian las siguientes palabras en honor al maíz:

"We are young
The corn in green
We chase the yellow sun
We play with golden
Butterfly girls".

Por (RoseMary Diaz en Collectors Guide: 2007, 110)

A su vez en la danza del maíz de Santo Domingo, toda la tribu baila venerando al sol por las grandes cosechas. En las pinturas de arena de los navajos, que veremos más adelante en el capítulo de arte amerindio, la gente del maíz y el resto de la gente recibe el mismo trato; se representan de pie en grupos de dos o cuatro, los hombres con la cabeza redonda y las mujeres con la cabeza cuadrada.

En el poema de Jay Degroat¹⁹ se refleja la importancia del maíz:

His Children
"My father blessed it 'with beauty before me'
as he sowed the seeds
yellow corn my sister
white corn my brother

¹⁹Diseñó la bandera de los navajo elegida entre 140 modelos. Fue adoptada oficialmente por el consejo de las naciones navajas el 21 de mayo de 1968.

in mother earth's womb
my father sheltered and prayed 'with beauty under me'
as he witnessed the growth
each uniquely its own
as leaves moved leisurely
with mother earth's breath
my father perceived promise 'with beauty around me'
as he touched the ripener
uncomparable beauty
and intricate
by mother earth's workmanship".

Citado por Gerald Hausman en *The Gift of the Gila Monster: Navajo Ceremonial Tales*(1993).Michigan: Simon & Schuster.

En las ceremonias se ofrecen granos y harina de maíz para bendecir, proteger, comprender y pedir perdón, el maíz es la eterna madre. En la leyenda de “El origen de la medicina de los indios Séneca”, un cazador como por arte de magia encuentra en un lugar un montón de grano, una gran calabaza con tres calabazas sobre ella y tres mazorcas de maíz, pero fue incapaz de descifrar su significado. A la noche siguiente le dijeron que era un secreto, pues el grano y la calabaza eran una gran medicina para las heridas. El secreto consistía en sacar el grano de una panocha de maíz y una calabaza y pulverizar todo y mezclar todo con agua de manantial. Como vemos el maíz y la calabaza no sólo sirven como alimentos sino para crear medicina.

Mientras se prepara la medicina, el pueblo canta ese cántico y lo acompaña frotando la cáscara de la calabaza. La gente también quema tabaco, pues quemar tabaco para los indios es como rezar. Éste fue el origen de la gran medicina que tenía muchas posibilidades curativas de los indios Séneca.

8. Origen del totemismo y significado de los nueve animales totémicos.

El término *tótem* procede de la lengua chippewa *ototeman*, que significa "los familiares de su hermano o hermana". En cree *ototema* significa "sus relaciones" y en algonquino *otem*, indica la idea de crearte tu propio "distintivo". Por tanto "enter, then, my mark" podría traducirse como "entren, pues, en mi clan". En cambio en inglés, el término *tótem* se ha aplicado a una infinidad de cosas imaginarias.

El vocablo *totam* tiene dos variantes, *dodaim* y *toodaim*, que significa emblema o figura simbólica en el idioma ojibwa. *Ototemam* significa pariente o antepasado en la lengua algonquina. Independientemente de su origen, en el lenguaje coloquial se ha consolidado como un objeto que se venera sacramentalmente y puede proteger a un individuo o a toda la tribu. Según Levi-Strauss, el totemismo, rige todos o varios aspectos de la existencia del grupo, indicando lo que se puede y no se puede hacer. Si alguien quebrantaba la ley, que era muy estricta e inherente, suponía un delito grave. Para que un *tótem* se vuelva en un dios, tiene que tomar la forma animal y también sus atributos. En otras culturas son sobradamente conocidos el ibis en Egipto y el toro en Asiria.

Hay que distinguir entre tres clases de guardianes:

- 1- El guardián personal, que se obtiene por medio de un ritual: un sueño, una visión o una experiencia personal.
- 2- El guardián de la familia o del clan, que se traspasa por el linaje.
- 3- El guardián social, que ha compartido sangre con otro guardián.

J. Haeckel en *El origen del hombre* (1882) clasifica los *tótems* según las siguientes características:

- a) Relación de carácter emocional, místico, mágico y de parentesco entre el individuo o los miembros de una unidad social, con el animal u objeto representado en el *tótem*.
- b) El *tótem* considerado como auxiliador, patrono y compañero con fuerzas sobrenaturales.
- c) Nombres y emblemas relativos al *tótem*.
- d) Identificación con el *tótem*.
- e) Prohibición de matar al *tótem*, comerlo o tocarlo.
- f) Ritual referente al *tótem*.

Un tótem es un animal o un objeto natural, que se adopta como emblema para destacar ciertas cualidades, que los indios percibían en los animales, cuyo comportamiento era previsible y son utilizados como guías para categorizar ciertas actitudes humanas. Cada hombre y cada guerrero en las tribus norteamericanas posee un tótem individual, tallado en una estaca cerca de su casa. Representan los poderes intuitivos que van más allá de la razón, pueden adoptar la forma de un molde, una imagen pictórica o ser un tótem hecho de piel, hueso, dientes o garras; su presencia permite establecer un contacto directo con lo que representa y sus energías. Para entender el significado de tótem, es necesario adentrarse en la cultura de las tribus del noroeste. Ellos estaban muy preocupados por dos aspectos: los nombres y el poder. Estos aspectos estaban interrelacionados, sin embargo el tótem, no sólo se trataba de un monumento en honor a una persona, sino a su fortuna, así como a los predecesores que portaban el nombre y las deidades conectadas con ellos. Por tanto, los tótems servían como árbol genealógico, símbolo familiar de riqueza y a su modo, una especie de periódico para informarte de los sucesos. La mayoría de los tótems son mamíferos, aves, peces, árboles, plantas o representaciones del viento, de la lluvia, del sol, de la luna y de las estrellas. Al ser los antepasados de los indios, tienen prohibido matar o comer el animal representado en el tótem.

Los postes de cedro eran tallados por los habitantes de Turtle Island, desde el Pacífico norte pasando por la isla de Vancouver hasta Alaska, había dos tipos de tótems: los interiores y los exteriores y las columnas conmemorativas. La leyenda dice que un mensajero del mar, un hombre medicina durante una sequía se fue a la playa a rezar. Esperó junto al mar y un día apareció un tronco cubierto de tallas sagradas; poco después acabó la sequía y el pueblo erigió el tronco. Así comenzaron los tótems exteriores, en honor a la tribu y a los clanes.

Los postes conmemorativos contenían los símbolos heráldicos del difunto. Los postes de interior eran un privilegio sólo al alcance de unos pocos adinerados y solían decorarse con historias, algunas sarcásticas o burlándose de alguno de los miembros de la tribu. Se colocaba en un sitio de honor, en el centro de la casa justo detrás del fuego.

Los indios piensan que los tótems simbolizan animales que representan las verdades esenciales y nos unen con los poderes de la naturaleza, no se les confiere un carácter religioso. Los amerindios creían que si lograban desarrollar alguna de estas capacidades, se verían protegidos por el animal que veneran e imitan. Si alguna tribu o clan se distingue por una característica especial, se encontrará protegido por el animal o pájaro al que simboliza.

Suelen ser de madera de cedro y los europeos contribuyeron con más materiales y colores. Los colores más utilizados son, el negro hecho de grafito y carbón, mezclado con huevos rojos de salmón, el segundo color más utilizado, proveniente del ocre rojo y por último el color verde azulado, que sirve para resaltar algún detalle proveniente del cobre. Cuando se erige el tótem, se celebra una ceremonia llamada el potlatch donde los participantes cantan, bailan y comen, a veces se construían para contar una historia o para venerar a un jefe de la tribu, pero a su vez se han encontrado tótems, donde se burlan de ciertas historias o miembros de la tribu.

Según la tienda medicina existen tres tótems esenciales; el del nacimiento, el de la dirección y el elemental. El tótem del nacimiento, está asociado con las características dominantes que se corresponden con el momento de nacer. El tótem de dirección, está vinculado a los sentidos inherentes al ser humano, cada estación es compatible con cada punto cardinal. La primavera está relacionada con el este, donde sale el sol y representa la capacidad de ver las cosas de forma diferente, se suele representar con un tótem en forma de águila. El tótem elemental, está relacionado con los comportamientos instintivos, a su vez con las cualidades de los cuatro elementos: el fuego, el aire, el agua y la tierra. Los tótems se construían en ocasiones especiales, cuando nacía un bebé o se celebraba una boda.

A continuación se enumeran los tótems más importantes:

El jefe de los cielos es el águila, vive con otras águilas y a menudo lucha en guerras, en ocasiones se convierte en seres humanos y participa en las danzas.



Tótem de un águila xi

El cuervo siempre está hambriento, es compulsivo y se decepciona con facilidad, a pesar de sus defectos se le coge cariño, suele ser combativo, no es conveniente hablar mal de él, porque si se entera, se convierte en un caníbal llamado *Hok Hok*, que te puede sacar los ojos.



Totem de un cuervo

xi

Las ballenas son las dueñas del mundo subterráneo, odian al pájaro trueno porque las pueden extraer del agua con facilidad, a veces se cansan del océano, así que se quitan la piel para convertirse en lobos y se les denomina las ballenas lobo.



Totem de una ballena

xii

Los indios de Alaska llaman al pulpo, pez venenoso, puede coger a un ser humano con los tentáculos y meterle bajo el agua hasta ahogarlo, les atraía el color rojo.



Totem de un pulpo

xiii

Los osos viven en el bosque y son capaces de hacer fuego con madera mojada, tienen mucha facilidad para convertirse en humanos, suelen llevar abrigos muy pesados. Ya sean humanos o

animales no deben ser insultados, son muy sensibles y aspiran a casarse con una princesa humana, mientras que las osas, tienen hijos gemelos y los crían en un tiempo récord.



Totem de un oso

xiv

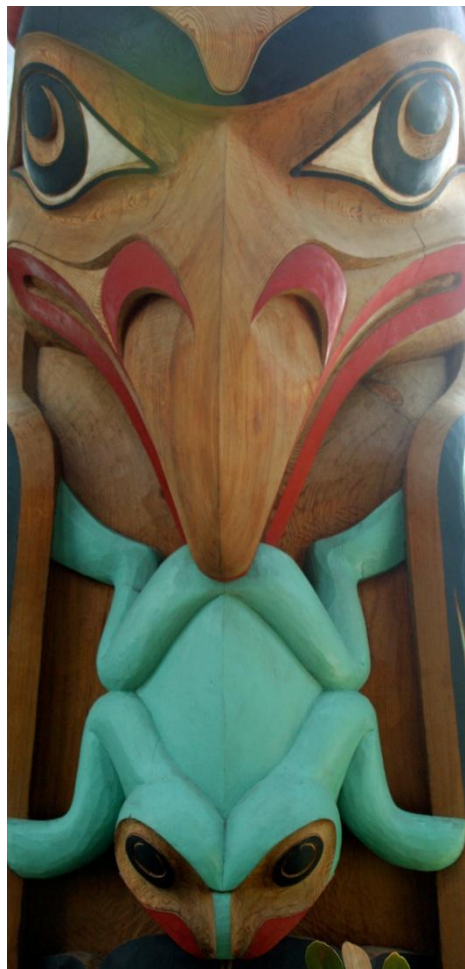
Los castores son criaturas vengativas, si se les provoca, cavan túneles y causan terremotos y corrimientos de tierras, con sus dientes no sólo cavan túneles sino que afilan flechas, estuvieron enfrentados a los humanos durante mucho tiempo.



Totem de un castor

xv

La rana se asocia con la fortuna y el bienestar, puede sobrevivir saliendo de su piel, en la lava o en las erupciones volcánicas, no se le debe insultar, porque es amiga de la mujer cobre y puede provocar erupciones volcánicas.



Totem de una rana

xvi

El lobo es una criatura solitaria y toca muy bien el tambor, también aúlla a la luna y participa en las danzas de medianoche, a causa de sus hábitos nocturnos participa en la danza fantasma, es un gran curandero y conoce muchos secretos, muchos chamanes se pueden convertir en lobos y al revés.



Totem de un lobo

xvii

Los estudiosos de los orígenes del totemismo lo han clasificado en los siguientes grupos:

- 1) Las teorías nominalistas
- 2) Las teorías sociológicas
- 3) Las teorías psicológicas

Los nominalistas piensan, que el tótem proviene de la necesidad de conferir a algunos hombres, nombres de objetos o animales porque pueden poseer similitudes. Al concederles el apelativo de un clan o de una familia, se convertía en un elemento digno de venerar, como si se tratara de un hecho religioso. Para los sociólogos, el tótem significa la religión social del grupo, que es al mismo tiempo objeto de culto.

Desde un principio, los tótems destacaron en el aspecto económico, pues las plantas y los animales ayudaban a que la tribu sobreviviera o intercambiara bienes con otros pueblos. Transcurrido el tiempo, los nombres de esas plantas o animales, serán atribuidos a cada uno de los miembros de la tribu.

Existe también la teoría de la concepción, que sostiene que en el tótem se encuentra la explicación a los misterios del origen de la vida. La concepción para los nativos se debía a

que, un espíritu cercano a un objeto próximo a la mujer, dejaba su receptáculo y entraba en la matriz de la futura madre.

La mejor explicación que aparece del tótem, es la teoría del *Manitú* o espíritu protector, basada en que el manitú se convirtió en tótem, bien por herencia real o por creencia. Los nativos tenían tal veneración por ellos, que durante las ceremonias más importantes de la vida de los seres humanos, como el nacimiento o los funerales, imitaban al tótem en las danzas por medio de indumentaria, gestos o actitudes.

Los aspectos religiosos en los tótems están muy presentes como mencionaremos a continuación:

1. Sacrificar al tótem en las grandes fiestas de la tribu y comer del mismo todos los individuos.
2. Adoptar nombres relacionados con las costumbres o modo de ser del tótem.
3. Vestir las pieles del animal totémico llevando plumas, máscaras, pinturas y tatuajes.
4. Cantos y danzas rituales.
5. Consultar los temas con buenos augures.

A continuación explicamos el significado de los nueve animales totémicos:

1. Este: el animal del Este es el águila, te dirige hacia lo espiritual y vigila tu camino para encontrar la iluminación.
2. Sur: el coyote nos ayuda a equilibrar la inocencia de la personalidad. El animal del Sur protege el niño que llevamos dentro y nos recuerda cuando tenemos que ser humildes.
3. Oeste: el animal del Oeste, el oso, te indicará el camino hacia tus objetivos, te llevará hacia tu verdad personal, a sus respuestas interiores.
4. Norte: el animal del Norte es el búfalo blanco, te ofrece consejos sabios y te recuerda en qué momento tienes que escuchar y cuando debes hablar, además nos enseña a apreciar las bendiciones de cada día.
5. Arriba: El animal de Arriba te enseñará a respetar al Gran Pueblo de las Estrellas, nos recuerda que llegamos de las estrellas y a ellas regresaremos. Este animal es además el guardián del Tiempo de los Sueños, que te ayuda a acceder a otras dimensiones.

6. Abajo: el animal de Abajo te enseña el interior de la Tierra y cómo mantener los pies en ella y no apartarse del camino.

7. Dentro: el animal de Dentro te enseña a ser fiel a tus verdades personales y a encontrar la alegría de tu corazón. Además protege tu espacio sagrado, un espacio exclusivamente tuyo y que podrás compartir con una invitación.

8. Lado derecho: este animal guarda tu valor y espíritu guerrero, protegerá tu lado masculino y te enseñará que vayas donde vayas, te seguirá tu Padre-protector de dentro.

9. Lado izquierdo: este animal es el protector de tu lado femenino, te enseña a recibir la abundancia, y nutrirte a ti y a los demás. También nos enseña el tema de las relaciones humanas; cómo ser profesor y cómo ser madre.²⁰

9. El atrapasueños

Su origen se atribuye a la tribu de los ojibwa y durante el movimiento Pan-Indio de la década de los 60 y 70 lo adoptaron diferentes pueblos nativos amerindios. Tradicionalmente los ojibwa fabricaban los atrapasueños atando hebras alrededor de una argolla circular o con forma de lágrima tomando una forma de telaraña.

Es un adminículo fabricado a mano cuya base es un aro hecho tradicionalmente con madera de sauce, que lleva una red floja en su interior adornado con varios objetos, generalmente plumas. Los amerindios creen que su función radica en filtrar los sueños y visiones de las personas cuando son positivos; los sueños que no se recuerdan descienden lentamente por las plumas y las pesadillas se quedan atrapadas en las cuentas o piedras, quemándose a la mañana siguiente con la luz del día para que no se cumplan.

Se solía colgar sobre la cabecera de la cama como un hechizo protector de las pesadillas y visiones malignas de los niños. Los ojibwa pensaban que los atrapasueños servían de filtro de los sueños de forma que los buenos sueños pasaban por el centro dirigiéndose a la persona que duerme mientras que los malos sueños se retenían en la malla y se desvanecían con los primeros rayos del amanecer.

²⁰<http://chamanesdelmundo.blogspot.com.es/2015/07/los-9-animales-totemicos-y-las-9.html>



Atrapasueños característico de los indios

xviii

CAPÍTULO III- INVENCION DE COSAS POSITIVAS PARA LA SUBSISTENCIA

1. El fuego

El fuego tiene el dualismo, simboliza el bien por el calor vital y el mal por la destrucción y el incendio, los egipcios asociaban el sol al calor y a la vida y lo vemos representado en los jeroglíficos. La mayor parte de los pueblos primitivos piensa que el fuego proviene del sol, de ahí que sea considerado una divinidad, también por su cercanía al cielo, a su vez es el más noble de todos los elementos. Entre los antiguos purifica y ahuyenta los malos espíritus, bien saltando por encima del fuego como en las hogueras de San Juan o recorriendo con antorchas el espacio que quieras purificar. En los cuentos que analizaremos más adelante, vemos cómo el creador enseña al ser humano a hacer el fuego, a partir de un rayo o por medio de las piedras e insiste mucho en que hay que preservarlo y evitar que se apague. En otros cuentos y por su cercanía al sol, fueron los pájaros los portadores del fuego y se lo brindaron a la humanidad. Esto va en consonancia con la importancia que los indios daban al sol y le rezaban cada mañana al salir como agradecimiento por su luz y calor. A su vez en los cuentos hacen hincapié en la importancia del fuego como instrumento para cocinar los alimentos y así evitar enfermedades. Los indios de Canadá debían soportar temperaturas extremas y sobrevivían gracias a este elemento. Las mujeres solían encargarse de recoger leña y encender el fuego, que en algunas tribus se encontraba dentro del wigwam o tipi.

2. El arco, las flechas, la caza y la recolección

El arco ya aparecía en el Neolítico en el arte levantino de la Península Ibérica; a partir de la creación del arco aparece la caza individual. Entre el 10.000 y el 9.000 A.C. en Norteamérica, los cazadores provistos de un proyectil acanalado llamado Clovis, como vemos en la foto a continuación, se alimentaban de animales grandes como el mamut.



Puntas Clovis de los indios de Norteamérica

xix

En Folsom (California), encontramos el primer hallazgo de caza colectiva; de ahí proviene el nombre de otro tipo de punta, que a diferencia de la Clovis tenía acanaladuras en ambas caras.



Puntas folsom de los indios de Norteamérica

xx

Se utilizaban técnicas como estampida de la manada y conducción de la misma a lugares donde los animales quedaran atrapados. Este tipo de caza se sitúa entre el 11.000 y el 7.000 A.C. en Olsen-Chubbuck (Colorado), los bisontes eran conducidos a una excavación de 2 metros de profundidad por 3 de ancho. Les quitaban la piel y la carne de la giba y después les descarnaban las patas traseras y delanteras.

En el Génesis de los blackfoot, el Anciano enseñará a los humanos a cazar, puesto que no poseían las herramientas necesarias. Cogió una estaca de madera, la alisó y le ató una cuerda, así fue como fabricó el primer arco. Al probarlo también descubrió que la mejor piedra para cazar era el pedernal negro o blanco. Los blackfoot construían las flechas con madera de salvia. Los cuchillos, las hachas de guerra, las mazas y algunos utensilios, como cuencos y calderos, eran de piedra.

Los ciervos generalmente se cazaban uno a uno, con flechas de punta de piedra, se usaban trampas para cazar los lobos, los zorros y otros animales de pelo. Para cazar estos animales también clavaban estacas afiladas en el suelo en forma de círculo. Los castores se cazaban con arco y flechas, los blackfoot eran excelentes cazadores de la pradera.

La caza se suele asociar al rol del hombre, pero en algunas tribus se relaciona más con la mujer, por ejemplo los hopi tienen a la mujer araña como un icono de la caza y su tela como la trampa para cazar. A su vez, algunas tribus celebran ceremonias para preservar una buena caza, como los cree que buscan espíritus aliados, como el oso o el esqueleto para ayudarles a cazar. Según Julian Harris en *Artes y costumbres de las pieles rojas* (1937:23), los nutka y los quileute se dedicaban a la pesca de la ballena. Capturaban el pescado con redes o con anzuelo y sedal. En el norte, había conservas de salmón secándolo una vez hecho tiras, mientras que en el sur, el salmón seco era triturado por completo y luego empaquetado en cestos.



Anzuelo para pescar halibu

xxi



Cuerno con pólvora de los indios metis

xxii

Los indios cazaban con honda, con arco y flechas, como mencionamos con anterioridad. Solían llevar guijas en un zurrón especial de cuero. Como arma de larga distancia, utilizaban correas de ante de medio metro de largo, sujetas a un trozo de cuero flexible de cinco centímetros. Para tener práctica hay que arrojar las piedras con la mano con precisión. El arma más segura y práctica para cazar en el bosque es la flecha, los indios la fabrican a partir de huesos, cuernos, garras, picos de ave y conchas de almeja.

La caza de ciervos puede que sea el arte más sencillo de todas las especies de caza. Los nativos saben que ese animal tiene la fatal curiosidad de detenerse, mientras huye para mirar quien lo persigue, poniéndose así al alcance del rifle, acto que le cuesta la vida, si hubiese seguido sin vacilar en su huida, habría logrado escapar.

Una de las formas más ingeniosas de dar caza al ciervo es la de la caza con fuego, se realiza recorriendo un río de noche con una antorcha. Al finalizar la primavera y en el verano los cazadores nativos cogen cortezas de olmo y de cedro en los riachuelos del interior, las pelan completamente, consiguiendo una tira de cinco o seis pies de largo, le dan la vuelta y pintan la superficie exterior de negro con carbón. Después hacen un agujero para ponerla en la proa de la canoa para esconder al ocupante; a continuación hacen una antorcha con rollos pequeños de dos o tres pies de largo, de corteza de abedul enroscada, que es muy inflamable y la ponen en el extremo de la proa del barco, delante de la pantalla de corteza, en esa posición ilumina hacia adelante y deja a oscuras toda la parte de atrás. Los ojos del ciervo se quedan fijos, mirando la luz que se acerca y el ciervo se encuentra al alcance del rifle; de esta misma forma se cazan también los cisnes.

Los indios cazaban los búfalos en primavera y verano provocando la estampida de la manada hacia un desfiladero en forma de V, que desembocaba en un precipicio. Cuando la manada estaba completamente dentro de la V, todos los hombres salían de sus escondites y comenzaban a gritar y agitar en el aire sus mantas. Esto asustaba a los últimos búfalos que empujaban a los demás y al poco tiempo toda la manada se lanzaba de cabeza hacia el vértice, encauzada por las hileras de obstáculos, hasta el punto que se hallaba encima del recinto cerrado. Cuando llegaban allí, la mayoría de los animales eran empujados por los que iban detrás y a menudo incluso, los últimos de la manada se arrojaban ciegamente al *pis´kun* o precipicio. Muchos de ellos morían por la caída, otros se rompían las patas o el espinazo, mientras que algunos quedaban intactos. Los pies negros los llamaban "Estipah-sikikini-kots" o "cuando se machacó la cabeza" y eran también lugares asociados a ceremonias y ritos,

como veremos en detalle en el cuento que analizaremos más adelante. Los búfalos estaban muy descontentos con los indios porque aunque sean animales tienen que tener respeto hacia ellos, pues también tienen alma como los pies negros, otro método consistía en dispararle flechas desde el caballo. Era el animal que más abundaba, se desplazaba en inmensas manadas, se cree que a mediados del siglo XIX, existían unos 60 millones de cabezas, cazándoles en grandes batidas, de 1830 a 1889 se redujeron a menos de 1.000.

Gitshe Iawba, de Kewywenon, lago Superior, en 1808 cazó un alce de tres años de trescientas libras de peso. Ocurrió en el mes de febrero y la nieve estaba muy blanda, casi derretida, que los agim o zapatos de nieve se hundían a cada paso. Después de despedazar al alce y colarle la sangre, envolvió la carne en la piel, la puso en los hombros y se puso de pie. Al ver que aguantaba el peso, colocó las nueve crías en una manta debajo del brazo derecho, se puso el morral en la cabeza y apoyando el rifle en el hombro izquierdo, caminó seis millas hasta su cabaña. A este hombre se le considera, el más fuerte que existió en la tribu chippeway en los tiempos modernos.

Annimikens, del río Rojo del norte, un día, en 1827, se encontraba ocupado buscando un sendero por donde pasar a su campamento, cuando fue sorprendido por el gruñido de un oso pardo. Extrajo su arma con toda celeridad y trató de disparar pero al no funcionar, el oso lo golpeó y se cayó hacia atrás, arrojando el rifle a quince metros por el aire. El oso le golpeó en la cara, llevándose un trozo de ella, la poca conciencia que le quedaba, le previno que se quedara pasivo y no diera señales de vida. Por suerte, el animal había saciado el hambre con la res muerta de un búfalo, que se encontraba en los alrededores. Después de desgarrar a gusto a su víctima, la arrastró por el cuello a unos arbustos y allí la abandonó. Pero, aunque el amerindio quedara desfigurado, se recuperó de la herida y vivió para contar la historia a su gente.

Los palillos para recolectar arroz son muy populares entre los ojibway y su descubrimiento aparece en muchas leyendas indias. Los palillos medían unos tres pies de largo y se utilizaban para la recogida del arroz silvestre como vemos en la foto a continuación. Cada individuo portaba un palillo. Una vez dentro de la canoa, uno de los recolectores sirviéndose de uno de los palillos, que debía ser lo más suave y ligero posible, agitaría las ramas para que cayera todo el arroz sin dañar la planta. El arroz era un elemento imprescindible en la dieta de los ojibway.



Recolectores de arroz de la tribu ojibway

xxiii

3.El tabaco

Sin duda alguna, fumar es una costumbre originariamente americana y para los indios tiene un origen sagrado. Para los nativos, la pipa es la mejor compañera en la vida, de la que no se separa ni en la muerte, pues es un obsequio funerario inseparable, ya que se pone junto a él en la tumba para que le sirva de compañía en su viaje final a la tierra feliz de la caza. Cualquier otro objeto funerario puede omitirse, pero nunca la pipa; como se cree que el Gran Espíritu fue el fumador original, la pipa se encuentra entre las cosas más sagradas de las tradiciones existentes de los nativos.

El Gran Espíritu reunió a todas sus gentes y rompió un trozo de pared con la que hizo una enorme pipa, que fumó sobre ellos indicando los cuatro puntos cardinales. Les dijo que esa piedra era roja como su carne y que podían hacer de ella pipas de la paz y que nunca debían crear ni el mazo de guerra, ni la navaja en esas tierras. Este lugar sagrado se conoce mundialmente como la Cantera de la Pipa Sagrada, lugar donde el indio consiguió el material para su pipa, hechas todas de la misma piedra roja.

La práctica de fumar tabaco se remonta al 1000 A.C., pero antes de esta fecha se empleaba como una ofrenda, por eso se menciona en las historias de creación, al igual que el maíz, que aparecerá más adelante en los cuentos. Los indios fueron los primeros en crear la pipa de la paz; inhalar el humo era negativo, nocivo, mientras que echarlo por la boca era purificador, el

humo que se forma recuerda a imágenes que podrían ser de un sueño. Se daban casos entre los miembros de la tribu en los que si uno de ellos contaba una historia poco creíble, el dios de la medicina dibujaría una raya roja en la pipa y maldeciría al que fumara de ella y no hubiera dicho la verdad. La pipa iba pasando de unos a otros hacia la izquierda, si el miembro del que se sospechaba no fumaba, es que había mentido y lo reconocía, si fumaba es que no había mentido. El dios de la medicina maldecía a quien fumara de la pipa y hubiera mentido, a morir a una edad temprana. Concebían el acto de fumar como un acto de hombres y purificador, era una forma de reunir a los miembros de la tribu, la ceremonia de la pipa varía según la tribu.

Fumar la pipa es un arte de los hombres aunque en muchas tribus se permite fumar a las mujeres. En algunas tribus se hacía el concurso de la pipa envenenada; era para probar si los guerreros gemelos eran en realidad hijos del sol e inmortales. *Glooskap*, el héroe popular de los micmac, era conocido por fumar una pipa muy larga con una sola inhalación; según se comenta, porque un ser malvado con poderes mágicos, se sentó delante de él para fumar. Estas pipas, según los blackfoot, fueron un regalo del Sol a los hombres y llegaban a costar entre quince y treinta caballos. El *Ni-namp'-skan*, sacerdote del Sol, le realizaba plegarias con la pipa para que sanasen los enfermos, para que les fuera bien en la guerra, tuvieran salud, prosperidad y alimentos. Todos los fumadores por turno entonaban una plegaria, la oración general era pedir una vida plena, dejar crecer a los jóvenes para que puedan llegar a edades avanzadas.



Pipa de la paz

xxiv

Fumar servía para enviar nuestros pensamientos al creador y como ofrenda, para dar las gracias por toda la creación y por los animales.

A continuación relatamos el testimonio de Alce Negro, jefe de los sioux:

Cuando me viene a ver algún joven y me pregunta cómo se ofrecen oraciones con la pipa, le digo cómo hay que usarla correctamente. Luego, una vez que lo sabe, espero de él que la usará del modo correcto siempre que pueda. Les enseño cómo se hace el kinnikinnik con la corteza interior del sauce rojo, y cómo se empaqueta correctamente.

Primero, después de encender la pipa, con el cañón apuntando hacia arriba, debes ofrecérsela a *Acbádadea*, el Hacedor de Todas las Cosas de lo Alto. La bajas luego apuntando el cañón a la Madre Tierra y, luego, a las cuatro direcciones del viento. Naturalmente, también puedes convocar a todos tus Padres Medicina individuales para que estén presentes. Entonces, das unas cuantas inhalaciones a la pipa y dices tus oraciones. Si dices una oración muy larga, puede que se te apague el tabaco, si es preciso, lo enciendes de nuevo y fumas hasta que se acabe el tabaco. Entonces ya has terminado, vacías la pipa, la limpias y la guardas.

Thomas y Susie Yellowtail eran dos de los cuatro miembros de la Sociedad de la Pipa sagrada que quedaban vivos, que la gente use los ritos espirituales válidos que se han preservado. El kinnikinnik es el nombre indio que se da al tabaco fumado en la pipa. Es una mezcla de distintas cortezas, hierbas o tabacos, elementos que varían ligeramente según las tribus, la corteza interior del sauce rojo es un ingrediente universal.

Las cuatro cintas que penden de la cánula son los cuatro cuadrantes del universo; la negra es por el oeste, donde viven las criaturas del trueno para enviarnos la lluvia; la blanca es por el norte, de donde viene el gran viento blanco purificador; la roja es por el este, de donde brota la luz y donde vive el Lucero del Alba para dar a los hombres la sabiduría; la amarilla es por el sur, de donde viene el verano y la fuerza de crecimiento. Pero esos cuatro Espíritus son en el fondo un solo Espíritu y esta pluma de águila es por el uno, que es como un padre; pero es también por los pensamientos de los hombres, que deben elevarse hacia las alturas como lo hacen las águilas. ¿Acaso no es un padre el cielo y una madre la tierra y sus hijos todos los seres vivos con pies, alas o raíces?

Frithjof Schuon en *El sol emplumado* (1990: 39-59), Palma de Mallorca, Hesperus José J. Olañeta, Editor.

Me has preguntado, qué tipo de oración ofrezco con tabaco al alba y por la noche. Por la mañana, cuando despierto, digo:

Con esta pipa sagrada caminarás sobre la tierra; porque la tierra es tu Abuela y Madre, y es sagrada. Cada paso que se da sobre Ella debe ser como una oración. La cazoleta de esta pipa es

de piedra roja; es la Tierra... El cañón de la pipa es de madera y representa todo cuanto crece sobre la Tierra, todas las cosas del universo están unidas a ti que fumas la pipa; todas envían su voz a Wakán Tanka, el Gran Espíritu. Cuando rezas con esta pipa, rezas por toda cosa y con cada cosa. Thomas Yellow Tail en *Native Spirit and the Sun Dance Way* (2007: 153-156), World Wisdom.

Fools Crow describe así la ceremonia:

En nuestra ceremonia de la pipa, que es realmente muy simple, fumamos la pipa y primero apuntamos con la cánula horizontalmente, en el sentido de las agujas del reloj, hacia el oeste, el norte, el este y el sur; luego, hacia abajo, hacia la Abuela, la Tierra; y hacia arriba, hacia el Abuelo, y luego, en un movimiento casi imperceptible, un poco más arriba, a Wakán Tanka. Así, aunque hablamos de seis direcciones, hay en realidad siete movimientos de la pipa, y nuestro Dios es una Trinidad, que consiste en *Wakán Tanka, Tunkáshia y los Espíritus*. Cuando se celebra la ceremonia de la pipa, la pipa abre ante todo las puertas para liberar los poderes, y luego se convierte en el canal mismo por el que fluyen los poderes, avanzando desde las seis direcciones hasta el que reza, bendiciéndolo, y luego, a través de esta persona, se desparraman sobre el resto de la creación y la bendicen. Por eso decimos que la pipa tiene el poder de transportar poder, y eso es sagrado. (Fools Crow, sioux titan, citado en Fools Crow, de Thomas E. Mails 1990:153)

4. Las cestas

La cestería es la expresión artística amerindia más antigua y extendida, algunas datan de más de 10.000 años. Los indios desde el Atlántico hasta el Pacífico y de los Eleutianos hasta los Everglades, siguen fabricando cestas hoy día. Las cestas se fabricaban con distintas técnicas, materiales, formas y diseños. Los indios de Norteamérica fabricaban dos tipos de cestas: bolsas suaves hechas de piel de ciervo o alce y los parfleche o cajas hechas de cuero crudo y rígido. Cuando los indios empezaron a sustituir la carne por plantas, necesitaban un nuevo objeto que les permitiera llevar las nueces, las semillas o los frutos. Las técnicas de cestería pronto dieron lugar a la fabricación de cosas útiles tales como: sombreros, sandalias y utensilios para la pesca, incluso se elaboraban objetos para ceremonias con un valor estético añadido.

La cestería era un arte practicado en su mayoría por mujeres, pero en algunas tribus como los pomo y los yuik, los hombres también fabricaban cestas muy resistentes para pescar. Los miembros más jóvenes de la tribu, aprendían estas técnicas de los ancianos, observando, copiando y dejándose corregir para mejorar su técnica a lo largo de los años.

Los cesteros empleaban una gran variedad de plantas desde cactus hasta centeno, a su vez utilizaban distintas partes de las plantas: semillas, raíces, corteza, madera, hojas y pinchos. Una parte muy importante para la fabricación de cestas es saber preparar el material. Los tejedores recogían las cantidades necesarias, asegurándose que la planta se regeneraría para las generaciones venideras. Los miembros de la tribu siempre daban las gracias, cantaban canciones, rezaban o dejaban pequeños regalos como comida o tabaco. Los tejedores recogían el material en momentos concretos del año; una vez recolectados en primavera y tras brotar el capullo, cuando eran flexibles y la corteza se desprendía con facilidad. Sólo cogían los brotes de sauce que fueran largos, rectos, tiernos y sin ramas laterales. Los cesteros empleaban muchos métodos de horticultura como podar, quemar y cultivar el campo, para lograr los efectos óptimos de la planta deseada. Estas técnicas también eran beneficiosas para las plantas, además ponían de manifiesto el conocimiento que tenían sobre las plantas, que les rodeaban. Una vez recogidas, se lavaban y preparaban por medio de distintas técnicas como: teñir, separar, blanquear con el sol, secar, cocer, evaporar, cocinar sobre el fuego y hornear. Los cesteros debían medir el material para que fuera uniforme en anchura y diámetro.

La mayoría de las cestas se solían decorar con motivos geométricos, representando varias características del medioambiente, como las púas de puerco espín, los relámpagos o los dientes de un tiburón. Los indios utilizaban tres técnicas para confeccionar las cestas: en forma de trenza y en espiral, utilizando muchas y variadas formas.

Para los indios la cestería formaba parte de la vida cotidiana y tenía un gran valor económico y social. Eran necesarias para recoger, preparar, almacenar, cocinar y servirla comida. Había cestas para recoger frutos, coladores para el maíz, jarras de agua, fuentes para servir comida y recipientes para cocer la masa.

En la ceremonia nupcial de los navajos, el novio y la novia debían comer maíz de una bandeja especial. Las mujeres hopi tiraban cestas a los espectadores mientras bailaban en las plazas de los pueblos. Los chamanes de los tinglit almacenaban las águilas en cestas cilíndricas.

Al aumentar el contacto con los blancos, los europeos fabricaban utensilios más fáciles de obtener que las cestas. Los indios reemplazaron las cestas por cajas, cacerolas, sartenes y platos. Algunos tejedores incluyeron materiales de los europeos para decorar sus cestas como el cristal, la lana o la seda. Entre 1890 y 1910, se puso de moda coleccionar cestas indias entre los europeos de clase media, esto permitió a los indios ganar dinero. Los tejedores emplearon nuevas técnicas, formas y diseños para atraer los gustos y las necesidades de los no nativos. Los micmac para atraer a los blancos crearon unas cestas muy prácticas para recolectar patatas.

En la actualidad, los tejedores elaboran cestas para expresar su propia identidad, su herencia cultural y con fines económicos. Las cestas son regalos para la familia y amigos, para exponerlas, utilizarlas en casa o durante las ceremonias tradicionales. La fabricación de cestas mantiene a la familia unida, les permite recordar el pasado y planificar el futuro.



Cesta de Columbia Británica

La elaboración de las cestas se convirtió en una técnica cada vez más laboriosa, considerándose algunas como verdaderas obras de arte. Aquí vemos una cesta alargada de los salish.



Cesta de los salish

xxvi

Otra cesta característica de valor más estético



Cesta de los haida portada por las mujeres de alto rango social

xxvii

A continuación vemos una cesta utilizada para la recolección de maíz.



Cesta de los indios S neca para limpiar o
pelar el ma z

xxviii

El parfleche es una variante de los indios de las praderas, el nombre se lo dieron los franceses y significa piel blanca. Consiste en una  nica pieza de piel que se puede envolver como un sobre, sol a contener pemmican o carne cruda de b falo.



Parfleche de los indios lakota

xxix

5. La ropa y los accesorios

La ropa de los indios de Norteamérica, se componía originalmente de dos piezas de pieles y cuero. El material de la ropa en la mayor parte del país se obtenía de la piel morena de la familia de los ciervos. Las tribus de las llanuras utilizaban la piel del búfalo, que servía a su vez para los vestidos y las polainas de los mayores. En el Pacífico del Norte se hacían vestidos con pellejo, pelo, corteza, lana de ovejas y plumas. La costura se hacía con las nervaduras de los tendones de los animales de mayor tamaño, aunque también se usaban las fibras de las plantas. Los huesos de lezna servían para coser; sólo en raras ocasiones se usaban las agujas de hueso, pues para los trabajos delicados eran demasiado gruesas. La costura más antigua era excelente y se distinguía por tener una gran destreza con la lezna; ambos sexos cosían y cada sexo confeccionaba su propia ropa.

Los hombres llevaban una pieza sujeta a la cintura, que llegaba hasta la mitad del muslo, la otra pieza se colocaba sobre los hombros. Las medias se ajustaban a la forma de la pierna y se adornaban con púas de puercoespín. El traje más común del hombre indio se confeccionaba de la piel curtida del alce, que constaba de una camisa, unos pantalones, unas polainas y unos mocasines.

Las mujeres llevaban una falda desde la cintura hasta la rodilla y en la parte de arriba, una camisa que dejaba los hombros al descubierto, a pesar de tener un clima frío y a menudo lluvioso se abrigan poco. En el norte, usaban pieles y trajes de cuero curtido y en el sur, ropa parecida confeccionada con corteza retorcida o con lana de los carneros montañoses. El traje de la mujer constaba de una camisa de manga corta, un cinturón y unas túnicas de piel. El traje mostraba las diferencias tribales en el corte, el color y la ornamentación. Iban también ataviados con trabajos de abalorios, pinturas, collares, plumas, garras, pezuñas, conchas, pendientes, amuletos y brazaletes. Se colgaban morrales en los hombros y las bolsas de las pipas de pellejo o de piel de ciervo. En gran parte de América, con el advenimiento de los blancos, los trajes indios sufrieron un cambio profundo.

También portar ciertas partes de animales tenía un significado simbólico: una liga de piel de mofeta, significa que cortó una cabellera al enemigo; las zarpas de un grizzly, conlleva que ha derribado a su enemigo a caballo, el tocado de cola de ciervo, era equivalente al gorro de guerra de plumas del águila y una guarnición de pelo de bison, significa que el guerrero ha cortado muchas cabelleras. Las pieles que llevan de ciertos animales y aves simbolizan el

tótem, equivalente a su escudo de armas. Algunos amuletos o talismanes de animales servían para curar o protegerse del mal.

En la siguiente sinopsis aparece una breve lista de trajes que se usaban en Canadá:

Los hombres de Mackenzie y de Yukon llevaban una camisa-abrigo, pantalones de tela, mocasines-polainas, sombrero y capa. Las mujeres llevaban una camisa-abrigo largo, un cinturón y mocasines-polainas.

Los hombres del norte portaban: túnica, abrigo largo, camisa-abrigo, pantalones, mocasines y turbante.

Los hombres y mujeres de Virginia llevaban: capa, una prenda de cintura, mocasines y sandalias.

Los hombres del oeste vestían con: túnica, camisa-vestido largo, mocasines, polainas largas y bandolera, mientras que las mujeres llevaban: camisa-vestido largo, cinturón, polainas cortas y mocasines.

Los hombres del Ártico llevaban abrigo largo abierto delante, pantalones cortos, mocasines, manoplas, polainas, gorro o tocado y las mujeres: túnica, camisa-vestido, a veces un manto de hombros, mocasines, polainas, gorro y cinturón. A continuación vemos una foto de un abrigo típico del Ártico



Abrigo típico del Ártico

xxx

Los hombres de las llanuras vestían con: túnica de búfalo, camisa hasta las rodillas o más larga, mocasines, polainas y tocado mientras que las mujeres, llevaban camisa-vestido largo con una capa con mangas cortas y amplias, polainas hasta las rodillas, mocasines y cinturón.

Los hombres Chilkat del Pacífico del Norte llevaban: manta o túnica de estera de corteza, camisa-abrigo, sombrero de paja y polainas-mocasines. Las mujeres vestían con: túnica en los

hombros de piel curtida, pantalones de tela, camisa-vestido con mangas, delantal con franjas, mocasines y polainas.



Traje típico de los jefes chilkat del Pacífico del norte

xxxi

Los abrigos eran la prenda más fácil de confeccionar; encontramos dos tipos: la manta capote y la parka del norte, ambas tienen mangas y capucha y son idóneas para la vida al aire libre. Los tramperos franceses dieron el nombre al primer tipo de abrigo; se confeccionaba con las mantas rayadas Point de la Bahía Hudson.



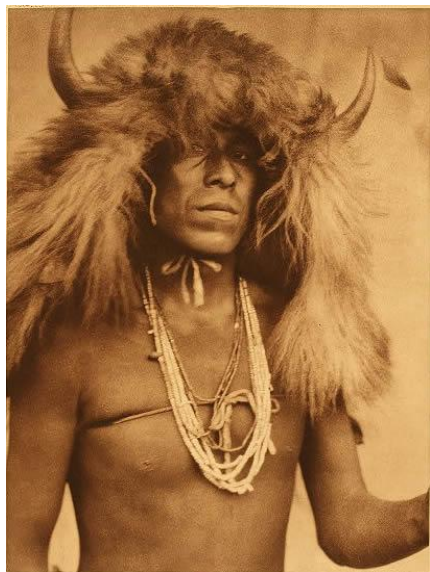
Abrigo de los montagnais-naskapi de Quèbec del siglo XVIII

Museo Británico

xxxii

Este abrigo está fabricado en piel y pintado para preservar la buena caza, las pinturas eran soñadas previamente por los cazadores y después se plasmaban.

Otro accesorio muy típico entre los indios es el tocado hecho de piel y cuerno de búfalo, tiene unas tiras muy anchas que se abrochan en la barbilla. Un cuerno está pintado de amarillo y el otro de rojo, se une en la cabeza por medio de un tendón.



Tocado de cuerno de búfalo ^{xxxiii}

Entre los indios de Norteamérica encontramos distintos mocasines que varían según los colores y los abalorios. Por ejemplo, los cheyenne llevaban mocasines con fondo negro y decorados con complicados dibujos geométricos, mientras que los blackfoot tenían el fondo azulado y diseños geométricos minúsculos, en forma cuadrada o rectangular. Los mocasines de uso diario solían ser lisos, pero les añadían bordes y puños para resultar más cómodos. Los mocasines de una pieza se confeccionaban con una suela blanda y cuero grueso de alce. Para el invierno, se usaba cuero de búfalo con el pelo hacia dentro porque era el más resistente. Antiguamente, la gente llevaba una bolsa con tendones para reparar los mocasines, si viajaban lejos de casa, llevaban unos mocasines de repuesto.



Mocasines de los blackfoot

xxxiv

Como podemos observar en la foto, los indios blackfoot se caracterizaban por usar abalorios y hacer formas en flor.

Las raquetas se usaban para evitar hundirte en la nieve, las llevaban los hombres y las mujeres, se componen de un sistema de trenzado hexagonal.



Raquetas típicas de los indios de Norteamérica

xxxv

Durante la antigüedad, los indios tenían muchas dificultades para proteger los pies del frío y de la lluvia. Los mocasines altos con pelo de búfalo hacia dentro, no eran suficiente, ya que a menudo, los embadurnaban con grasa de oso para aislarlos del agua. La grasa se disolvía y el cuero patinaba sobre el hielo. Los calcetines se hacían a la medida de los pies, se cosían en forma de bolsas. Se envolvían alrededor de los tobillos y se sujetaban con la parte de arriba de los mocasines. Como explicaba una vieja mujer comanche “algunas personas pasaban un frío horroroso durante el invierno”. También debían proteger las manos del frío, utilizaban manoplas porque eran más fáciles de quitar y podían mover los dedos con mayor libertad. Solían ir atadas a una cuerda que pasaba por los hombros y así poder dejarlas caer de las manos.

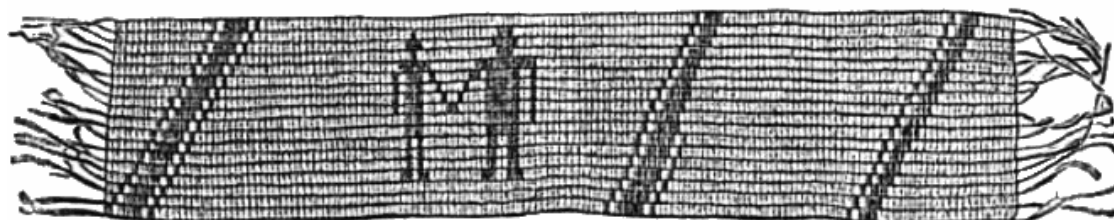


Manoplas de los indios de Norteamérica fabricadas
con piel de ciervo

xxxvi

Los cinturones hacían las veces de bolsillos, porque de ellos colgaban los cuchillos y las bolsas de mano. Las mujeres los utilizaban para mantener los vestidos en su sitio y los hombres para sujetar los pantalones. Los cinturones solían estar hechos de cuero sin curtir, los de las mujeres eran más anchos, tenían entre cinco y seis pulgadas, mientras que los de los hombres medían tres pulgadas. Se ataban con una correa de piel de gamo por dos orificios colocados en los dos extremos. Los indios de las Praderas, solían adornar los cinturones con abalorios y tachuelas de latón. Un tipo de cinturón muy popular entre los indios de las llanuras era el claveteado que consistía en hileras de tachuelas haciendo formas. Otro tipo eran los cinturones de paneles, provistos de tiras colgantes muy largas que se superponían y alternaban con tachuelas de latón; los abalorios se añadían directamente al cuero. Como

mencionamos con anterioridad, hay una foto del cinturón wampun que lo portaba solo aquel que hubiera ganado batallas físicas o espirituales



Cinturón wampun de tela

xxxvii

El indio valiente decoraba a diario su cara, su frente, su nariz y sus mejillas, los ojos estaban pintados con colores regulares formando círculos, las mejillas tenían un semicírculo, la frente, a veces con líneas paralelas. A veces, dividían la cara en dos mitades con tratamiento distinto, una negra o azul y la otra amarilla, roja o blanca. La línea de demarcación recorre la nariz, parece como si se quisiera mostrar las diferentes fases de la luna.

El uso de los colores obedece a un simbolismo, el rojo simboliza la alegría y la festividad, el negro el luto. Cuando hay una muerte con mucha melancolía, se frota toda la cara con un puñado de carbón. Casi ningún indio logra diferenciar el color verde del azul; todos los indios sienten predilección por el color del cobre, que es el color de sus pieles.



Indio con el cuerpo pintado

xxxviii

Para el guerrero indio de antaño llevar plumas era un asunto serio que tenían que llevarse conforme a lo establecido por la ley y la costumbre; sólo de ciertas aves concretas, las del águila, el cuervo y el halcón se tenían en gran estima. Éstas simbolizan las hazañas del guerrero y configuran la hoja de servicios, pues se conceden por las heroicidades de cada guerrero, por ejemplo un golpe sobre un enemigo, vivo o muerto; aunque en la mayoría de los casos son muy difíciles de conseguir.

Cada pluma que tiene un guerrero, simboliza un coup o golpe dado en combate, las plumas se usan para decoraciones de guerra y como símbolo universal de los nativos americanos. En la región del Ártico, los indios buscaban pájaros acuáticos, en la costa norte del Pacífico capturaban o mataban ciervos. Las parkas en el Ártico se hacían con pieles de pájaros acuáticos cosidas y las plumas servían de aislantes e impermeables. Las tribus del

este, cortaban las pieles de los animales, las tejían y hacían mantas, de la misma forma que las tribus occidentales, usaban las pieles de conejo.

Los abanicos y otros accesorios de vestir, estaban hechos de alas o plumas por los iroqueses. Por supuesto, uno de los usos más corrientes de las plumas era en la fabricación de las flechas, que servían para orientar la dirección en el vuelo, las plumas de las flechas se separaban, así que las mitades se podían pegar al eje de la flecha en dos o tres. Las plumas de la parte inferior de los pájaros poseen un valor especial para los nativos americanos. Son ligeras y aireadas, esponjosas y nevadas; estas plumas se pueden ver como un puente entre el mundo espiritual y la Madre Tierra o simplemente como plumas mensajeras y de oración.

Los humanos, al ver que los pájaros pueden volar, se han mostrado siempre deseosos de volar. La mitología de los ángeles, dioses nacidos en el aire, residentes en el cielo o en los cielos, son comunes a la colectividad de las tribus humanas. El deseo de volar entendido en su nivel primario es simplemente el deseo de tener algo que uno no tiene ni puede tenerlo. En el nivel filosófico más profundo, sin embargo, el vuelo es movimiento en forma de sueño del subconsciente, la voluntad libre, la conexión entre lo espiritual y lo material. En el vuelo el hombre se libera de su naturaleza y experimenta un renacimiento espiritual.



Tocado de plumas característico

xxxix

6. Los Tatuajes

El origen del término “tatuaje”, se encuentra en la antigua lengua de Tahití, del vocablo “*tatán*”, que significa el arte de grabar y adornar la piel con dibujos. Con el transcurso del tiempo, este arte se fue extendiendo desde estas remotas islas del Pacífico por todos los continentes. Los tatuajes estaban motivados por hechos de gran importancia para la vida de los nativos, como el rito de la pubertad, el matrimonio para asegurar eterno amor y felicidad o la adquisición de un espíritu guardián, que te preservara de las enfermedades y de las

desgracias, ayudándote a mantener una buena salud. Al tatuarse, entraban siempre en contacto con el Manítú o Gran Espíritu, que le servía de protector de todas las desgracias.

Entre los amerindios de Norteamérica, gozaban de mucha popularidad por ejemplo, los iroqueses se tatuaban para indicar la pertenencia a un cierto clan o tribu o bien como recuerdo, un hecho en el que se necesita el uso de armas o una hazaña guerrera. Las mujeres de avanzada edad de los indios pima de Arizona, se tatuaban el mentón y una línea sencilla en el extremo de los dos ojos. Los nativos de Columbia Británica hasta llegar a la pubertad se tatuaban el puño, el tobillo o la rodilla. Los thomson, los suhsawn y los okanagon, empleaban aguja e hilo ennegrecido con carbón pulverizado, que lo pasaban sobre la piel.

Existen diversas formas de tatuajes que se dividen en cuatro grupos principales:

- 1) Tatuajes de martillo: usaban una punta que servía para introducir colorante debajo de la piel y un martillo pequeño para golpear encima para que penetre en la misma. Cuando la herida se había abierto, introducían los pigmentos procedentes de jugos vegetales y los frotaban por encima con el colorante, hasta que se impregnara completamente. Los nativos más primitivos usaban una espina de pez gruesa o un hueso, en vez de una punta. A veces cuando faltaba una aguja usaban una punta afilada, un trozo de madera en forma de peine o un hueso trabajado.
- 2) Tatuajes de mojo: trazaban los diferentes dibujos sobre la piel con una especie de cincel, luego los teñían con tintes vegetales.
- 3) Tatuajes de cicatrices: se practicaban haciendo profundos cortes y sin añadir colorantes. Los tejidos cutáneos cuando cicatrizaban, componían un dibujo más claro que si se hubieran usado colorantes.
- 4) Tatuajes por queloide: es una especie de tumor que surge en la piel, en forma de digitaciones, las heridas producidas se dejaban abiertas de manera artificial hasta formarse unas cicatrices convexas.

7. Los peinados

Uno de los peinados más comunes entre los indios, era llevar el pelo largo y suelto. Cuando trabajaban solían atarlo con tiras de cuero, para mantenerlo alejado de los ojos. Otra manera

de llevar el pelo entre las viudas, era recortar las cabelleras a la altura de los hombros como señal de dolor, los niños solían llevar el pelo retirado de la cara, las mujeres iroquesas se trenzaban el pelo, después lo doblaban y sujetaban con una tira de ante, los hombres de las llanuras solían peinarse con la raya a un lado. Los hombres crow como el jefe “Joseph of the Nez Percé”, se dejaban un mechón largo, lo untaban con grasa o estiércol de búfalo y lo mantenían rígido sobre la frente.

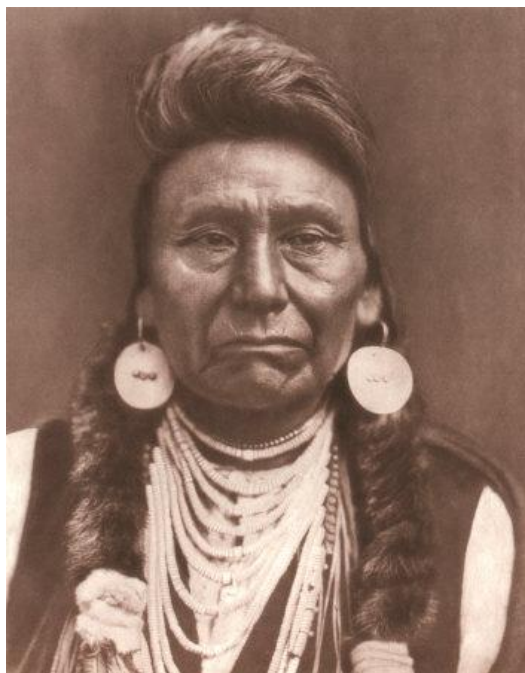


Foto de Joseph Nez Perce durante el discurso de rendición en las montañas bear paw en Montana

xl

Los blackfoot se hacían tres trenzas, dos que caían por las orejas en ocasiones cubriéndolas y otra que colgaba cayendo por la espalda. Los hombres dedicados a su liderazgo espiritual solían trenzar toda su cabellera como vemos en la foto a continuación.



Jefe indio con un peinado característico

xli

Los indios cuidaban mucho sus cabellos como relata el mercader Alexander Henry: “Los hombres dejan el pelo, que caiga suelto y lacio hasta los hombros, teniendo mucho cuidado de mantenerlo suave junto a la cara... los más viejos se dejan crecer su pelo y lo enrollan... lo llevan sobre la frente en una protuberancia de siete u ocho pulgadas, en un enorme nudo que untan con tierra roja”.

Los indios admiraban tanto el pelo largo, que celebraban ceremonias para que les creciera. Se lo cepillaban todos los días con una tira de cuero compuesto por tallos flexibles y atados. El cepillo más común en las llanuras estaba formado por un trozo de madera y cola de puercoespín.

8. Las viviendas

La palabra tipi, proviene del término lakota "lugar para vivir" ("**Ti**": vivir y "**Pi**": lugar). Los tipis se debían levantar orientados al este, para hacer una ofrenda cada mañana al sol y se podían montar en tan solo dos horas; mantenían una temperatura cálida en invierno y fresca en verano. Los tipis más corrientes medían entre cuatro y cinco metros de diámetro, su tamaño dependía en gran medida de la piel de búfalo que la recubría, que debía estar perfectamente pulida para evitar grietas. Todas las partes y elementos del tipi, mantenían una

simbología mística: el suelo de la tienda representaba a la Madre Tierra -creadora de vida-; la cubierta, el cielo padre; cada poste del tipi representa el camino entre el hombre y el Gran Espíritu y entre la tierra y el mundo espiritual. Era costumbre que si la puerta del tipi estaba abierta, toda persona era invitada a pasar, por el contrario si estaba cerrada, debía esperar. Cuando colocaban dos palos cruzados en la puerta, significaba que estaban ocupados y no quería ser molestados. Una vez dentro del tipi, el dueño te indicaba dónde sentarte, el dueño y los invitados de honor, solían sentarse al final del tipi. Cuando alguien entraba en el tipi debían pasar por detrás de las personas sentadas, si se cruzaba entre las personas sentadas y el fuego debía disculparse.

En la foto a continuación vemos un tipi extendido.



xlii

Aquí vemos cómo se levanta un tipi.



xliii

Otro tipo de vivienda es el wigwam de los indios micmac, un wigwam o wickiup es una vivienda con cúpula de una sola estancia, usada por ciertas tribus nativas norteamericanas. El término wickiup se usa generalmente, para este tipo de vivienda en el suroeste y oeste de Estados Unidos. Wigwam se aplica normalmente a esas estructuras en el noreste de Estados Unidos. El uso de esos términos por los no nativos es algo arbitrario y puede referirse a muchos tipos distintos de estructuras, independientemente de la localización o del grupo cultural. Estas estructuras se forman con un armazón de postes arqueados, habitualmente de madera, que se cubren con material para formar el techo. Los detalles de la construcción varían con cada cultura y con la disponibilidad de materiales. Algunos de los materiales usados como cobertura incluyen: hierba, maleza, corteza, juncos, esteras, cañas, pieles o tejidos.



Wigwam

xliv

Los indios del sur de Estados Unidos y Méjico vivían en kivas, habitaciones circulares cavadas en el suelo y recubiertas de un techo. Las kivas más grandes pueden contener un centenar de personas y se sentaban en taburetes de piedra. En las kivas los indios hopi, pueblo y anasazi celebran las fiestas religiosas relacionadas con los ciclos agrícolas.



Típica kiva de las tribus del sur

xlv

9. La canoa

Los indios evitaban moverse en canoa por los grandes lagos, debido a las olas o las tormentas que surgían repentinamente pero sin ellas no habría habido comercio de pieles. Era el medio de transporte más utilizado para la pesca de focas, ballenas, leones marinos, salmón y arenque. Esta técnica comenzó entre los indios del Pacífico, al ver en la pesca su principal fuente alimenticia y ser muy abundante. Los indios las construían con madera de abedul y lo que sobrara se añadía al techo del wigwam, se fabricaban en verano cuando la salvia se podía trabajar con mayor facilidad, sólo necesitaban un cuchillo para construirla. En ocasiones, con un solo tronco de abedul, construían una canoa de 22 pies, se añadía madera de cedro a la base de la canoa y se cubría con una costura de resina de pino.

De los dos tipos de canoas que hacían los indios, la más extendida era la de corteza de abedul. Los indios de las Praderas utilizaron primero la embarcación hecha de piel de bison llamada barca – toro, que sólo servía para casos de emergencia, pues se trata de la forma más rudimentaria de embarcación indígena, que construían sobre un armazón a base de ramitas de sauce, sirviéndose de palos largos para el fondo, para que tenga la necesaria firmeza, esta barca zozobraba con facilidad.

Donde es difícil obtener corteza de abedul se usaba mucho la piragua. Se hace una selección cuidadosa del árbol, generalmente tilo, álamo o arce, se corta el tronco a la longitud deseada, solían medir de doce a dieciséis pies, se talla el exterior, sin pulir y a continuación se ahueca con esmero. Son más rápidas, más duraderas y hacen movimientos muy elegantes. Con la llegada de herramientas modernas, el uso de la piragua se extendió por todo el territorio indio. La labraban primero toscamente dándole forma de barca, después hacen incisiones y rajan la madera entre esas incisiones, ahondan después hasta obtener un grosor de cuatro a seis pulgadas en las paredes y la acaban devastando las paredes con un escoplo. El acabado exterior lo hacen con un cuchillo corriente, antes de botarla dejan que se seque bien, pueden utilizar el fuego para secar y pulir, al carecer de pintura la untan en lugar de pintarla.

La construcción de la canoa de corteza requiere más destreza y trabajo, pero es mucho más decorativa. Hay que desechar la corteza quebradiza. Se decora con figuras dibujadas con la lezna sobre la blanda corteza o con pinturas en la proa y en la popa, un ave acuática o un pez. Usaban también las cortezas de abedul para construir sus ligeras y resistentes canoas y barcas.

Champlain, que fundó Quebec el 3 de julio de 1608, también conocido como "padre de la Nueva Francia", fue el primer europeo que montó en una canoa de abedul. La canoa de olmo la utilizaban los chippewa de Ontario, se construía cuando corría prisa tener una canoa, por este motivo también se abandonaban con facilidad. La corteza se cosía con raíces de cedro que habían sido desechadas, divididas y más tarde, sumergidas en el agua para hacerlas más manipulables; las canoas de 18 pies transportaban 17 personas.



Canoa de olmo

xlvi

La canoa de corteza de abedul, era el principal medio de transporte entre los indios de las praderas, por ser ligeras y fáciles de manejar. Se adaptaban perfectamente a los lagos, los estanques y los ríos con corrientes suaves. Los comerciantes de pieles y los naskapi montagnais se veían obligados a usarlas en sus viajes. El abedul era un material idóneo por su suavidad, su ligereza y su resistencia al agua. Se precisaban entre 8 y 12 árboles para construir una canoa, la técnica se transmitía de generación en generación. Las mujeres se encargaban de unir las piezas con raíces de pinos, que eran separadas y a continuación cocidas. Los marcos eran de cedro, se sumergían en el agua y se ajustaban a la forma de la canoa.



Canoa de abedul

Expuesta en el museo de Saint John de Nueva Brunswick

xlvi

La piragua se construía con medio tronco, las maderas más utilizadas eran el pino, el nogal, la calabaza y el tilo. Las dos últimas eran las más ligeras y no las partía el sol, se utilizaban especialmente entre las mujeres para recorridos cortos.



Indio en una piragua

xlvi

Las más elaboradas las encontramos en la costa noroeste, eran utilizadas para luchar y para cazar ballenas, destacan por sus tallas y dibujos como en la fotografía a continuación.



Canoa de los indios haida del Pacífico

xlix

El kayak significa canoa individual y fue creada por los inuit, estaba cerrada en ambos extremos para evitar que entrara agua, sólo podía tener un ocupante. Al carecer de árboles en el norte de Canadá, utilizaban desde huesos de ballena hasta la grasa de las focas para cubrir el kayak. Usaban un remo doble que le hacía más rápido y manejable, luego lanzaban el arpón y cazaban focas y ballenas.



Inuit pescando en su kayak en 1854

1

Otra canoa es el umiak utilizada para transportar mercancías, la base era plana y estaba fabricada con los mismos materiales que el kayak. Tenía capacidad hasta para 20 personas, la llevaba un remero que se situaba al final.



Umiak de los inuit

li

CAPÍTULO IV- CELEBRACIONES

1. Normas para participar en las ceremonias

El indio cuando baila ve, oye y siente lo que trata de interpretar, baila con mucha libertad y deja que entren en juego todas las partes del cuerpo. La danza de los hombres era más activa y exigía un ejercicio mayor que la de las mujeres. En muchas danzas los participantes se movían en círculo y en otros casos en fila unos en frente de otros.

Si había coro, los integrantes solían situarse en torno al tambor, sentados o de pie a un lado de los danzantes o en el centro del círculo que éstos formaban, el tambor marcaba generalmente el compás.

Según *Red Eagle Woman* (una cuentacuentos cherokee):

La danza para los indios es mucho más que mantener viva una antigua costumbre, es la expresión de lo que es “ser indio”. La danza es un medio para estar más cerca los unos de los otros, para mantener unidos los vínculos de las tribus, para hacer que los miembros sean más conscientes del valor del pasado que tendrán que transmitir a sus propios hijos y nietos. Esta forma de actuar es propia del pueblo indio: sentirse orgullosos de lo que se es y de lo que se representa y sentir confianza en el futuro.²¹

La palabra danza, ha sido aplicada erróneamente por los blancos a los grandes rituales y ceremonias de los indios, en los que las danzas juegan un papel secundario. Si los indios no ejecutaban las danzas y los cánticos correctamente, podrían tener castigos divinos o caerles desgracias.

A continuación enumeramos las normas para participar en la ceremonia:

1. Habla con el corazón y no con la cabeza.
2. Honra a los ancianos, da regalos o felicitaciones a los ancianos antes que a los jóvenes.
3. No divagar para controlar la situación. Ir al grano.
4. En la tienda escucha más y habla menos.

²¹ <http://blog.futuro.tv/2014/04/el-gran-espiritu-wakan-tanka.html>

5. Deja a los demás llorar. Permítete llorar.
6. Muévete siguiendo las agujas del reloj, a menos que un anciano te dé otra orden.
7. Ayuda a los demás. (Las acciones hablan por sí solas).
8. Ocúpate en realidad de la tierra. No es un asunto sólo serio, sino también filosófico.
9. No invoques a otras entidades de otras culturas o te dirijas a ellas durante la ceremonia.
10. No digas que sabes todo de los indios. (Nadie sabe todo acerca de los indios).
Cuidado con los paralelismos con los cristianos u otras tradiciones místicas. Es mejor preguntar cuando surja el tema.
11. No juzges la identidad india por su porcentaje de sangre. Se reconocen unos a otros y no pierden el tiempo debatiendo sobre ese tema.
12. Recuerda que el refugio es más misterioso de lo que podamos comprender.
13. No comer delante del refugio por tu propia comodidad.
14. Muestra respeto en cada etapa de la ceremonia.
15. Tu energía contribuirá al ambiente del refugio. No eres un ser pasivo.
16. No monopolices el tiempo de los ancianos, sobre todo si alguien está esperando para hablar. No esperes una respuesta inmediata. Las cosas llevan su tiempo.
17. No pienses que los ancianos hacen cosas inútiles.
18. Pide consejo a los ancianos para la construcción del refugio o cómo avivar el fuego.
19. El concepto de tiempo no existe entre los indios. El Gran Espíritu controla todo lo que hacemos. No precipites las cosas. Ve paso a paso.
20. No abandones la ceremonia para ir al baño, a menos que no puedas aguantar más.
21. No saques los pies del círculo durante la ceremonia.
22. Ofrecete voluntario para montar el refugio.
23. Tómate la cultura india en serio.
24. Da siempre las gracias y muéstrate agradecido.

25. Durante la ceremonia céntrate en dos o tres problemas, necesidades o soluciones.

Guárdate las demás para otra ceremonia.

26. Sé creativo y responsable.

Evan T. Pritchard: *No Word for Time* (1997 : 251- 252). San Francisco/ Tulsa, Council Oak Books.

2.El Tiempo y los Festivales Indios

Los indios daban nombres a cada mes empezando el año en la primera luna, después de equinoccio primaveral:

-Marzo: luna del gusano

-Abril: luna de las plantas

-Mayo: luna de las flores

-Junio: luna caliente

-Julio: luna del gamo

-Agosto: luna del esturión

-Septiembre: luna del maíz

-Octubre: luna viajera

-Noviembre: luna del castor

-Diciembre: luna de la caza

-Enero: luna fría

-Febrero: luna de nieve

Calculan el tiempo por medio de los festivales religiosos, que ocupan muchos días de celebración y constan en su mayoría de un ayuno preliminar, seguido de unas danzas simbólicas o unas ceremonias mágicas, concluyendo con una comida muy copiosa.

3. El bastón para hablar

Pasar el bastón por el círculo es un ejemplo perfecto de armonía, equilibrio y buenos modales entre los humanos, la Madre Tierra y el Gran Espíritu. Es un símbolo de respeto hacia los pensamientos y las historias de cada miembro que participa en la ceremonia. Quienquiera que sostenga el bastón debe decir la verdad, los demás se limitarán a escuchar en silencio, nadie puede interrumpir al portador del bastón, cuando el orador ha terminado se lo pasa al siguiente, si no desea participar, se lo pasa al siguiente hasta que todos hayan tenido la ocasión de contar una historia.

El círculo no da pie al diálogo, te brinda la oportunidad de decir la verdad en un lugar seguro y confidencial. El odio, los celos, la angustia...etc deben permanecer fuera del círculo, dando lugar a un ambiente tranquilo, amable donde nadie está por encima de nadie.

Hay tres tipos de círculos:

1. El círculo para compartir, suele ser el más habitual, no se debate un tema en concreto sino que los individuos se reúnen para pensar y hablar.
2. El círculo para sanar, es el más poderoso de todos. El jefe les ayuda a hablar de todas las verdades por muy dolorosas que sean.
3. El círculo de mediación, sirve para entablar relaciones entre individuos o grupos.



Bastones de los indios cherokee para participar en la ceremonia

lii

4. Celebración de la danza, distintos tipos de danzas y cánticos

Cuando se celebraban danzas y ceremonias religiosas como las de la Tienda de Medicina, los guerreros volvían a contar sus *coups* o triunfos. Estos golpes le otorgaban al hombre mayor prestigio, pues el valor personal era la cualidad más apreciada. Estos relatos de los golpes alimentaban su vanidad personal y también servían para incitar a los jóvenes a seguir su ejemplo.



Flauta para acompañar en las danzas y cánticos

lii



Tambor de los indios de la costa oeste de Canadá

liv

La danza del sol la practicaban los indios blackfoot, se celebraba en el solsticio de verano y duraba entre 4 y 8 días. Era una ceremonia religiosa para celebrar la regeneración cíclica de la naturaleza y el renacimiento espiritual del hombre. Para poder participar en esta danza los jóvenes debían permanecer en ayunas varios días. El chamán dirigía las ofrendas, las danzas y los cantos necesarios para que los participantes tuvieran una visión de su espíritu guardián y recibieran de éste los poderes para curar, defender o dirigir su pueblo.

La danza fue creada in *illo tempore*, en la época mítica, por un ‘antepasado’, un animal totémico, un dios o un héroe. La danza reproduce los movimientos del animal totémico o emblemático o los de los astros. Es una repetición y por consiguiente, una reactualización de ‘aquel tiempo’. (Véase Mircea Eliade en *El mito del eterno retorno*: 1972, 36)

Esta ceremonia no se concibe sin sufrimiento del participante. Los participantes eran jóvenes y debían ausentarse unos días y practicar el ayuno, para ser capaces de asumir responsabilidades comunitarias y familiares.

La danza de la tienda medicina, la practicaba el hombre medicina tomando la pipa, lanzando cuatro bocanadas de humo al cielo, otras cuatro a la tierra y el mismo número sobre la pipa sagrada; a continuación rezaba al Sol, al Anciano y a todos los animales medicina. Después bailaba cuatro veces hasta la puerta, la danza de la pipa de medicina, que sólo puede interpretarla el hombre que posee la Pipa Sagrada, que pasa de un invitado a otro, rogando por una buena salud y éxito en la guerra. La danza fantasma era una mezcla entre el cristianismo y las religiones tribales. Se celebraba con cánticos, bailes y rezos, que consistían en morir temporalmente para coger una parte de las relaciones pasadas y algo del futuro cercano. Se desarrolló entre los indios de las praderas a finales del siglo XIX. La doctrina de la danza fantasma se basa en que llegará el día en que los indios, vivos y muertos, se unan en una tierra regenerada para vivir felizmente como aborígenes sin enfermedades, muerte o miseria. Los blancos permanecerán en un plano secundario, al no participar de la renovación de la tierra y haber sido útiles durante un periodo de tiempo concreto. Rechazan la forma de vestir de los blancos, ellos llevan plumas de águila y tendones de animales. A continuación tenemos una pictografía de la danza fantasma.



Pictografía de la danza fantasma de mujeres y hombres sioux poco antes de la Masacre de Wounded Knee.

Expuesta en el museo Smithsonian 1891.

lv

La danza de los búfalos, como veremos en uno de los cuentos analizados, era la fiesta más importante porque indica el regreso de la estación de caza del búfalo. Era una celebración típica entre la tribu mandan en Dakota donde ocho hombres vestidos con pieles de búfalo a sus espaldas y pintados de negro, rojo o blanco, imitan las acciones de los búfalos. Cada uno de ellos lleva una carraca en la mano derecha, una vara delgada de seis pies de largo en la izquierda y un manojo de ramas verdes de sauce en la espalda. La ceremonia se celebra en la estación del año cuando el sauce ha echado todas las hojas. Los bailarines se colocan en los cuatro puntos diferentes de una canoa, para representar los cuatro puntos cardinales de la brújula. Dos hombres vestidos de osos grizzly, se ponen de pie al lado de la canoa, gruñendo y amenazando con saltar sobre cualquiera que interfiera en la ceremonia. Los espectadores les lanzan trozos de comida, que son inmediatamente atrapados por otros dos hombres y lo llevan consigo a la pradera. Durante la ceremonia, los ancianos de la tribu golpean sacos, cantando oraciones para el éxito de la caza del búfalo. Al cuarto día, un hombre entra en el campamento con un disfraz de espíritu diabólico y se le aleja de la vecindad con piedras y maldiciones.

La explicación de esta ceremonia podría ser como sigue: de alguno de los cuatro puntos de la brújula tiene que venir el búfalo por lo tanto, se pide a todos que envíen excelentes suministros. Los hombres vestidos de osos simbolizan las bestias salvajes, que pudieran desviar el avance de los rebaños de búfalos hacia el territorio de la tribu y por lo tanto debe ser apaciguado. El demonio que visita el campamento después de la ceremonia, por supuesto está famélico.

Aquí vemos una foto de una danza búfalo



Foto de una danza bufalo de los mandan

Foto tomada por Mark Thiessen

lvi

Para celebrar la danza social, se forman dos círculos uno dentro de otro, el círculo interior y más pequeño se mueve “con el sol” de derecha a izquierda y el exterior va en dirección opuesta, dan la vuelta completa tres veces y los tamborileros quedan en el centro. Los bailarines emplean el paso lateral, se paran, se inclinan y profieren el aullido del lobo.

La danza iroquesa de los “Rostros Falsos” sirve para proteger a los nativos, pues según los iroqueses hay ciertos espíritus que tienen el poder de hacer daño y propagar enfermedades.

Estos espíritus se ocultan en rincones oscuros. Para proteger a la gente contra esos espíritus maléficos, se organizaron sociedades conocidas por el nombre de “Rostros Falsos”. Estas sociedades podían ahuyentar las epidemias y curar ciertas enfermedades. Los bailarines usaban máscaras de maderade tilo o tejidas con paja de trigo, iban vestidos de harapos y llevaban maracas de carey. Los bailarines giranalrededor del fuego, agitan suavemente sus maracas sobre el suelo con movimientos amplios, dan dos vueltas y a continuación se sientan de cara al fuego. Entonces el jefe se pone de pie, da una vuelta al círculo y derrama cenizas de madera, que lleva en un saquito sobre la cabeza de cada bailarín. Después de concluir dos vueltas, los bailarines aceleran el compás y dejan de cantar, rompen su formación circular y corren hacia el público.

La danza del oso se practicaba entre los indios cree, para obtener la buena voluntad de los osos, como plegaria en solicitud de su ayuda para vivir muchos años.

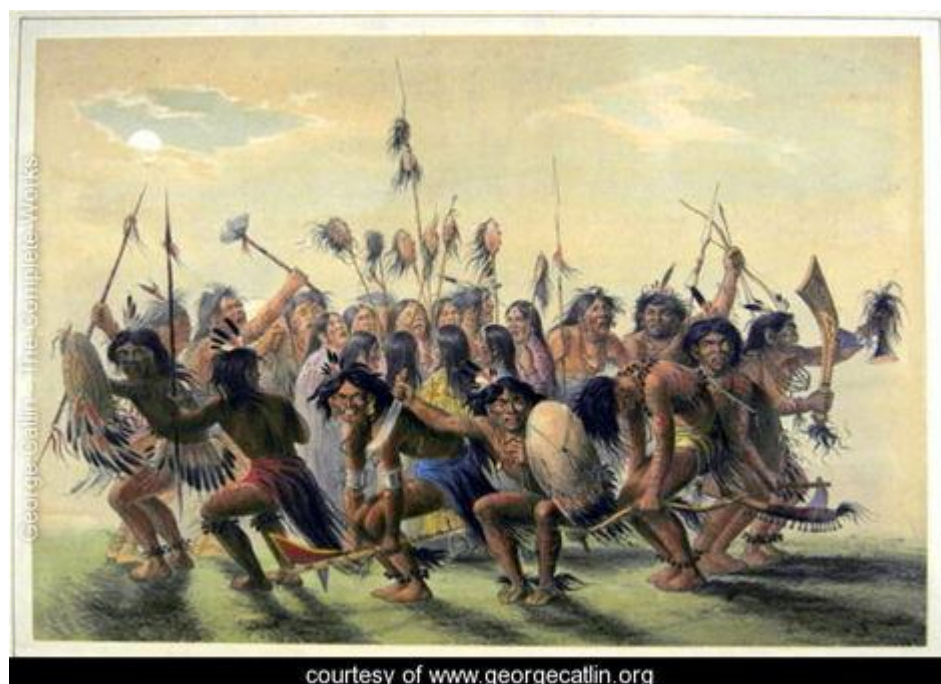


Ilustración de la danza oso de los cree

lvii

La danza de los blackfoot la celebran los *I-kun-uh'-kah-tsi*, un conjunto de sociedades o bandas que componen una tribu. Animaban la vida diaria realizando danzas con máscaras, con

cabezas de animales y los cuerpos pintados de brillantes colores. Los blackfoot a veces cortan en pedazos a un enemigo muerto en batalla. A menudo cortaban los pies y las manos del muerto, se los llevaban y danzaban sobre ellos durante mucho tiempo, a veces le cortaban un brazo o una pierna, con frecuencia la cabeza, danzaban y se regocijaban con tales trofeos.

La Atouronta Aochien o fiestas montagnais eran ceremonias celebradas por estos indios en las que cantaban durante 24 horas, a veces se juntaban 30 ó 40 cacerolas y consumían 30 ciervos; se consumía una porción de las cacerolas por la mañana y la otra se comía por la tarde. Los antepasados son siempre los primeros invitados en todas las ceremonias de los nativos. La esencia de la persona siempre permanecería íntegra, aunque la parte física hubiera regresado a la Madre Tierra. En la tradición amerindia no existen fiestas religiosas, porque lo sagrado se vive en el momento con gran intensidad, se celebra el día de año nuevo puesto que coincide con luna nueva. No aparecen nombres que denominen los días de la semana, salvo en micmac donde sábado recibe el nombre de *gespeteq*, que significa sentado al filo de la semana.

En todos los grupos con la excepción de los iroqueses, las mujeres no representaban ningún papel en los asuntos políticos, ni participaban en las fiestas públicas salvo en contadas ocasiones. Los agricultores hurones por línea matriarcal, sentían un gran respeto por las mujeres, mientras que los hombres montagnais pertenecientes a la línea patriarcal, eran una tribu cazadora que no cultivaba y sentían menos necesidad de ser educados. En las fiestas públicas a la mayoría de las mujeres montagnais, se les atribuía un asiento al final o incluso debían permanecer de pie. En las dos partes de la importante fiesta montagnais del oso, el Padre Le Jeune²² nos narra que las chicas solteras y las mujeres jóvenes casadas que aún no eran madres estaban generalmente ausentes, sólo las mujeres mayores que habían alcanzado la edad adulta, por medio de la edad, la experiencia y la maternidad, comían con el grupo selecto de cazadores en la primera comida; el segundo plato será solo un asunto de hombres, las viudas por su parte, eran generalmente invitadas por los cazadores a sus fiestas, que hacían una función de redistribución y bienestar social.

En una isla en el margen sur del río San Lorenzo, las mujeres montagnais no comían del mismo plato que sus maridos, porque las mujeres jóvenes solteras y las mujeres que no tenían niños no participaban en la preparación de estas fiestas y eran tratadas como niños. Le Jeune

²²Nació en Francia en 1591 y recibió una formación completa como jesuita. En 1631 fue nombrado superior de la misión jesuita, fue entonces cuando viajó a Quebec y comenzó su labor religiosa y educativa en la colonia.

también observó, que aunque las mujeres eran raramente invitadas a las fiestas públicas, sus esposos a menudo les llevaban algo de comida de la fiesta, donde los invitados no estaban obligados a comer todo lo que se ponía delante de ellos, estas fiestas eran muy famosas, porque ofrecían carne de buena calidad y raciones muy abundantes, si la caza había sido fructífera.

Celebran dos clases de fiestas, una en la que se come todo, y otra en la que los invitados comen lo que les agrada, llevándose el resto para repartirlo entre sus familias. Esto último es un buen detalle, puesto que no hay exceso, cada invitado escoge cuanto desee de la ración que se le da. Generalmente los cabezas de familia, sólo comen una parte de lo que les corresponde, llevándose el resto para sus esposas y niños.

Los cantos cortos son las narraciones de sueños, los mensajes del mundo de los espíritus o un poder dado al soñador. Con frecuencia la misma cosa o la misma fuerza es invocada bajo dos aspectos con el fin de hacerle recobrar su ser completo. El eco no es un efecto poético, sino el modo de reparar la falta de soluciones.

Los indios tenían cánticos para cada ocasión, al igual que los cuentos, a veces tenían una función moralizante, las canciones transmitían mensajes como el siguiente cántico de reproche de los sioux.

“Guerreros habéis huido, hasta el águila muere”

A su vez entonan muchas plegarias a la Madre Tierra para tener buenas cosechas o para darle las gracias por alimentarles, como en el siguiente ejemplo:

Damos gracias a nuestra madre, la tierra, que nos sostiene. Damos gracias a los ríos y a los arroyos que nos dan el agua. Damos gracias a todas las plantas que nos dan remedios contra nuestras enfermedades. Damos gracias al maíz y a sus hermanas las habas y a las calabazas, que nos dan la vida. Damos gracias a los setos y a los árboles que nos dan sus frutos. Damos gracias al viento que mueve el aire y atrapa las enfermedades. Damos gracias a la luna y a las estrellas que nos han dado su claridad después de la partida del sol. Damos gracias a nuestro abuelo Héno, por haber protegido a sus niños de las brujas y de los reptiles y por habernos dado la lluvia. Damos gracias al sol que ha mirado a la tierra con mirada complaciente. Por último damos gracias al Gran Espíritu en quien se encarna toda bondad y que guía todas las cosas para el bien de sus hijos.

(Véase en <http://www.otsiera.com/files/Unidad-1-OTSIERA-CUADERNO-ES.pdf>, p.8)

Este cántico iroqués da las gracias a todos los elementos, que contribuyen a que podamos tener elementos como: la lluvia, el sol y el Gran Espíritu. También narra aspectos negativos como las brujas o positivos como los elementos que nos protegen, como los abuelos o hechos favorables, como las enfermedades que son atrapadas por el viento y conducidas a otro lugar. Además se entonaban cánticos durante la ceremonia de la pipa, al pasarla a la siguiente persona como vemos a continuación:

Amigo de *Wakinyan*, es a ti a quien primero paso la pipa. Al dar la vuelta, al día que llega. Al dar la vuelta, te la paso a ti, que moras en la casa del Padre. Al dar la vuelta, al día que llega. Al dar la vuelta, a la bella, al dar la vuelta cumplo con los cuatro cuartos y el tiempo. Paso la pipa al Padre del cielo. Fumo con el Gran Espíritu. Que nuestro día sea azul.

Recordemos que los sioux cuando fumaban la pipa pasaba de unos a otros en la dirección contraria a las agujas del reloj, en ocasiones se alargaba y daba varias vueltas alrededor del círculo.

5. Las máscaras

Muchas tribus pensaban que al principio de los tiempos todos los seres animados tenían una doble existencia. Un hombre tenía el poder de convertirse según su voluntad, en su propio ser humano o animal. En búsqueda de su visión, cualquier indio debería poder penetrar en su propio animal, debería ser capaz de penetrar en un pájaro y ver sus plumas. La máscara tribal se diseñaba y fabricaba durante una ceremonia para otorgar poder al que la portara. Las máscaras de los hurones y los mohawk se creaban según las normas de cada tribu, integran y transmiten a los portadores de las mismas o los participantes de las ceremonias, los mismos poderes que los seres que personifican. Algunas atraen a los animales, otras dan gracias por la recolección y otras curan enfermedades. Se organizan ceremonias para curar donde se llevan

“falsos rostros”, como mencionamos con anterioridad, para luchar contra los espíritus malignos.

A continuación vemos una máscara para participar en dicha ceremonia



Máscara iroquesa para ahuyentar los malos espíritus usada durante la danza.

lviii

La *masque* era una representación de invierno sobre hielo, que consistía en que los niños indios hacían imitaciones. El pregonero anunciaba la festividad ataviado de forma pintoresca, montado en un bison domesticado o en un perro husky, anunciaba la llegada de los ancianos o el primer pueblo. Aparecen personajes como *Héyoka*, que siempre dice lo contrario de lo que quiere decir y se pinta una máscara en la parte posterior para dar la sensación que camina de espaldas. Su perro lleva la cabeza de un becerro en su trasero y una cola sujeta a la punta de su hocico. Incluso los animales domesticados participan de la fiesta, por ejemplo un cuervo que gritaba con toda naturalidad: "¡*Wachée po! Wachée po!*", que significa "bailad, amigos, bailad".

6. Ceremonia de la pipa sagrada

Ben Calf Robe, miembro de la policía montada de Canadá, recopiló el ritual de los miembros de su tribu blackfoot. Para prepararte para el ritual hay que hacer una sopa y decidir a qué miembro se le otorga. También hay que hacer la compra para alimentar a todos los

participantes y comprar mucho tabaco. La noche anterior se debe hacer una ofrenda formada por madera de sauce, plumas de águila, salvia, tela y piel de ternero. Se debe atar de una forma especial y al día siguiente es llevada a la casa donde tendrá lugar la ceremonia. La ofrenda representa todos los espíritus que serán nombrados en la ceremonia, los participantes deben llegar antes de que anochezca. El grupo suele estar formado por 6 ó 7 ancianos acompañados de sus esposas, aunque no hay un número limitado. También habrá una pareja de jóvenes, que se encargarán de encender la pipa, traer el carbón para el incienso y abastecer de comida a los participantes. El líder de la ceremonia se sienta al final y empieza haciendo un altar para purificar, al que se añadían adornos para representar la luna, el sol, la estrella de la mañana y el sol de los perros. Esta tradición comenzó cuando a Rostro Marcado, héroe del que hablaremos más adelante, el sol le pidió que utilizara todos esos elementos para el ritual. Una vez terminado el altar, el líder bendice a los participantes con pinturas corporales. La ofrenda es conducida al interior del tipi y se pasa por cada participante en 4 ocasiones. A continuación, se le ofrece al líder una pipa pequeña para invitar a los espíritus a la ceremonia; por este motivo se cubre con una manta para ser humilde y todos los participantes guardan silencio.

El líder advertirá a los participantes que no mientan, ni canten si no tienen derecho. Sólo deben cantar en honor a los elementos a los que han sido iniciados. Van cantando a todos los objetos medicinales que les han sido concedidos a ellos, sus esposas o sus hijos. Cantan a las pipas medicinales, los tipis pintados, los peinados, los collares de la danza del sol y todos los objetos sagrados que les hayan sido entregados. Entonan estas canciones durante toda la noche mientras fuman, los cánticos se harán en cuatro ocasiones. Después los familiares sacan cuatro sopas a las que se rezarán, hechas de sangre, lengua y frutas del bosque. La ceremonia suele proseguir hasta el alba, si hay suficientes participantes para completar 16 cánticos.

7.La muerte y los rituales funerarios

En 1636, Juan de Brébeuf²³ escribe que los hurones, como la mayoría de las tribus nativas, no tienen miedo a la muerte porque su vida en el más allá se parecía mucho a la existencia en la tierra. Podría haber añadido que su ignorancia de los conceptos cristianos de pecado y de la

²³Nació en Normandía en 1580 y falleció en Nueva Francia en 1649. Fue un misionero francés jesuita pionero de la evangelización en Canadá. Murió martirizado por los indígenas iroqueses. Fue canonizado en 1930 por Pío XI.

eterna condena los libraba de bastante ansiedad. Entonces el fallecido estaba preparado para el enterramiento por el clan de la mitad opuesta, los clanes de cada pueblo o tribu estaban divididos en dos mitades para la reciprocidad y las obligaciones mutuas. Un director consolaba la familia y se celebraba una fiesta en honor a su paso por la vida para alimentar el alma de la persona y con el fin de que emprendiera su largo viaje a la tierra de los muertos. Los asistentes traían regalos para los parientes y los que celebraban el funeral, mientras que el cadáver recibía objetos adecuados a su sexo y su estado social. La forma de enterramiento dependía de las circunstancias de la muerte, pero el cuerpo estaba casi siempre flexionado en una posición fetal, sugiriendo quizás, que la muerte era vista como una especie de renacimiento espiritual. Por respeto, la esposa del difunto no se volvía a casar durante un periodo prescrito de duelo. Una moratoria semejante, aunque quizás más larga se establecía para el uso del nombre del difunto.

La ceremonia de la muerte de los hurones tenía lugar aproximadamente de cada diez a quince años cuando un pueblo grande cambiaba de lugar. Puesto que no querían dejar a sus antepasados detrás en el cementerio del pueblo, durante diez días se desenterraban los huesos de los hurones, que habían muerto desde la última de esas fiestas, sea en casa o en otras naciones. El lugar de enterramiento era un gran hoyo de unos diez pies de profundidad y quince pies de largo con ricas pieles de castor y rodeado por una plataforma extensa, para mostrar las ofrendas de cada clan al muerto. Cuando se habían desarticulado los huesos de sus parientes, se depositaban valiosas ofrendas entre ellos y todo el conjunto se cubría con pieles de castor, barro y troncos de la plataforma. A menudo se construía un tronco especial de corteza en el lugar para conmemorar el acontecimiento.

Tenía lugar un largo preludio para este final, en el que los hurones y sus aliados más cercanos, a pesar de sus diferencias lingüísticas, se juntaban para celebrar fiestas, donación de regalos, guerras de broma y danzas, mientras preparaban la mezcla de sus muertos. Los nipissings, los vecinos del norte de los hurones, celebraban incluso una elección civil y anunciaban los resultados a los 2000 participantes. La fiesta era también la ocasión para resucitar los nombres de los muertos de los propietarios del clan, otorgándoles los lazos de parientes; de forma atípica, las mujeres jugaban un papel en esta fiesta. En una cabaña especial, ellas vigilaban los huesos de sus muertos, que habían colocado en cestas de corteza bonita. Los directores rendían honores a su fervoroso luto con una fiesta exclusiva. La ceremonia entera servía como

una redistribución elaborada de la riqueza y una ocasión para realizar obligaciones recíprocas entre amigos, parientes y aliados.

Las tribus de los Grandes Lagos, especialmente los ottawas, intercambiaban las fiestas con sus vecinos algonquinos y hurones con el fin de reforzar las alianzas, fomentar estrechas relaciones tribales y distribuir la riqueza. El esquema general de los funerales y el luto difería muy poco, los sexos guardaban diferentes formas de luto. La familia del difunto festejaba con los que no eran parientes y los que ofrecían regalos; los padres y los hermanos más jóvenes, sufrían mucho por la muerte de los hijos y los hermanos mayores, especialmente en esas sociedades patriarcales. A las esposas se les requería someterse a dos años de abnegación y después casarse con el hermano de su esposo o una persona elegida por su familia política, los jefes guardaban un año de luto. El hombre fenecido era colocado en una posición flexionada antes de que el rigor mortis se llevara a cabo, para el que había que cavar sólo con palos puntiagudos y hacer la tumba más pequeña posible, a menudo en una tierra congelada. Como se realizaban varios enterramientos durante las fiestas de los muertos, estas tumbas eran generalmente poco profundas también. En la sociedad nativa como en la europea, existían muchos caminos que conducían a la muerte. Las guerras, la peste, la hambruna y el frío intenso causaban muchas muertes, pero no pocos se quitaban la vida, como narra Chrestien Le Clerq²⁴ en su descripción de los micmacs en 1691. En todos los lugares del este, los indios de ambos sexos y de todas las edades se suicidaban comiendo raíces de cierto espino, cicuta, ahorcándose, apuñalándose, disparándose o ahogándose. Sus motivos eran también variados: amor no correspondido, celos, la muerte del amado, un matrimonio forzado, la enfermedad, especialmente la viruela, por evitar el martirio y la tortura, la melancolía, la vergüenza por perder en el juego, por venganza, por deshonor personal o incluso por castigo familiar. Debido a la enseñanza del cristianismo, los indios cambiaron su idea de ambivalencia aborigen hacia una negación del suicidio, creyendo que las almas de los suicidas estaban amarradas a la tierra y excluidos de la ciudad de los muertos, sólo las muertes por amor seguían creando simpatía.

²⁴Nació en 1641, era de la orden de los franciscanos y fue enviado por Monseñor Laval en 1673 a la misión de los Micmac.

Los sioux colocaban los cuerpos sobre cuatro troncos para elevarlos y así estarían más cerca del cielo, podemos encontrar enterramientos en casas, andamios, árboles, cajas y canoas. En ocasiones los envolvían en pieles de búfalo y los colocaban sus arcos, flechas, lanzas y enseres por si las necesitaban para la vida eterna. Las mujeres eran enterradas con ropajes muy elaborados y mocasines nuevos.

Los indios enterraban los cuerpos en altura para evitar ser devorados por los animales. Los andamios medían entre 7 y 8 pies de alto, por 10 de largo y 1 ó 5 de ancho. Consistían en cuatro postes con las puntas ahorquilladas, muy bien fijadas en el suelo. El cuerpo se envolvía y yacía sobre los postes, muchas veces encontramos en los postes cestas y cubos que contienen bebida y comida para la vida eterna.

John Young, agente indio de los blackfoot de Montana, nos relata cómo enterraban sobre los árboles:

Su forma de enterramiento siempre ha consistido en encerrar el cuerpo muerto en trajes o mantas, cosidos fuertemente y a continuación un jefe lo ata tan alto como pueda para evitar ser alcanzado por los lobos, se deja hasta que poco a poco se desgaste con el viento seco. Si el cuerpo era de un bebé se tiraba a los arbustos o en la selva para ser la presa de los animales salvajes. Las armas, pipas o juguetes en caso de ser niños les acompañaban a la otra vida. Las ceremonias eran igualmente bárbaras, los familiares se cortaban según la profundidad de su pena una o más articulaciones de los dedos, despojándose de sus vestimentas incluso en las temperaturas más frías y llenando el aire con sus lamentos. El proceso de enterramiento y la costura la llevaban a cabo las indias mientras los hombres no tocarían y se alejarían del cuerpo yacente.

Continúa explicando:

Cuando el indio parte a la otra vida las mujeres entonan canciones recordando y ensalzando las virtudes del fallecido, el hombre más anciano se dirige al Gran Espíritu y le da la bienvenida a la tierra de la feliz caza. Si el fallecido tenía una voluntad era respetada.

Las mujeres de su familia se dirigían a un punto elevado cerca del cuerpo yacente y se lamentaban incluso con temperaturas extremas en invierno, solía hacerse durante la noche y duraba un mes aproximadamente.

http://www.nanations.com/burialcustoms/scaffold_burial.htm

Lewis Henry Morgant (1871) relata :

El cuerpo del fallecido estaba expuesto en el andamio de un árbol y se descomponía al aire libre hasta convertirse en un esqueleto. A continuación los huesos eran llevados a la casa del difunto o a una pequeña casa preparada para su recepción. De esta forma se conservaban los huesos de una familia, de generación en generación.

Según Henry Cercy Yarrow en *Introduction to the study of mortuary customs among the North American Indians*(1880:67-68):

La siguiente forma de enterramiento que encontramos en la costa noroeste es depositar el cuerpo en canoas y sujetarla con postes sobre la tierra o apoyada en árboles. La canoa medía 25 pies de largo y se apoyaba en postes que medían un pie de ancho con agujeros. En cuanto se hacían los agujeros se recogían hojas verdes y se colocaban encima. Se colocaba el ataúd en la canoa y se elevaba un tejado de tablas en el centro cubierto de paños blancos. En unos 9 meses se celebraba el potlatch, una ceremonia donde se repartía el dinero del difunto, cada tribu mandaba 2 ó 3 representantes que llevaban un regalo y lo dejaban en su tumba. Los familiares cortaban determinada cantidad de pelo del difunto según la pena que sintieran por su pérdida.

CAPÍTULO V - LA CREACIÓN DEL UNIVERSO SEGÚN LAS DISTINTAS TRIBUS DE CANADÁ

1.La creación del universo según las distintas tribus de Canadá

Los indios piensan que cada pájaro cantor o raptor, pertenece a un nivel en el cielo, el que pueden alcanzar y no pueden llegar más lejos. El águila es el jefe de los pájaros, porque es el animal que vuela más alto y tiene mejor vista. Una tradición esotérica entre los indios ya casi olvidada, sostiene que los niveles del cielo están marcados de acuerdo con la distancia que alcanza tu brazo, al extenderlo hacia el horizonte. Hay siete “manos” o niveles, los más altos a los que sólo alcanza el sol y el arco iris. La luna y las estrellas pueden llegar hasta el zénit que representa el duodécimo nivel. En algunos cuentos los niveles del cielo a los que pueden llegar los pájaros, es una forma de expresar que algunas personas tienen la capacidad de trascender, a niveles más elevados de vibración o dicho de otro modo, otras dimensiones de vida o niveles de realidad.

En los cuentos que he analizado, la creación del universo recae sobre el Gran Espíritu, que a partir de la arcilla, crea al ser humano en un mundo inhóspito carente de vida. En otros casos, el creador vive en una dimensión superior porque posee poderes sobrenaturales y encarga a su hija que baje al mundo subterráneo para crear vida. Los indios, al estar al mismo nivel que los animales, les otorgan como al coyote, el poder de crear el mundo. A su vez dan una gran importancia al sol, que también es para algunas tribus el creador de todo lo que alcanza la vista. En ningún caso los héroes serán los creadores del universo como sucede en la mitología griega. Al igual que en la Biblia, se crea el universo en 7 días como en el cuento del origen de los Micmac, que estudiaremos más adelante. Otro paralelismo es la aparición de la luz, que simboliza la vida el último día.

Los indios consideran al sol la deidad más importante, porque nos aporta la vida, la luz, el fuego y por consiguiente lo asocian con la fuerza. Los indios lakota del noroeste del Pacífico, lo asocian al cobre por su color. Por ejemplo, la ²⁵danza del oso invoca el poder del sol para curar.

En el texto siguiente vemos algunos de los sentimientos y pensamientos.

²⁵Describiremos la Danza del Oso de los indios Cree en el capítulo de las celebraciones.

When the sun did not rise as usual, the animals were confused and did not know what to do. *Adjidaumo* (A- djid- au- mo), Red Squirrel, chattered and scolded from the branch of a tree, to no avail. *Kahgahgee* (Kah-gah-gee) Raven, flapped his wings and croaked dire warnings about the coming end of the earth, but no avail. *Mukwa* (Muk- wa), Bear, did not mind. He had crept into his cave for the winter, and the darker the better as far as he was concerned.

There was no day that day, and no light or warmth at all.

Wabun, East Wind, would usually shoot his silver arrows to chase the darkness from the valleys, but the sun had not yet risen to help him and the arrows fell uselessly to the earth. “Wake up” Wabun yelled. “Someone has snared the sun” “Which of all of you is brave enough to cut the cord?” (Prichard 2005:143)²⁶

En este cuento vemos como desde tiempos remotos el sol simboliza todo el bien que el creador nos ha brindado. Aunque el sol casi siempre se representa como una figura positiva, en ocasiones comete fechorías como en el cuento de *cœur d’alene*, donde el sol mata a los hijos del coyote. Nuestra tarea es traer el sol del este con nuestras canciones y ceremonias, si nadie le canta, no saldrá. Esto simboliza la importancia que tenemos como co-creadores del universo, nuestra unicidad en el proceso de creación y la importancia de las oraciones en el mundo espiritual. En el norte de Winnebago en el Lago Superior, están los cree que viven más al norte. En el invierno entre el 18 y el 24 de diciembre no ven la luz, tienen 5 días de oscuridad. Esta crisis espiritual ha dado lugar a numerosas ceremonias e historias, incluida la que hemos mencionado.

La cabaña de la nueva vida de los Cheyenne, es el ritual articulado de la danza del sol, ritual cosmogónico de la renovación del mundo y de renacimiento de vida. Entre los cheyenne el sacerdote renueva la creación. La cabaña sagrada representa el universo, su techo simboliza la

²⁶Cuando el sol no salía como de costumbre, los animales estaban confundidos y no sabían qué hacer. *Adjidaumo* (A- djid- au- mo), la ardilla roja, charlaba y saltaba de la rama de un árbol en vano. *Kahgahgee* (Kah-gah-gee) el cuervo, agitaba sus alas y graznaba unas calamitosas advertencias sobre la llegada del fin del mundo, pero en vano. *Mukwa* (Muk- wa), el oso no le preocupaba. Se había deslizado hasta su cueva para pasar el invierno y cuanto más oscuro estaba más le gustaba. Ese día no era normal, no había ni luz ni calor en absoluto. *Wabun* el viento del este, solía disparar sus flechas de plata para perseguir la oscuridad de los valles, pero el sol no había salido para ayudarlo y las flechas caían inútilmente sobre la tierra. “¡Despierta!” gritaba *Wabun*. “¡Alguien hizo caer al sol en el lazo!” ¿Quién es suficientemente valiente para cortar la cuerda?»

cúpula celeste, el suelo representa la tierra, las cuatro paredes las cuatro direcciones del espacio cósmico. Las plegarias al sol se hacen cada día a primera hora de la mañana individualmente o en grupo de forma ininterrumpida. Su finalidad era dar las gracias al sol y colaborar con su salida.

Es el más misterioso de todos los cuerpos celestes, su forma cambia con cada ciclo, algunas noches desaparece por completo o adopta la forma de algún animal, todas estas características han dado lugar a que los indios crearan muchas historias inspiradas en ella. Los indios piensan que el sol y la luna son receptores y dadores de energía inherente en la naturaleza. Relacionaban las influencias de la luna con la actividad del subconsciente y los aspectos humanos emocionales e intuitivos, a su vez los indios asocian las fases lunares con el crecimiento de las plantas y las flores. Por ejemplo, las plantas brotan durante la luna creciente, las flores salen durante la luna llena y se marchitan con la luna menguante y por último, las semillas germinan con la luna oscura. A su vez, la luna es la culpable de las oleadas sísmicas y de que suban las mareas porque quiere demostrar el poder de su magia. La luna creciente dura aproximadamente 11 días, es un momento para crecer y por tanto para desarrollar nuevas ideas y concentrarte en tus esfuerzos para proyectos nuevos. La luna llena dura unos 3 días y es cuando alcanza su energía máxima, es por tanto un momento propicio para continuar aquella actividad que emprendiste durante la luna creciente.

La luna menguante es un buen momento para hacer cambios, dura una media de 11 días. También se emplea esta etapa para desprenderte de aquello que no necesitas o no quieres. La luna oscura desaparece entre las nubes durante cuatro días, es un momento dedicado a la contemplación de lo que no se ha logrado y para germinar las semillas para que llegue algo nuevo.

En los cuentos indios, la luna adopta distintos roles, desde la tradición ²⁷tillamook donde se da explicación a los eclipses lunares porque la luna fue robada por los espíritus, hasta el cuento de los indios hopi donde la mujer araña teje una luna de algodón.

Los iroqueses celebraban las ceremonias de invierno portando máscaras hechas de granos de maíz. Bailaban para atraer las energías para asegurarse una buena cosecha. Según la rueda medicinal, la primavera simboliza la infancia y la renovación de la vida. El verano la exuberancia de la juventud y el rápido crecimiento. El otoño es la madurez a la edad

²⁷Es una tribu que procede de Oregon y de la rama lingüística de los Salish.

adulta, mientras que el invierno simbolizaba la sabiduría acumulada que puede ser utilizada en la vida después de la muerte.

El ayuno o *sooneywen* es el tiempo para escuchar el viento en los árboles, el fuego y los troncos que crujen, las abejas y el sonido del río. La vida es como el viento, sopla donde quiere, intenta cogerlo en tu mano, ¿dónde va el viento? Las flores son milagros, pero intenta cogerlas en tu mano ¿Dónde van los colores? En la lengua micmac no hay palabra para árbol, hay pinos, arces, olmos y así sucesivamente; árboles jóvenes, árboles que dan sombra y árboles viejos que sólo son buenos para leña para quemar. Todos ellos necesitan nombres específicos, pero no hay palabra sólo para árbol. Sin embargo sólo hay una palabra para el ser humano *ulnu*. Sí, la gente es toda igual, tienen todos dos ojos, una nariz, una boca, tienen que comer y dormir, necesitan amor y encontrar su propósito en la vida; pero los árboles son todos diferentes.

El pueblo micmac está incesantemente agradecido por el regalo de la vida y dan las gracias constantemente en sus oraciones "*Wellalioq*" ("Gracias o todos") a las cuatro direcciones. Siempre había una fiesta en el tiempo de cosecha, en agradecimiento por la buena recolección, los alimentos tradicionales de las fiestas eran: carne de venado, nueces, salmón, pan y carne de anguila. Los vecinos micmac acuden y se juntan a la fiesta con gran alegría, no desperdician ni una miguita, comparten una guitarra, cantan canciones y lo pasan muy bien.

Una creencia extendida que oírás de la mayoría de los algonquinos tradicionales es que cualquier lugar debería ser sagrado, no se necesita ir a un templo ni iglesia para ver a Dios, está en todas partes alrededor de nosotros. No se necesita ningún tipo de edificio ni libro para adorar a Dios, porque la naturaleza al aire libre es el lugar más elevado y sagrado para encontrar a Dios. Esto es claramente distinto de la corriente principal de la Cristiandad, pero no necesariamente distinto de los hebreos pre-mosaicos que eran también un pueblo nómada.

2.CONVERSACIÓN QUE MANTUVE CON EVAN PRITCHARD EN RELACIÓN CON LOS CUENTOS DEL PUEBLO MICMAC Y SUS COSTUMBRES. (Junio 2010 en el Ministerio de Asuntos Indios en Ottawa, Canadá)

Mercedes: How long has your tradition taken place for in the natives?

Evan: Can you repeat the question?

Mercedes: Yes, sure. For how long has your tradition of telling tales has been taking place in your group, in the Micmacs?

Evan: Well, it's very ancient back to the beginning of our time and we go back, The Micmac people go back to the beginning of time, we say and we were there even during the Wisconsin Glacier or the Ice Age.

Mercedes: Ah, yeah!

Evan: Because of the eh, of the great winds very warm going right up to the Bay of Fundy and so there was never a Wisconsin Glacier there in the Bay of Fundy and so you see amethysts growing out of the rocks there near the water because they were never destroyed by the glaciers and, and we had people living there even at the coldest times and so we go back, it's hard to say how far, but probably to a previous era, that's what we say and we always have people coming visiting us, you know, from different places and one of the things that travels well are stories, so some of the stories may come from other places which mixten with our stories.

Mercedes: That's one of the questions that I was going to pose you, after, yeah.

Evan: Yeah, so it is hard to say how old the stories are. The ones that are about the supernatural and about animals and the creation of the world and the things and there is life on earth, these are the oldest stories, but we can't put a date on that.

Mercedes: Yeah, it's hard to say, no?

Evan: No, because it's, you know, Wisconsin Glaciers people say eleven thousand years B.C. or so, before the Era and then you figure in most places you say what I said, they haven't been here before, they mustn't have lived here a really long time ago, but in our case we were special, you know, scientists have agreed with us, said we never left the Glacier, it freezed to death, no we didn't and now they are showing that there is warm water current that goes right up into the Bay of Fundy, melting all the ice. We were right.

Mercedes: So, eh! Why do you think, this is a very good question I would like to pose you, why do you think, the versions of the origin of the world have so many things in common, among the different natives such as the turtle and the twins, because I see that it is repeated in different legends and traditions? Why do they speak about the turtle and the twins? Let's say in Hopi legends, Abenaki legends and Micmac legends. Why do you think this happens?

Evan: Well, that's a good question, but I don't know the answer but the earth.

Mercedes: You can take your time, eh!

Evan: The earth is curved, you know, they knew the earth wasn't flat, so you know people said that was wrong and explained, as when you look at the back of the turtle, it's very steeply curved almost like a sphere, and that's really close to the shape of the earth, so it's just a way of explaining the ways the people would understand that the earth surface is that curved, you know, cause we see the horizon when we are travelling and it disappears. But there is lots of teachings about the turtle and the turtle goes very slow and steady and it trips and the earth turns very slow and steady and it doesn't trip.

Mercedes: Hahaha, oh I didn't get that interpretation, that's very interesting yeah!

Evan: Ah! So we say that the turtle is very admirable in that way and the turtles are also very old you know one of the oldest. Some of them are very ancient and so that again we say the turtle is very old, you know and you know that's a lot of it out there and also the landform such as eh!, you know Turtle Island is really usually North America. You know but I am using the turtle to refer to the whole earth but sometimes in some stories it refers to North America.

Mercedes: What part of North America is it, Turtle Island?

Evan: Turtle Island, all of North America.

Mercedes: Aw!

Evan: That's Turtle Island and that's usually when somebody says Turtle Island more time is not the whole Earth, it's North America.

Mercedes: It's North America.

Evan: Which where we live.

Mercedes: Yeah!

Evan: And, eh! There's you know, that's the tail of Mexico and part of Florida and all that. And the continent that kind of rises up in the middle, so you know it's green too by the way. The earth is green.

Mercedes: Yeah, it's true!

Evan: We really respect the earth, you know, as a fundamental part of our belief.

Mercedes: Yeah, sure!

Evan: Respecting the earth and somebody said recently, quoting from a talk said "If mama ain't happy nobody happy".

Mercedes: Hahaha, yeah, it's true!

Evan: So that's the way we think, it's like when we keep the earth happy first and we all be happy.

Mercedes: Yeah because you get the resources out of the earth and without the earth you cannot be alive.

Evan: The thing about the twins, it does show up everywhere, you know we try not to talk about simply good and evil, because that's too easy because we want to respect that other twin, the dark twin.

Mercedes: Yeah!

Evan: You know the one that destroys things and messes things up for people, try not to say it's evil, ok? And every, every elder, you know the elders from different tribes that have the twin stories, but they try to say we don't make it like that you know, like he's just evil, you know cause we don't believe that, it's like everything he does there is a purpose for it.

Mercedes: He is more a trickster, no?

Evan: He is a trickster, yes but the most important thing to me about, and I quoted last year in Aboriginal stories, you know, but it's not to say the Mohawk, or the Micmac aren't as good, but everybody has a twin story and in the Bible, like you know...

Mercedes: Yeah, there is another version!

Evan: But it changes from places in the world, but in that version the the one brother is hard headed and the other one, is his head it's like, you know the first one his head is like flint, he

is hard headed and the second one is hard like maple syrup you know, it's sweet so that's how we say it, you know we don't say evil.

Mercedes: Yeah because those words are very straightforward, no?, too strong.

Evan: Too strong yeah, and we don't really necessarily in the old days thought, you know, about things had been evil, that everything was in process.

Mercedes: Yeah!

Evan: And evil doesn't change, it's like only evil so you know, so if you say something is evil, what you are saying is, they don't expect you ever to change, which isn't, you know, try to avoid that.

Mercedes: You have to give people an opportunity to change.

Evan: Yeah, so those two twins were immortal in most of our stories and yet, most tribes or nations have those twin stories and you know you find it all the time, even within families you find children, one who is just very sweet and creative and whatever, the other one it's a trickster and has a lot of hate or whatever and why is this just this keeps happening? And we don't know why, but, eh, you know, apparently goes back to Indian time, but in this first story what happens is symbolic in that, you see in this Cherokee and Iroquois eh, and you see, that the flint-headed boy gets really restless.

Mercedes: Yeah!

Evan: Cause he is always restless, you know, he just wants you to know, whatever he is, he never likes what he has.

Mercedes: Yeah!

Evan: Ok, so he is in the womb and is not time for him to be born yet, but he just can't wait anymore, and he is impatient, so he says I'm going to find a shortcut and he bashes to the side of the mother's womb.

Mercedes: Yeah that's what I read, I know the story and it's very interesting.

Evan: And the sweet hearted one says, wait a minute, you are destroying our mother and then you know, well you know, I'm just taking a shortcut, I'm not going the other way. And it's right, the mother dies and then the other one, the sweethearted one is born anyway, and then they immortals they chase, so the lesson is obvious, it's that we are the twins, all of us.

Mercedes: Sure, we all have the good and the bad.

Evan: We all have the good and the bad, and when he gets intentioned and restless, and we are not satisfied with what we have, that's when we start destroying Mother Earth.

Mercedes: Oh, I understand!

Evan: Do you see the symbolism there?

Mercedes: Yeah!

Evan: And so, that's, you know, why we don't always take shortcuts, in the native subject, because we don't want to harm the Mother Earth.

Mercedes: You better take long, longer time to do things, not to destroy the Mother Earth, that's the idea, did I understand it?

Evan: Yeah not, not to take longer time but to, to, not take shortcuts which will harm the Mother Earth.

Mercedes: Yeah, I see.

Evan: So that's a lot to do with Twin stories. There was another story, there was another were there was also the flood, I mean.

Mercedes: The story of the coyote and the salmon I mentioned to you the other day, is it that one?

Evan: Well, yeah, that's the only version I know, but also we see all was water, and there was a big flood, and you know the water levels had changed drastically on the earth, you know, and during warm times, it gets very high and you know, people who are old enough to remember, you know and said, and also eh, it could happen again that the water could raise up, and visionaries have seen a time in the future, when the oceans will be very very high, and a lot of the land that's here now, will disappear.

Mercedes: Yeah you read about the Hopi visions and they have to do with what is happening today to the earth.

Evan: Yeah!

Mercedes: It's amazing!

Evan: So the stories tell us everything.

Mercedes: Do you think they might have chosen, twin brothers because they are kind of supernatural. It's something that it's not the normal thing?

Evan: Yeah twins, there is something supernatural about twins, true and triplets are bad luck, by the way because...

Mercedes: Ah, I was going to ask you about that actually, number three appears all the time in the tales, 3 and 4 and it's funny because, for example they have to try three times to be born or either to die or either to have a lesson, to get a lesson, so I thought that three and four are special numbers in native stories.

Evan: Yeah, well three is usually good if you do something three times is, eh, it is easy and 4 is the four directions and also of the wheel, but also we say also fourness of everything and then everything is in four. We explain life that way and that there is a variety of things, but in fact if you wanna try to simplify it, it's all that variety, is often just to be as it boiled down into a thing, you know, and it is not just this division of forces around of which tends to create, you know, this kind of animosity, and a wall between the two, but if you think in terms of four, you are playing a little bit more expanded, than if you are just thinking hot, cold, black, white...

Mercedes: Yeah!

Evan: So we look at the four as a polarity of four and actually so it's easier to remember that those four things are of one, you know, and that people tend to get back on one of the things, and those three other things, you know, there is a dicotomy of father's dying Mother Earth.

Mercedes: Yeah!

Evan: And when they come together, we are the child, you know, we are in the sacred space and we are really that part of the trinity.

Mercedesd: Yeah!

Evan: In the story, you know, this is the thing that the reader and the listener, there were not readers in the old days, they were all listeners, is different and that the listener is in the sacred space and the storytelling lodge and the child of Father Sky and Mother Earth and so they are part of that trinity.

Mercedes: Yeah, that's interesting!

Evan: You know, we are always the whole mythology of the sacred childhood, goes back in Europe in a thousand years, but in the old days there was any child and then things changed, there was only one child, and then all, and the rest of the children, they get nothing, you know.

Mercedes: The older son or the older daughter, is it that way?

Evan: No.

Mercedes: Any daughter.

Evan: Absolutely any child is, we have that where speaking more about culture in Native Americans, any child is sacred because we say they are very close to the creator, they just kind of came out of the spirit world and so they are still there far away and Europe had these thousands of years ago, that every child is sacred and certain ones even had more special qualities and in our society we think the same way, just like the old people are alerted, people are trained by our culture to look to those messages from children and to basically, you know, take it very seriously what a child said and this was very upsetting sometimes to the colonists in the beginning, you know, they couldn't believe that the whole society would suddenly, you know, people could be reacting to what a child said, but it could happen, if it was the right message they'd be looking, then what did the child say, you know?

Mercedes: Oh, that's nice!

Evan: Yeah, so that you don't hear a lot of that in terms of historians, a native person will tell you about it, that if they are in their tradition, and the same for the Iroquois, the Algonquin probably most chilling peoples, you know, certainly are lesson, if a child came up and said we need to move to Nebraska whatever, you know, people would take it very seriously, if it was the right time and the right message.

Mercedes: Yeah, they take very seriously the elders and the children because they can tell them the stories, yeah.

Evan: The elders are on their way back to the spirit world, they are also culture to, you know, and so when they get all the way around the wheel and they turn back, when it's time to go, they are in diapers and they lose their teeth and hair, so they are kind of little children.

Mercedes: Like going back to being a baby.

Evan: That's right, it's full circle and we do listen to what they have to say too, even though, sometimes they may seem a little, you know kind of foolish at times, but there is a way to listen to that and to find a message from the spirit world, and of course the elders told stories and sometimes, children told stories of their own, you know, I think a lot of these stories come from dreams, my own theory, you know, I think and, eh, some stories had a kind of irrational quality which is actually very powerful, cause we are used to listening to stories which make some sense, that's not stories, don't have to make sense exactly in that way, but most of the stories which we told, have to make some sense. When I was reading that book *Stories of the Sacred* I had some time to choose which stories to tell.

Mercedes: Yeah, I imagine.

Evan: And really, these were the ones that wanted to be told this way, it's that they, you know, some of the stories I read through were just so irrational, that on the Western point of view, that I don't think, I can convince people.

Mercedes: Hahaha but you have to read them with the heart, I think, with the heart more than with the thought.

Evan: Yes, that's right. So in that book I focused on, those that I thought people conventionally could understand. A lot of the old stories are supernatural and you can't explain them, even from the symbolic point of view, you know, change, shape shifting and then you know, but it's all you know, they don't have a little moral at the end, and this is why you read the story, it's like you have talked about it.

Mercedes: Do you think that children learn from these tales? Do you think it can be a good example for them to follow?

Evan: Well that's a good question, as I was saying our native stories are generally not appearance, you know, they are not necessarily for children to just emulate, eh, I don't know very few stories after around the world, but specially Native American stories are for children, you know, for one level to be entertained and because children experience, let me say, that behaviour in the people around them, and sometimes they are hurt by that behaviour and the stories show, how that behaviour can hurt people and then that makes them feel, oh, I understand, you know, so we try to talk to children about these stories, what they think they mean and then the lesson comes out of the children, ok, so it's not really that the answer is in the ethical teachings come out of the story itself, it comes out of the discussion about the

story, because in every story, there is, you know, around the world, every story has some kind of conflict, right? And so the conflict often is one person who is not being fair or may be two, may be animals, there might be clouds, mountains may be unfair but, eh, in the conflict so the children need to talk about these things, so the story is generally told to the child face to face and not from a book directly, and so you could discuss it now, in our tradition stories were often made up in the spur of the moment, that's how I was raised and how I raised my son.

Mercedes: Oh, that's nice.

Evan: We always make up stories or we tell versions of older stories but we don't read them from a book.

Mercedes: That's much better.

Evan: So my mother read to us but she would make up new stories and there was a mouse and every night you know they'd be a story about a mouse and at the end of the story he would be in terrible trouble and if you wanted to hear the ending of the story you had to go right to bed and then tomorrow I would tell you.

Mercedes: Oh, that's nice.

Evan: So we would go right to bed and then the next night she would tell us how to get out of that terrible situation. But by the end of that story he was in another problem so if you want to find out how to get out of this you have to go straight to bed so it was every night.

Mercedes: Hahaha.

Evan: And this is how I did it when I raised my son you know, I'd make up stories in reaction to his responses and the ones he liked would end up having new versions he didn't like, forget about that.

Mercedes: That's nice, good way of learning.

Evan: So the morality isn't a process and preachy you know, you've never heard a native story that preachy it's more like, you know, what do you think of this? You know? Of course is obvious sometimes and sometimes is not that clear.

Mercedes: There are some theories about tales getting into the subconscious and then you use them without realising in your life when you have to act in certain situations you have a problem and you have to face it, some experts psychologists and psychiatrists say that it's

very good reading tales or having this old tradition to face problems when you are an adult, eh do you think this is true?

Evan: Yeah it occurred to me, at my age just recently that my life was a little bit like pipsy over a mouse, you get to these situations and then getting out of them, so you know many years took to me to realise that you know the stories of pipsy were really, you know, living certainly in a way and helping me to continue feel there is always a way out of any particular trap you know, yeah definitely and I never read that pipsy actually, you know, I wrote a book of collection stories that I told to my son and I used to version myself, you know, and people likes them but also, I wrote stories to myself and about Iroquian boy where kind of I wrote up simply, you know, kind of a traditional form like some things I was going through.

Mercedes: So it helped you, it was a kind of therapy for you, it helped you to overcome problems or?

Evan: Yeah, and that's part of it too yeah, you know true stories have many purposes.

Mercedes: Yeah, what do you think about, I read one time that some natives were scared of bears, so the elders told stories to children, so they would be awake and they would pay attention, if the bears get close and they could defend themselves, do you think this is a main purpose of tales?

Evan: Well, I don't know, we have a different view, Micmacs honour the bear everything they do, we are bear people you know, we tell stories about the bear is not all bad you know, they are seriously good actually and so, you know, we are known to be conscious about bears most stories and songs seem to not scare people about bears, you know, we honour the bear.

Mercedes: Good, do you think that there is a great difference between the old tradition telling tales to the kids and writing them down? I don't know if I am speaking very well but...

Evan: Yeah, there is a big difference, I said some of those things but when you are telling somebody the story, you can see their face and you can read the reaction and it's just human instinct to change what you are saying to kind of keep them in the middle, so they are not like freaking out being scared or they are not bored and just lets go on with it you know, so you can kind of tell what part of the story is getting to the kid and you watch and see and something that seems like boring, kids will let you know.

Mercedes: Yeah, they are very expressive.

Evan: Yeah very expressive always a ceremony is actually a very important time and kids always saying mommy this is boring.

Mercedes: Hahaha, yeah, they always say the truth.

Evan: Hahaha, very loud you know, so yeah, that's the main difference, when you are writing it seems is all different, first of all, when you are telling the story in a traditional way is very circular and you keep repeating things and you can't do that in a published book, they just won't let you, you know. And this will swarm in, and then they will take it all out, they'll say. I have written a lot of books and I tried to put a bit of that in there, and at this point, they say it's just his style so just leave it, you know, they are settled they are like for many pages that repeat and then they say, we have to pay money so we can get rid of some you repeat, some of the repeats I'd put in just following but, yeah, the old tradition, you repeat a lot, you go circular with your story, is like when you are hunting a moose, you don't go directly towards the moose, you know, face to face with the moose, you know, you turn a circle around clockwise and your circle gets tighter and tighter, and then, you are in front of the moose. And then they just let you smell you, so you can touch them or whatever you want to do, you know, unless you just want to go hunting to kill for food, you know, unless it is going to stay there and get shot, and that's the way we do things not directly, you know, but more indirectly, so when you are telling a story also is that our stories don't have a lot of subquotes.

Mercedes: Yeah, because you are very straight, I like them because they are easy to understand, they are not that complicated and they always refer to nature, to the world around us and very spiritual, what I like the most is they are very spiritual and you can feel yourself identified with the characters and with everything easily.

Evan: Yes, that's right, that's the story but at the same time there is a certain kind of message, maybe in the story that is very settled and kind of comes up to you in a circular way, so that's the part you know the meaning of it.

Mercedes: A question that comes up to my mind, right now, is if it has to be circular, does it have to do with the way you think the life is a circle and everything has to go around and we are inside that circle. It might reflect that the structure of the stories or...?

Evan: Yeah, I like that, it sounds good, but I don't know that makes sense, but also realise that when you are being told stories and you are relying on your memory and your memory likes to have some repetition, so you are building up on certain points, you know, to remember so

that's part of it, you know, and so memory is an interesting thing, because in the old traditions, people had better memories and one of the things natives were worried about, when people started introducing books that people would lose the memories.

Mercedes: Yeah, because you are used to reading it, instead of telling the story you try to memorise it yeah.

Evan: A lot of our native people still preserve, they don't lay things down and some of them are within in a blish, they don't write things down, they remember things and they kind of expect you to remember it, and we are always in the middle of a swamp with a Micmac friend of mine, this guy, and you know, he went to my house and so he said, why you don't come over to my house, I said yeah, I'll come over to your house sometime maybe you know, in about six months, you know, so we are still in the middle of the swamp telling me how to get to his house so, you know, he was way out and then nowhere, you know, about a thousand miles away and he was giving me the directions, he really expects to remember it and I did, I tried to remember it and I did it and it's funny cause, I got about a half mile and I couldn't remember the last 3 kilometres.

Mercedes: Hahaha!

Evan: I remember I got tired at the last three turns, because we were standing there at the swamp, you know, but he expected me to remember all that.

Mercedes: Wow!

Evan: These people could, they never forget something like that.

Mercedes: So, they have a good memory.

Evan: That's important, in storytelling it's like that too and that you want the person too in their mind, it keeps their mind shut, there has been some new research at university and a lot of places that storytelling stimulates the intellect. It doesn't matter what the story is.

Mercedes: I'm sure.

Evan: It's the sound of the voice, the musical sound of the voice that's telling you the story and is the musical quality that stimulates a certain part of the brain and the actual words and flops stimulate the verbal part and that really makes the retention of other things more accute. And you get that stimulated. That's what people need to do and that's why we are doing it.

Mercedes: Is the old tradition getting lost in native cultures?

Evan: Ah, yeah some of it is, I kind of preserve it ironically by writing it down.

Mercedes: Ah.

Evan: You know, but I hope that people I try to memorise everything I like, if I had a bump in the head I go back to my books and read them again and that does happen, that things come and go specially now, but I try to memorise all the things I'm writing because I hope other people would do so I try to preserve that as part of the old tradition which is actually...

Mercedes: Yeah, but it's a very rich part of the tradition, which shows the way people think and the way people live and it's very interesting.

Evan: Yeah, parts of old tradition I think, are dying out, like we are having many of the fluent speakers of our languages are old, and they are dying and less and less and ultimately, some of them will be gone and by the same time right now, there is a lot of younger people who are trying to catch up and are learning these Algonquin languages as best they can, but they'll never be totally fluent and so we have somebody like Jesse Bruche is a friend of mine, who is young and he is learning, he didn't speak Abenaki as a child but he is, has his very little girls and he's taught them, so Abenaki is their first language you see the last people who have Abenaki as a first language are really old, hahaha.

Mercedes: Yeah!

Evan: So now, there is this gap of like 80 years and we are starting again with children who have this as a first language, and he started it very intensely with grammar and everything, which I almost forget and he is apparently intensive and it's difficult.

Mercedes: I imagine, it's a very different language.

Evan: Yeah, yeah, so, Abenaki is related to Micmac.

Mercedes: But it sounds very good. Algonquin is the most important language, well what I have read is that the origin of many languages in the natives in Canada, how many languages well come from Algonquin, like important languages?

Evan: I can remember that well, definitely, there is about 84 major Algonquin tribes and some of the languages are almost the same, so it goes down to about 45 languages, but in fact, they are all very similar to someone who is really immersed in the ancient form of the language,

mostly Ojibways they have like many alternative words, you know, and through the alternative words you can understand your neighbours' languages.

Mercedes: So that's practical no? You go back to the root.

Evan: They can understand all this, but there is 84 nations including and they break down into confederacies. So that the Abenaki confederacy are often described as the Micmac or the Passamaquoddy, Penobscot and that's the Abenaki, the Montagnais and Naskapi people, who speak the same language, so that's like the Wabenaki.

Mercedes: I was in a Huron village, how many days ago, four days ago I was in Wendake and I was meeting the people there and they told me about their legends and traditions too, and that their language came from Algonquin too, is that true?

Evan: No, Huron is raised from Mohawk, so it's Iroquois language.

Mercedes: So, it's like more French.

Evan: No, it doesn't have to do with French. The Huron language is mmm, Huron is very little words, their cultures are influenced by Algonquin, that's the difference, but their language is Iroquian. They were not part of the Iroquian confederacy but they are not quite Wabenaki they are part of their own, they are actually, they used to be called the Wyandot tribe and we have a lot of stories which show connections between the Wyandots and the Sarcees, and they were Algonquin. It's hard to just make a simple statement culturally, there is a lot of influence between the Hurons and the Algonquins in the linguistic point of view, but you also have the Mancy Delaware confederacy all the way down to Powhatan, they have their own confederacy these are some of the groups. So these are some of the groups and coming across you have the Wakachon confederacy, which includes the Shawnee and this what's the one, some of the Prairie area.

Mercedes: The Plains.

Evan: No, the Prairie would be east of the Pacific.

Mercedes: Yeah, that's why.

Evan: And you have in Miami part I mention it they call P.A. actually is one of the tribes, they call it the Prioria actually and then there is one that doesn't come to my mind and then you have one the Illinois or the Illinois way, right? Of the Algonquins and then you have the Athascians and the you know the, when we talk about the west confederacy, that group is

very famous and the Ojibway and that way to the elders they draw on swells and they had the Abawa who were the traders and we had the Potawatomi who were the people to place the fire.

Mercedes: Yeah, those are familiar.

Evan: Yeah, yeah so these are part of one larger group the confederacy and we have the Menomene the people whose food was on the water, people who play for food in the water were the Menomene, you know, and so this is a confederacy so, and so then there is the Cree, the Woods Cree, the Stoney Cree you know and there is a Mountain Cree and Eastern Cree, Western Cree and then a huge, you know, group, and then you have the Blackfoot.

Mercedes: Oh, yeah, I heard of them.

Evan: A very old language Arapahoes, Shian.

Mercedes: Navajos too? But they are not Algonquin, Navajos are more like Navajos (pronounced in Spanish).

Evan: Navajos, yeah, they are Athabascan that's why they are different and then I guess that you know, the ones that I mentioned there, is different kinds of sectors but they are, you know, and I have a list of all of them written in my book "No word for time" in the back, it's a very long list, it has about 330 different kinds of sectors or so different, what I mention to you is, you know, the more famous ones but New England is still Algonquin tribes, you know, my estimation south of Maine, you know, you have a whole Penobscot confederacy and the Masachussetts confederacy, but I haven't mentioned the Long Island confederacy and then, that I know pretty well, you know, you have the Misakok, the Mitikats, you have the old town and then you have out there the Montakets, and then you have a lot of tribes coming back along the shore eastward, some of them are almost forgotten, you know, like the Chinicock and then, there is the Merik, is just Merik, and the Masepikua and the Alcachon, and a couple of others very hard you know to... there is another one part of that group and so these are all in, you know there, and then, there is a whole confederacy, which goes along the east shore of the Hudson, you have the Manhattan Indians, you know, Wes Cowan to overlap and then Matalask are the names for Long Island, but there is another tribe Makawans and then you have the Nepokamak is really and then you go up, I'm thinking about some.. You have the Apachians, the Mayan and the Mohicans, and so that's why there are many.

Mercedes: There are many.

Evan: There are so many, yeah, I'm trying to put them in groups as i'm going and you know, and my memory is not going 100 percent today.

Mercedes: Thank you, because it's a hardwork.

Evan: Sorry.

Mercedes: No, don't worry.

Evan: This is how it used to be taught, like I am teaching you know, and I don't want to forget the Kentucky and there is a part of this group, that is kind of in between, over the coast and there is many more as we are talking, you know, I can maybe come up with, but these are all Algonquin people and then you know there is all kinds of Powahtan I didn't mention, you know, within the Powahtan confederacy and also in Maryland, very important group the Kanoie, is very important, you know, we talk and I come up with more, you know, and I met these people.

Mercedes: You are lucky, you are lucky.

Evan: Well this is my mission, it's that I heard these languages myself and I don't want to forget the second box, by the way, which is a very important part of that, in fact, refering to the Wakachan confederacy, and one of these is called the fox also called the Meskwakis.

Mercedes:Meskwakis, ha, what a name!

Evan: They are in Iowa now and I heard the language, and it's actually like Mohican and I heard, you know, Mohican spoken in one of the tribes.

Mercedes: How many languages can you speak?

Evan: Oh, well, you know, I studied a little bit of some of the Algonquian languages, you know English and you know I work in Micmac, I can get along and but, in terms of Mancy times, you know, pretty ok, but then, I realised is very humbling because if you start to think about the grammar, you know, and I don't really know anything what I really taught is Mancy and a, and a, but I heard these languages.

Mercedes: How nice!

Evan: And almost, all I can say, is that I met people of all those tribes, so I have a face that is one, maybe hundreds.

Mercedes: In a community with them.

Evan: Well, yeah, there is different ways, but I mean mainly, if I just can remember, you know, hello when I meet somebody who is Abenaki, I say the word in their language and they usually go ah, like that. It's like ah, means how do you feel in Abenaki, you know, so I kind of learned quite a few words, like one of my favourite in Abenaki is please and then, you try to learn the basics...I try to come up with a couple of words, so I'm like that that's kind of the honest answer. Micmac is my first native language.

Mercedes: Yeah, that's nice, it sounds so, so nice.

Evan: The language I know and my family there, I started, my family is learning very well, but, yeah there is all of these languages, so you cannot learn them all but I had met people of each of those tribes and at least so these to me are like family, so when I say a word I'm speaking about a particular couple that I know. These are not words, they are like brothers or sisters. Each of these that I mention, I would say, I can hardly think of one of all the names I told you, I can hardly think of one that I couldn't introduce you, to somebody like, you know, I would say here, meet my Powahatan friend, meet my, you know, Cree friend but I can't do that.

Mercedes: Yeah, I know.

Evan: You know, that's part of why, you know, and memory has a lot to do with the meaning, you know, with the meet and the same thing with the stories, if you need to tell a story, that's the story that will come up to your mind. And the same about the Algonquin confederacy, it's I know what an Algonquian is, because I met so many, then I know and I heard all the stories, you know, and I hadn't even talked about all the Connecticut Indians, you know there are so many, Therapees, you know, and all the others, there is so many, the Thompsons eh I don't know, you know.

Mercedes: I was going to ask you if you want me I was going to ask you if you tell a story a creation story in your language, if you can.

Evan: No, I won't do that on tape.

Mercedes: Ok, good. I just have one question. On working on the coyote, I told you the other day, the first work I am doing is about the coyote and I found out, that the coyote is a trickster animal and I go to the conclusion that they might take it as an example for ,eh, for children to learn or to make fun of it. What do you think?

Evan: You know, this is something I'm glad you brought up, because Micmacs have very strong opinions about the coyote, you know, and different tribes and different flocks about it, that are just very clear and that we eh, these stories about the coyote are not for the children to emulate, they are for discussion and the coyote represents many things, including in some stories the creator itself ok, but the coyote embodies natural forces that are sometimes irrational or sometimes not feasible to humans, and we are not supposed to be coyotes, we are not supposed to be against humanity or so, like the coyote seems, the coyote is the vehicle for certain teachings and you know, we say there is already coyotes out there in the bush, we don't need like more of them, we just need to understand the ones we have and we don't want children, you know, to be so much like coyotes, but on the other hand, we have heroes so called sometimes, who were a little bit tricksters, because what happens, this is an alternative to violence, is that the coyote isn't really violent, the coyote is non-violent and he sometimes uses his wits, which are considerable and his craziness to offset structure and order or way of thinking, is going to deal to violence, so it gives us out of this mirror, lead us into conflict and you notice if you look at the stories here and elsewhere, that the coyote really isn't violent, it stops violence.

Mercedes: Sometimes, you feel sorry for him because he doesn't mean to do bad things to anybody, but finally, he upsets all the situation, everything goes the wrong way, I don't know, I worked on the coyote and the snake Hopi, a Hopi tale, the coyote and the salmon, Thompson Indians and then, eh. What was the other one? The coyote as a creator. That was really good the coyote as the creator, too and eh, I found out that finally, even though he wants to do things or he wants to do, to help the people and to make them feel good and so on, when he was creating the world, he was kind of like, destroying the turtle with the mud, and everything was going right, and then he introduced the war, he introduced selfishness and you try to think. Does he do it on purpose, does he do it because he is selfish, why? I don't know why, I didn't really get into a real conclusion of that, because what I know, is that it's an antihero, in a way, I don't know if you agree with that idea.

Evan: Well, yeah, yeah but, there is more in this universe that doesn't have to do with humans and that's not to our, you know, benefit and is associated sometimes to those forces and he reminds us that there is more to life of humans, that we are just a little piece of a puzzle and that sometimes we have to kind of step out of the way, to let all the things happen and that's why, you know, you remember the stories where he turns out to be the creator, the masterlife,

whatever, he works for a little piece, you know, but also reminds us there is a story, actually in Central America, where there is a being of demon on who was very powerful but you know he sleeps a lot and he likes to enjoy life Thasca O poca and he was a trickster in that region, he would be sleeping there, we would start poking at people near causing some kind of trouble, it's silly. Thasca O poca would leave him in a spot where there is a very serious problem, you see, so he awakens the hero and then brings him towards his destiny.

Mercedes: Oh, that's nice!

Evan: You see, so that's kind of what the coyote does, because if you look at a lot of his stories, long term result is this trickster style well, he breaks all these little rules, actually opens up his doorway into a wonderful future like, for example the fox, is also a coyote figure, when the fox creates fire, he breaks all kinds of rules.

Mercedes: Yeah, yeah to get to the point.

Evan: Yeah, and he is always in trouble the whole story, but in the end, you take it as what good came out of this. How would we be without fire? So ok well you know, they break a lot of rules but...

Mercedes: Sometimes, I feel sorry for the coyote because he, in the story of Hopi, with the great snake, he saw that the snake's tail got bigger and bigger and he was trying to have it bigger, the coyote felt like bad and he tried to grow up his tail, so he made a fake one like with the cedar tree and the thing is that he grew up more and more his tail, to have a bigger tail than the snake and the ending is really bad, because you see that he got some fire, because he got close to a bonfire and he got some fire in the tail and he was running, thinking that the forest was on fire and then it was himself and he is so exhausted of running and running not to get caught in the fire that, when he is going to swim in the lake, he drowns. That's the moraline, no? You shouldn't have lied to the snake. They are very good I love them.

Evan: But also cedar is very important in terms of understanding fire and what part of the story is telling us is, cedar is a very good wood to start a fire with because it is very settled so a child will remember on trying to start a fire I got cedar I got like this ironwood but the cedar is much better. And remember the tale the cedar.

Mercedes: It's interesting eh?

Evan: There are lots of practical teachings in these stories but the first time you read them you'll never see that.

Mercedes: Yeah, haha, I didn't realise the cedar.

Evan: Yeah it's very inflammable.

Mercedes: But I love the coyote, he is funny and nice.

Evan: The coyote and his little brother of course is very nice is this the lesson, do you think the coyote is the troublemaker, but now he is the older brother and lesson is a troublemaker, the coyote is like let us be reasonable, it's hilarious. Certainly is, how long is it going to take is irrational is very funny because lesol is so terrible and it's like brothers do that, the younger brother is why I am the men.

Mercedes: This happens in real life.

Evan: All these stories you can't fit them in one category, there is thousands of coyote stories and they are all different, the Dakota stories of the hayoka is the coyote, he stirs up he deals with the issues of duality, all of this has to do with what we look to the world and what we are really like and so the coyote tries to confuse all those things but he is trying to bring them up into the open so that we can see.

Mercedes: To show what people really are I felt identified to the coyote right away he tries to do good things he sometimes does wrong things but without meaning, that happens in life.

Evan: We say in Micmac we have a lot of tricksters and we don't try to be like them but when they appear in human form or any form, they prepare us to know that might be good in the end but we are not going to fall into that, we are not going to imitate them more we are not going to joy them into the coyotiness, that we are just going to observe and be detached from it and try to see the teach, we are very strong about that, but not every tribe.

Mercedes: That's very intelligent I think, hahaha.

Evan: That's a good question, some people have raised the coyote there is no Matrona, some people used the coyote and at the end, they said they were tired of being the coyote, cause some people shouldn't be born that way always tricking, being rebellious and some of our native people can be very rebellious and be stuck in the coyote, and this guy Matrona shows them it's ok. I've seen some people are kind of graduating from his course yeah, I don't want to be a coyote anymore and they are healed so that's really great, there is different ways to

deal with the coyote and the coyote is pretty rebellious and it's like a wolf they want to get out of the trap they trick to get out and so that's a good teaching I'm chipmunk and kind of get out of things in a different way.

Mercedes: You get the names because you have to do something or do you just get it?

Evan: It depends, you usually do something but for me yeah it is kind of at the beginning to do things for the elders, it's different for every person, but yeah your meaning can change.

Mercedes: Does it have to do with your personality or with the physical appearance or both?

Evan: Well usually is through a dream, so that you get the message, the elder you know. People in our group, Micmacs generally don't make up their own names, it's very rare. Generally somebody else names and you ask them to for naming and you dream about it and they sleep on it, it's usually a couple of days or so and it's usually the way that generally works as you dream it and then if it's right, you really find if it works or not. If it works out in different ways. The animal for example has layers of significance to us and so every animal has a dark side and a bright side, I mentioned that in the story of the sacred.

Mercedes: Ah, the bear, no, the deer and the rabbit I read, they are very interesting. That story I like very much.

Evan: Every animal has a dark side and a bright side and I didn't totally export that in the book, but mm, there isn't an animal that doesn't have the dark side and the bright side and some people bring up one and some people bring up the other. So the naming of people sometimes will give them a warning if somebody is the great golden bear you know the king, there are some names like these.

Mercedes: Yeah, the deer was like the good one because he had horns and he was authority and he was the good one in the story and the rabbit was the trickster and it's not that good, but as you said, maybe that's the part that shows up.

Evan: But on another level, the story to deal is way to pass it.

Mercedes: Yeah, that's it, that's it.

Evan: And the rabbit showed more leadership you see in a way.

Mercedes: They exchange the roles.

Evan: There is another level there the deer has his dark side and the rabbit has his bright side in which the rabbit is very smart. And thinks were clear in a strange situation so really you know there is out the side in all that and it's true in all the animals they all have a dark side, the bear has a dark side, the eagle in the story of Quatoko the Hopi story the eagle is the dark side and it has to be terrifying and it has to be liberated through this whole defeat which he experiences from the hands of the... very clearly the eagle has a dark side and a bright side. And we don't usually hear that when we are thinking about Native American stories we think the eagles are always good you know, it's not true for any animal. Any animal can express the dark side, you know, and the coyote too has both sides, that's what we think of, the light and the dark.

Mercedes: He is a very plain animal he is like very, yeah.

Evan: Very clear.

Mercedes: Very clear that's it.

Evan: And all of them too and the snake can be good too, it can represent the regeneration of life that in his skin is just a good metaphore for what we always need to do.

Mercedes: Yeah!

Evan: But on the other hand snakes are serpents also represent the bad in the story of Nanabush defeating the serpent and throwing it into the ocean you know, it actually represents the bad things of the heart.

Mercedes: It's very interesting.

Evan: There is always more, that's a couple of stories and a couple of explanations but all stories and there is thousands of them right? The Micmac maybe have 5.000 stories.

Mercedes: Oh, that's amazing!

Evan: And the people, but it's full of layers. They are very fun, crazy stories sometimes you know.

Mercedes: Sometimes I'm like that, what's it about and you don't get the point and you read it once and again, once and again and, but that makes it more interesting.

CONVERSACIÓN CON EVAN PRITCHARD

Mercedes: ¿Cuánto tiempo ha existido su tradición en los nativos?

Evan: ¿Puede repetir la pregunta?

Mercedes: Sí, por supuesto. ¿Cuánto tiempo ha existido la tradición de contar cuentos entre los miembros de su tribu Micmac?

Evan: Bueno, es muy antigua, se remonta al comienzo de nuestros orígenes y el pueblo micmac se remonta al comienzo de nuestro tiempo, estábamos allí incluso durante la glaciación Wisconsin o la era glacial.

Mercedes: ¡Ah, sí!

Evan: A causa del ehh de los vientos muy fuertes y muy cálidos que suben hasta la bahía de Fundy y por eso hay amatistas que crecen en las rocas allí cerca del agua porque nunca fueron destruidas por los glaciares y había gente que vivía allí incluso en las épocas más frías y de ese modo regresamos, es difícil decir hasta donde, pero probablemente en una era previa, esto es lo que se dice y siempre tenemos gente que viene a visitarnos, sabes, de distintos lugares y una de las cosas que se transmiten bien son los cuentos, de modo que algunos de los cuentos pueden proceder de otros lugares que se mezclaron con nuestros cuentos.

Mercedes: Ésa es una de las preguntas que iba a hacerle después.

Evan: Sí, es difícil saber la antigüedad de los cuentos. Los que tocan el tema de lo sobrenatural y sobre animales y la creación del mundo y de las cosas y que hay vida en la tierra, éstos son los cuentos más antiguos, pero no se les puede poner una fecha.

Mercedes: Sí, es difícil saberlo, ¿No?

Evan: No, porque los habitantes de las glaciaciones de Wisconsin, dicen que transcurrieron hace unos once mil años A.C., antes de esa época y luego averiguas que en la mayoría de los lugares se oye, que no han estado aquí antes, ellos no han debido vivir aquí desde hace mucho tiempo, pero en nuestro caso nosotros éramos especiales, tú sabes que los científicos están de acuerdo con nosotros, digamos que nunca dejamos el glaciar, hacía un frío de muerte, ahora

²⁸La traducción fue realizada por la doctoranda.

están demostrando que existe una corriente de agua caliente que sube justo hasta la bahía de Fundy, derritiendo todo el hielo. Nosotros teníamos razón.

Mercedes: Entonces, eh ¡Ésta es una pregunta muy buena que me gustaría hacerle! ¿Por qué piensa que las versiones del origen del mundo tienen tantas cosas en común entre los distintos nativos, tales como la tortuga y los gemelos porque veo que se repite en diferentes leyendas y tradiciones? ¿Por qué hablan de la tortuga y los gemelos? Digamos en las leyendas hopi, las leyendas abenaki y las leyendas micmac ¿Por qué piensa que ocurre esto?

Evan: Ésa es una buena pregunta, pero no sé la respuesta, sino la tierra.

Mercedes: ¡Puede tomarse su tiempo, vale!

Evan: La tierra es curvada, como sabes, ellos sabían que la tierra no era plana y tú sabes que la gente decía que esto era erróneo y lo explicaban como cuando tú miras al caparazón de la tortuga que es una curva muy inclinada, casi como una esfera y se acerca a la forma de la tierra, así que es simplemente una forma de explicar para que la gente entendiera que la superficie de la tierra es tan curvada, ya sabes, porque vemos el horizonte cuando estamos viajando y desaparece. Pero hay muchos estudios sobre la tortuga y la tortuga va muy lenta y estable y viaja y la tierra gira muy lenta y estable y no viaja.

Mercedes: ¡Jajaja, ah yo no cogía esa interpretación, ésa es muy interesante!

Evan: ¡Oh! , así que decimos que es realmente admirable, de ese modo y las tortugas son también muy viejas, ya sabes una de las más viejas. Algunas son muy antiguas, de ese modo decimos de nuevo que la tortuga es muy vieja. Hay muchas interpretaciones sobre eso y también sobre la forma de la tierra, tal como, bueno, ya sabes que la isla tortuga es generalmente Norteamérica. Utilizo a la tortuga para referirme a la tierra entera, pero a veces en algunos cuentos se refiere a Norteamérica.

Mercedes: ¿Qué parte de Norteamérica es la isla Tortuga?

Evan: La isla Tortuga todo Norteamérica.

Mercedes: ¡Oh!

Evan: Y eso es generalmente cuando alguien dice la isla Tortuga más veces no es la tierra entera, es Norteamérica.

Mercedes: Es Norteamérica.

Evan; Donde vivimos

Mercedes: ¡Sí!

Evan: ¡eh! esa es la cola de Méjico, Florida y todo eso. Y el continente parece que surge en el medio, que a propósito también es verde. La tierra es verde.

Mercedes: ¡Sí, es verdad!

Evan: Nosotros respetamos realmente la tierra como parte fundamental de nuestra creencia.

Mercedes: ¡Sí, por supuesto!

Evan: Respetar la tierra y alguien dijo recientemente, citando una charla entre comillas “si mamá no está contenta nadie está contenta.”

Mercedes: ¡Jajajá, sí es verdad!

Evan: Bueno, así pensamos, es como cuando nosotros primero mantenemos la tierra contenta y entonces todos seremos felices.

Mercedes: Sí, porque se sacan los recursos de la tierra y sin la tierra no se puede estar vivo.

Evan: El tema de los gemelos aparece por todas partes, tú sabes que tratamos de no hablar sobre el bien y el mal, porque es demasiado fácil, porque queremos respetar al otro gemelo, el maligno.

Mercedes: ¡Entiendo!

Evan: Tú conoces al que destruye las cosas y desordena las cosas para que la gente no intente decir que es malévolo, vale. Y tú sabes que los ancianos de diferentes tribus tienen cuentos de gemelos, pero nosotros no lo interpretamos así, simplemente como un diablo, tú sabes que no creemos eso, es como cada cosa que él hace, tiene una finalidad.

Mercedes: Es más bien un embustero, ¿no es así?

Evan: Es un pícaro, sí, pero la cosa más importante para mí, y la cité el año pasado en los cuentos aborígenes, no es decir que los Mohawk o los Micmac no son tan buenos sino que todo el mundo tiene un cuento de gemelos y en la Biblia también.

Mercedes: ¡Sí hay otra versión!

Evan: Pero cambia según los lugares del mundo, pero en esa versión un hermano es cabezota y el otro es su cabeza ya sabes, el primero, su cabeza es como el pedernal es testarudo y el

segundo como el jarabe de arce, ya sabes, es dulce, así lo expresamos, sabes, nosotros no decimos maligno.

Mercedes: Sí, porque esas palabras son demasiado directas, eh, demasiado fuertes.

Evan: Demasiado fuertes; en los viejos tiempos no pensábamos necesariamente en las cosas que habían sido malas, todo estaba en proceso.

Mercedes: ¡Ya!

Evan: Y lo malo no cambia, sólo es malo, ya sabes, si dices que algo es malo, lo que estás diciendo es que ellos no esperan que tú cambies nunca lo que no es, ya sabes, intenta evitar eso.

Mercedes: Hay que dar a la gente una oportunidad para cambiar.

Evan: Sí, así que esos dos gemelos eran inmortales en la mayoría de nuestros cuentos y la mayoría de las tribus tienen cuentos de gemelos y ya sabes se encuentran todo el tiempo, incluso dentro de las familias se encuentran niños, uno que es muy dulce y creador, y el otro que es un embustero y tiene mucho odio o algo parecido y por qué sigue sucediendo y no sabemos por qué, pero ya sabes, aparentemente se remonta al tiempo de los indios, pero en este primer cuento lo que sucede es simbólico y ya sabes en eso los cherokee y los iroqueses, eh, se ve que el muchacho de la cabeza de pedernal está incómodo.

Mercedes: ¡Sí!

Evan: Porque él siempre está incómodo, sólo quiere saber que sea lo que sea, nunca le gusta lo que tiene.

Mercedes: ¡Ya!

Evan: De acuerdo, así que está en el útero y no es el momento para nacer aún, pero realmente no puede esperar más y es impaciente entonces dice que va a encontrar otra salida y se golpea contra el otro lado del útero materno.

Mercedes: ¡Sí, esto es lo que leí, yo conozco el cuento y es muy interesante!

Evan: Y el del corazón dulce dice, espera un minuto, estás destruyendo a nuestra madre y entonces ya sabes, bueno, ya sabes que sólo estoy tomando otra salida, no voy por el otro lado, y es correcto, la madre muere y entonces el otro el del corazón dulce nace por el otro

lado y entonces ellos inmortales, ellos persiguen, así que la lección es obvia, es que todos somos gemelos.

Mercedes: Seguro, todos tenemos lo bueno y lo malo.

Evan: Todos tenemos lo bueno y lo malo y cuando se actúa intencionadamente sin descanso y nerviosos y no estamos satisfechos con lo que tenemos, es cuando empezamos a destruir a la Madre Tierra.

Mercedes: ¡Sí, ya entiendo!

Evan: ¿Ves el simbolismo ahí?

Mercedes: ¡Ya!

Evan: Y entonces ya sabes por qué nosotros no siempre tomamos atajos porque no queremos herir a la Madre Tierra, ésa es la idea, lo entiendes.

Evan: No tomar más tiempo, pero no tomar atajos que causarán daño a la Madre Tierra.

Mercedes: Es mejor tomar tiempo, más tiempo, para hacer las cosas sin destruir a la Madre Tierra.

Evan: Sí, no tomar más tiempo sino no tomar atajos que dañarán a la Madre Tierra.

Mercedes: Sí, ya veo.

Evan: Eso tiene mucho que ver con los cuentos de los gemelos. Me refiero, que había otro cuento donde también había una inundación.

Mercedes: El cuento del coyote y del salmón que le mencioné el otro día, ¿es ése?

Evan: Bien sí, ésa es la única versión que yo conozco, pero también vemos que todo era agua y que había una gran inundación y ya sabes, los niveles del agua habían cambiado drásticamente en la tierra y durante las épocas de calor sube mucho y ya sabes que la gente lo suficientemente adulta para recordarlo, ya sabes, decía que esto puede suceder de nuevo y el agua pudiera subir y los visionarios han visto un tiempo en el futuro en el que los océanos alcanzarán un nivel muy elevado y mucha de la tierra que hay aquí ahora desaparecerá.

Mercedes: Ya leyó las visiones de los hopi, y tienen relación con lo que está ocurriendo hoy a la tierra.

Evan: ¡Ya!

Mercedes: ¡Es sorprendente!

Evan: O sea que los cuentos no dicen todo.

Mercedes: ¿Piensa que pudieran haber escogido los hermanos gemelos porque son un tanto sobrenaturales, que no es lo corriente?

Evan: Sí, hay algo de sobrenatural sobre los gemelos, es verdad y los trillizos, por otra parte, traen mala suerte porque.

Mercedes: Oh, iba a preguntarte sobre eso en realidad, el número tres aparece todo el tiempo en los cuentos, el 3 y el 4 y es gracioso, porque por ejemplo, tienen que intentar tres veces para nacer o morir o aprender una lección, de modo que pensé que el tres o el cuatro son números especiales en los cuentos de los indios.

Evan: Sí el tres es generalmente bueno, si hacen algo tres veces es fácil, el 4 representa las cuatro direcciones de la rueda, pero también decimos el número cuatro de las cosas y entonces todo está en cuatro. Explicamos la vida de esa manera y que hay una variedad de cosas pero en realidad si quieres intentar simplificarlo, es toda esa variedad es a menudo como si hirviera convirtiéndose en una cosa que no es simplemente esta división que tiende a crear, ya sabes este tipo de animosidad, pero si piensas en torno al cuatro estás jugando con un poquito más de amplitud que si tú simplemente piensas en calor, frío, negro, blanco...

Mercedes: ¡Sí!

Evan: De modo que miramos al cuatro si hay una polaridad del cuatro y en realidad así es más fácil recordar que esas cuatro cosas son de uno. Y que un pueblo tiende a regresar a una de esas cosas. Y en esas tres otras cosas hay una dicotomía del padre de la madre tierra moribunda.

Mercedes: ¡Ya!

Evan: Y cuando vienen juntos nosotros somos el niño, ya sabes estamos en el lugar sagrado y somos realmente parte de la trinidad.

Mercedes: ¡Ya!

Evan: En el cuento hay una cosa, el lector y el oyente, no había lectores en los viejos tiempos, eran todos ellos oyentes, es distinto y que el lector está en el espacio sagrado y el cuento y el niño del Padre Cielo y la Madre Tierra y de este modo son parte de esa trinidad.

Mercedes: ¡Sí, eso es interesante!

Evan: Tú sabes que somos siempre la mitología completa de la infancia sagrada que se remonta a Europa hace mil años, pero en los viejos tiempos no había ni un niño y entonces las cosas cambiaban, sólo había un niño y el resto de los niños no tenían nada, ya sabes.

Mercedes: ¿Es así para el hijo y la hija mayores?

Evan: No.

Mercedes: Cualquier hija.

Evan: Por supuesto, cualquier niño cuando hablamos más sobre la cultura de los nativos americanos, cualquier niño es sagrado porque decimos que están muy cercanos al creador vinieron simplemente de un mundo espiritual y están todavía allí lejos y Europa tuvo eso hace miles de años, que y todos los niños son sagrados e incluso que algunos tenían más cualidades y en nuestra sociedad nosotros pensamos de la misma manera, justo como los mayores, algunas personas mayores se les entrena en nuestra cultura para recurrir a esos mensajes de los niños y básicamente tomarlos muy en serio, lo que un niño dijo y esto ponía muy nerviosos a los colonos al comienzo, ya sabes, no podían creer que la sociedad entera, ya sabes, la gente podía estar reaccionando sobre lo que un niño había dicho, pero podría suceder que fuera el mensaje correcto que estaban esperando entonces, ¿Qué dijo el niño, sabes?

Mercedes: ¡Vaya eso es bonito!

Evan: Ya, así que no se oye mucho de eso entre los historiadores, lo que una persona nativa te contará, que si ellos están en sus tradiciones y lo mismo para los iroqueses, los algonquinos probablemente la mayoría de la gente con buen carácter por supuesto son una lección, si un niño viniera y dijera que necesitamos trasladarnos a Nebraska, la gente se lo tomaría muy en serio si fuera el momento adecuado y el mensaje correcto.

Mercedes: Ellos toman muy en serio a los mayores y a los niños, porque pueden contarles los cuentos.

Evan: Los mayores están en su camino de vuelta al mundo espiritual, también son cultura así que cuando dan la vuelta completa a la rueda y regresan y cuando llega la hora de partir están en pañales, y pierden los dientes y el pelo, así que son una especie de...

Mercedes: Como volver a ser un bebé.

Evan: Así es, es un círculo completo y escuchamos de verdad lo que tienen que decir, aunque a veces ellos pueden parecer un tanto locos a veces, hay una forma de escuchar eso para encontrar un mensaje del mundo espiritual y por supuesto los mayores contaban cuentos y a veces pienso que muchos de esos cuentos vienen de sueños, es mi propia teoría, ya sabes, pienso yo, y algunos cuentos tienen una especie de calidad irracional que es en realidad muy poderosa porque estamos acostumbrados a escuchar cuentos que tienen algo de sentido, esos no son cuentos, no tienen que tener sentido exactamente de esa forma, pero la mayoría de los cuentos que contamos tienen que tener algo de sentido. Cuando estaba leyendo ese libro “Cuentos de lo sagrado” yo tuve algo de tiempo para elegir qué cuentos narrar.

Mercedes: Sí, me imagino.

Evan: Y realmente éstos eran los que necesitaban ser contados de esta forma, ya sabes algunos de los cuentos que yo leí eran tan irracionales que desde el punto de vista occidental que yo pienso que no podría convencer a la gente.

Mercedes: ¡Jajaja, pero tienes que leerlos con el corazón, con el corazón más que con el pensamiento!

Evan: Sí, es correcto. De modo que en ese libro yo hice hincapié en los que yo pensé que la gente podría comprender de forma convencional. Muchos de los viejos cuentos son sobrenaturales y no se pueden explicar ni siquiera desde el punto de vista simbólico. Ya sabes, el cambio de forma y después ya sabes, pero es todo lo que se sabe, no tienen una pequeña moraleja al final, y eso es por lo se lee el cuento y es como si hubieras hablado sobre él.

Mercedes: ¿Piensa que los niños aprenden de estos cuentos? ¿Piensa que puede ser para ellos un buen ejemplo a seguir?

Evan: Bueno, esa es una buena pregunta, como estaba diciendo nuestros cuentos nativos no son necesariamente morales, no son necesariamente para niños para simplemente emularlos, bien. Yo conozco muchos cuentos mundialmente conocidos, pero especialmente los cuentos nativos americanos son para los niños por una parte para entretener y porque los niños experimentan ese comportamiento en la gente de su entorno y a veces sufren por ese comportamiento y los cuentos muestran cómo ese comportamiento puede herir a la gente y entonces eso les hace sentir, oh, comprendo, ya sabes, así que intentamos preguntar a los niños acerca de estos cuentos qué piensan que significan y entonces la lección brota de los

niños ok, no es realmente la respuesta, ésta se encuentra en las enseñanzas éticas que surgen del propio cuento; surgen del comentario sobre el cuento porque en cada cuento en todo el mundo tiene algún tipo de conflicto. Y así el conflicto, a menudo es una persona que no está siendo justa o quizás dos, quizás animales, nubes, montañas pueden ser injustas, pero bueno, en el conflicto los niños necesitan hablar de estas cosas, así que el cuento se narra generalmente a los niños cara a cara y no a partir de un libro y así tú podías comentarlo ahora en nuestros cuentos tradicionales se creaban sobre la marcha, así es como yo fui educado y como yo eduqué a mi hijo.

Mercedes: ¡Qué bonito es eso!

Evan: Nosotros siempre creamos cuentos o contamos versiones de cuentos de ancianos pero no los leemos de un libro.

Mercedes: Eso es mucho mejor.

Evan: Mi madre nos leía pero creaba nuevos cuentos y había un ratón y cada noche había un cuento sobre un ratón y al final tendría problemas terribles y si querías oír el final del cuento tenías que ir directamente a la cama y entonces mañana yo te lo contaría.

Mercedes: ¡Qué bonito es eso!

Evan: Así que íbamos inmediatamente a la cama y luego a la mañana siguiente nos contaba cómo salir de esa terrible situación. Pero al final de ese cuento se encontraba con otro problema, de modo que si quieres averiguar cómo salir de esto tienes que ir inmediatamente a la cama así que era así cada noche.

Mercedes: ¡Jajaja!

Evan: Y así es como lo hice cuando crié a mi hijo sabes, yo creaba cuentos teniendo en cuenta sus respuestas y los que le gustaban acabarían teniendo nuevas versiones que a él no le gustaban, olvídale.

Mercedes: Eso es bonito y una buena manera de aprender.

Evan: De modo que la moralidad no es un proceso ni una forma de predicar tú sabes, nunca has oído un cuento nativo que predique tanto con el ejemplo es más bien, ¿Qué piensas de esto? Por supuesto a veces es obvio y otras no es tan claro.

Mercedes: Hay algunas teorías de cuentos que penetran en el subconsciente y luego las usas sin darte cuenta en tu vida cuando tienes que actuar en ciertas situaciones cuando tienes un

problema, al que tienes que hacer frente, algunos expertos psicólogos y psiquiatras dicen que es muy bueno leer cuentos o mantener esa vieja tradición de hacer frente a los problemas cuando eres adulto ¿Piensa que esto es verdad?

Evan: Sí, me ocurrió, a mi edad, recientemente, mi vida estaba hecha un lío, llegas a estas situaciones y sales de ellas, así que ya sabes, me costó muchos años caer en la cuenta de eso sobre los cuentos de ratones, estaban realmente vivos en cierto modo y me ayudaban a seguir sintiendo que siempre hay una salida de cualquier trampa, sí, por supuesto. Yo escribí una colección de cuentos que conté a mi hijo y yo solía versionar y a la gente le gusta pero también escribí cuentos para mí y un muchacho iroqués donde escribí una especie de forma tradicional como algunas cosas por las que estaba pasando.

Mercedes: De modo que le ayudó, era un tipo de terapia para usted, ¿le ayudó a superar problemas?

Evan: Sí y eso es una parte de eso también, ya sabes, los cuentos verdaderos tienen muchas finalidades.

Mercedes: Sí, ¿Qué piensa sobre lo que leí una vez que algunos nativos tenían miedo a los osos así que los mayores contaban cuentos a los niños para que estuvieran despiertos y prestaran atención si los osos se acercan y podían defenderse ¿Piensa que éste es el principal fin de los cuentos?

Evan: Bueno, no sé, los micmac rinden honores al oso en todo lo que hacen, nosotros somos gente oso, ya sabes, nosotros contamos cuentos sobre el oso y todo no es malo ya sabes, son realmente buenas y se nos conoce por ser conscientes de la mayoría de los cuentos y canciones de osos parecen no asustar a la gente con los osos, ya sabes, rendimos honores al oso.

Mercedes: Bueno, ¿Piensa que hay una gran diferencia entre la antigua tradición de contar cuentos a los niños y escribirlos? Yo no sé si me estoy expresando muy bien pero...

Evan: Sí, hay una gran diferencia yo dije algunas de esas cosas, cuando le estás contando a alguien el cuento se pueden ver sus caras y se puede leer la reacción y es simplemente el instinto humano el que puede cambiar lo que estás diciendo para en cierto modo mantenerlos en su justo medio así no se mueren de miedo o no se aburren y simplemente proseguimos ya sabes, o sea que se puede en cierto modo qué parte del cuento les está llegando y algo que parece aburrir a los niños, te lo harán saber.

Mercedes: ¡Sí, son muy expresivos!

Evan: Sí, muy expresivos siempre en una ceremonia los niños siempre dice, esto es muy aburrido mamá.

Mercedes: ¡Jajajaja, sí, siempre dicen la verdad!

Evan: ¡Jajaja, en voz alta, ya sabes! Así que ésa es la principal diferencia, cuando escribes todo es distinto, primeramente cuando estás contando el cuento es muy circular y sigues repitiendo las cosas y no se puede hacer eso en un libro impreso, no te lo permitirían. Y esto les presionará y sacarán todo lo que tengan que decir o eso dirán. Yo intenté poner un poco de eso ahí y llegado a este punto dicen ellos, es simplemente su estilo, así que déjalo, ellos están establecidos, son dados a muchas páginas y luego dicen que tienen que pagar dinero y así nos podemos librar de algunas, en la vieja tradición se repite mucho, tú acompañas a tu cuento de forma circular, es como cuando estás cazando un alce, tú no vas directamente al alce, ya sabes, das una vuelta al círculo siguiendo las agujas del reloj y tú círculo se estrecha cada vez más, y estás delante del alce. Y entonces te huelen así que les puedes tocar o lo que quieras hacer, ya sabes, a menos que tú simplemente quieras cazar para matar por comida, y así hacemos las cosas, no directamente sino más indirectamente, así que cuando estás contando un cuento es que nuestros cuentos no tienen muchas citas a pie de página.

Mercedes: Sí, porque son muy directos, me gustan porque son fáciles de entender, no son tan complicados y siempre se refieren a la naturaleza, al mundo alrededor de nosotros y muy espirituales, lo que más me gusta es que te puedes sentir identificado con los personajes y con todo fácilmente.

Evan: Sí, pero al mismo tiempo, hay un cierto tipo de mensaje que está muy asentado y te viene de forma circular, es como indirecto, eso es lo que hay.

Mercedes: Una pregunta que me viene a la mente en este instante es si tiene que ser circular, ¿tiene eso que ver con la manera de pensar que la vida es un círculo donde todo gira alrededor y nosotros formamos parte del mismo. Podría ser un reflejo de las estructuras de las historias, o...?

Evan: Sí, me gusta eso, me suena bien pero no estoy seguro si tiene sentido pero date cuenta que cuando te narran cuentos y a la memoria le gusta que se le repitan las cosas, o sea estás construyendo sobre ciertos puntos para recordarlos o sea que esto forma parte de eso, ya sabes, entonces la memoria es una parte importante de eso porque en las viejas tradiciones la

gente tenía mejor memoria y una de las cosas por las que los nativos estaban preocupados era cuando la gente empezara a introducir los libros ellos perderían la memoria.

Mercedes: Sí porque estás acostumbrado a leerlo en lugar de contar el cuento tratas de memorizarlo.

Evan: muchos de nuestros pueblos nativos todavía lo mantienen, no dejan las cosas de lado y algunas de ellas aunque nos horrorice no las anotan, recuerdan las cosas y en cierto modo esperan que tú la recuerdes y siempre estamos en el medio de un pantano con un amigo mío micmac, este muchacho y tú sabéis que él fue a mi casa y dijo por qué no vienes a visitarme a mi casa, yo dije sí. Iré a visitarte en algún momento en unos seis meses, nosotros estamos todavía en el medio del pantano diciéndome, cómo llegar a su casa, ya sabes, estaba alejada y después en ningún sitio sino a mil millas de distancia y me estaba dando las indicaciones que él realmente esperaba que yo recordara y lo hice, yo intenté recordarlo y es gracioso porque recorrí media milla y no podía recordar los últimos 3 kilómetros.

Mercedes: ¡Jajajaja!

Evan: Yo recuerdo que me cansé a las tres últimas vueltas porque estábamos de pie allí en el pantano, ya sabes, pero él esperaba que yo recordara todo eso.

Mercedes: ¡Vaya!

Evan: Esta gente nunca pudo olvidar algo así.

Mercedes: O sea que tienen una buena memoria.

Evan: Eso es importante, contar cuentos es así también y tú quieres que la persona lo guarde en su mente, se ha investigado que contar cuentos estimula el intelecto. Sea cual sea el cuento.

Mercedes: Estoy segura.

Evan: Es el sonido de la voz, la musicalidad de la voz, es al contarte el cuento la calidad musical que estimula cierta parte del cerebro y las palabras reales y las bajadas de la entonación estimulan la parte verbal y eso lo que retiene más cosas de forma más precisa.

Mercedes: ¿Se está perdiendo la vieja tradición de las culturas nativas?

Evan: Ah, sí, algo sí, yo en cierto modo la conservo irónicamente, escribiéndola.

Mercedes: ¡Ah!

Evan: Pero espero que la gente, yo trato de memorizar todo lo que me gusta, si me diese un golpe en la cabeza, yo regresaría a mis libros y los leería de nuevo y eso sí que sucede, esas cosas vienen y van sobre todo ahora, pero yo intento memorizar todas las cosas que estoy escribiendo porque yo espero que otra gente lo hiciera así, así que yo intenté preservar eso como parte de la vieja tradición que es la realidad.

Mercedes: Es muy rico que muestra la forma de pensar de la gente y la forma de vivir de la gente y es muy interesante.

Evan: Ya, la parte de la vieja tradición está muriendo, nosotros tenemos muchos hablantes que dominan nuestras lenguas con fluidez son ancianos y se están muriendo y finalmente algunos de ellos se habrán ido, y al mismo tiempo hay mucha gente más joven que está intentando alcanzarlos y están aprendiendo estas lenguas algonquinas de la mejor manera posible pero nunca las llegan a hablar con fluidez y entonces aparece alguien como Jesse Bruche, un amigo mío que es joven y que está aprendiendo, él no hablaba abenaki de niño pero ahora sí, tiene unas niñas pequeñas y les ha enseñado, así que el abenaki es su idioma materno, ya ves que la última gente que habla el idioma abenaki son muy viejos, jajaja.

Mercedes: ¡Ya!

Evan: Así que hay una barrera generacional de 80 años y estamos empezando de nuevo con los niños que tienen éste como primer idioma y él lo comenzó muy intensamente con la gramática y todo de lo que yo casi me he olvidado, es aparentemente intensivo y difícil.

Mercedes: Yo me imagino, es una lengua muy diferente.

Evan: De modo que los abenaki están relacionados con los micmac.

Mercedes: Pero suena muy bien. El algonquino es la lengua más importante, bueno, lo que he leído es que es el origen de muchas lenguas de los nativos de Canadá, ¿Cuántas lenguas proceden del algonquino como lenguas importantes?

Evan: Yo puedo recordar que hay aproximadamente 84 tribus algonquinas principales y la mayoría de las lenguas son casi iguales así que se reduce a 45 lenguas aproximadamente, pero en realidad son todas muy semejantes para alguien que está realmente inmerso en la antigua forma de la lengua, principalmente los ojibways, que tienen muchas palabras alternativas y por medio de la palabra alternativa puedes entender la lengua de tus vecinos.

Mercedes: Bueno, eso es práctico, ¿no? Vuelves a las raíces.

Evan: Ellos pueden entender todo esto pero hay 84 naciones en total y se dividen en confederaciones. De modo que la confederación abenaki se describe a menudo como la micmac o la passmaquody que hablan la misma lengua así que es como la wabenaki.

Mercedes: Yo estuve en un pueblo hurón hace unos cuatro días, yo estuve en Wendake y estuve conociendo a gente allí y me hablaron de sus leyendas y tradiciones también y que su lengua provenía del algonquino también, ¿es verdad?

Evan: No, el hurón proviene del mohawk, o sea es una lengua iroquesa.

Mercedes: O sea es como más francés.

Evan: No, no tiene que ver con el francés, el hurón se compone de palabras más cortas, sus culturas están influidas por los algonquinos pero su lengua es iroquesa. No son parte de los wabenaki ellos son independientes, ellos son en realidad la tribu wyandot, así les solía llamar y tenemos muchos cuentos que muestran conexiones entre los wyandot y los sarcee y eran algonquinos. Es difícil hacer una simple afirmación cultural hay mucha influencia entre los hurones y los algonquinos desde el punto de vista lingüístico pero también está también la confederación Delaware todo el camino hasta abajo hasta powahtan, ellos tienen su propia confederación, éstos son algunos de los grupos. Así que éstos son algunos de los grupos y te encuentras con la confederación Wakachon que se compone de los shawnee y algunos de las praderas.

Mercedes: Las llanuras.

Evan: No, la pradera que corresponde al este del Pacífico.

Mercedes: Ya, es por eso.

Evan: Y hay en Miami una parte llamada Prioria y además hay una que no me viene en mente y después hay una, el Illinois o camino de Illinois, ¿no es así? De los algonquinos y después tenemos los athabascanos y entonces, ya sabes, cuando hablamos de la confederación del oeste, ese grupo es muy famoso y los ojibway y de esa a los mayores, se desplazaban sobre el agua y tenían comerciantes y los passmaquody que eran los que hacían el fuego.

Mercedes: Ya, éstos me suenan.

Evan: sí, sí, así que éstos son parte de un grupo más grande de la confederación y también están los menomene la tribu cuyos alimentos estaban en el agua, un pueblo que juega para conseguir alimentos en el agua eran los menomene, o sea ésta es una confederación y luego están los cree, los cree del bosque, los cree de piedra, ya sabes, y hay un cree de montaña y un cree del este, un cree del oeste y después un grupo enorme y después están los blackfoot.

Mercedes: Oh, sí, oí hablar de ellos.

Evan: Una lengua muy antigua arapahoes, Shian.

Mercedes: ¿Y los navajos? Pero no son algonquinos, los navajos, son más como los navajos (vivieron más al suroeste de EEUU repartidos entre Arizona, Utah, Colorado y Nuevo Méjico).

Evan: Sí, los navajos son athabascanos, es por eso que son diferentes. Me imagino que tú sabes que son los que yo mencioné en diferentes tipos de sectores pero ellos son... Y yo tengo una lista de todos ellos escrita en “No existe la palabra tiempo” en la parte de atrás, es una gran lista de 330 más o menos, diferente de lo que yo te menciono, son los más famosos pero Nueva Inglaterra hay todavía tribus algonquinas, ya sabes, el sur de Maine, hay una confederación completa de penobscot y la confederación de Massachussetts pero no he mencionado la confederación de Long Island donde yo sé muy bien que están los misakok, los mitikats, se encuentra la ciudad vieja y después a las afueras están los montakeks y después hay muchas tribus que regresan por la orilla en dirección este, algunas de ellas están casi olvidadas como los chinika y después los merik, que son sólo los merik y los alcachón, un par más, muy difícil, ya sabes... Hay otro, que forma parte de ese grupo, de modo que todos están allí y después hay una confederación entera que se prolonga por la orilla este del río Hudson, se encuentran los indios de Manhattan para sobreponerse, y después los matalask que dieron el nombre a Long Island subes y te encuentras con los matawan...y terminas con los mohicanos.

Mercedes: Hay muchas.

Evan: Hay tantas que yo estoy intentando agruparlas ya que hoy no estoy al 100 por 100.

Mercedes: Gracias porque es un trabajo duro.

Evan: Lo siento.

Mercedes: No, no se preocupe.

Evan: Así es como solía enseñarse como te lo estoy enseñando, sabes yo no quiero olvidar los twintagis y hay muchos más, mientras seguimos hablando quizás yo pueda acordarme de otras, pero éstos son todos pueblos algonquinos y después, ya sabes, hay toda clase de powahtan que yo no mencioné, ya sabes, dentro de la confederación powahtan y también en Maryland, una tribu muy importante los kanoye y yo conocí a ese pueblo.

Mercedes: Tiene suerte, tiene suerte.

Evan: Bueno, ésta es mi misión, es que yo oí estas lenguas yo mismo y yo no quiero olvidar la segunda parte que se refiere a la confederación wakachan y se llama el zorro, también conocidos como los miswakees.

Mercedes: ¡Miswakees, ja, qué nombre!

Evan: Ellos están en Iowa y yo oí su lengua y es realmente como el mohicano y yo oí el mohicano hablado en una de las tribus.

Mercedes: ¿Cuántas lenguas sabe?

Evan: Bueno, ya sabes, yo estudié algunas de las lenguas algonquinas ya sabes, el inglés y trabajo en micmac con él me puedo entender pero en palabras de los tiempos de Mancy bastante bien, después yo caí en la cuenta que es muy humilde entonces que tú empieces a pensar en la gramática y yo no sé realmente nada, lo que yo realmente enseñé es el Mancy y un, y un, pero oí estas lenguas.

Mercedes: ¡Qué bonito!

Evan: Y casi todo lo que puedo decir es que conocí a gente de todas estas tribus que pudieran ser cientos.

Mercedes: En una comunidad con ellos.

Evan: ¡Sí hay diferentes maneras, bien yo quiero decir principalmente si puedo recordar ya sabes, el saludo, cuando yo conozco a alguien que es abenaki yo digo la palabra en su lengua y generalmente dicen oh, así. Es como oh, significa cómo te encuentras en abenaki, en cierto modo yo aprendí unas pocas palabras y una de mi favorita en abenaki es por favor y después tratas de aprender las básicas... Yo trato de presentarme con un par de palabras. De modo que yo soy así, ésa la respuesta más sincera. El micmac es mi lengua materna.

Mercedes: Oh, eso es bonito, suena tan bien.

Evan: La lengua ya sé y mi familia... Yo he conocido gente, que son para mí como mi familia. Éstas no son solamente palabras, son como hermanos. Cada uno de éstos que menciono diría, apenas puedo pensar en uno de todos los nombres que yo dije, apenas puedo pensar en uno que no te pudiera presentar como, yo diría aquí, este es mi amigo powahtan, te presento, ya sabes, a mi amigo cree pero no puedo hacer eso.

Mercedes: Sí, ya lo sé.

Evan: Ya sabes, eso forma parte del porqué y la memoria tiene mucho que ver con el significado con el conocer a gente y lo mismo ocurre con los cuentos, si necesitas contar un cuento, es el cuento que te vendrá a la cabeza. Y lo mismo ocurre con la confederación algonquina, es lo que yo sé lo que es un algonquino, porque he conocido a tantos, o sea que yo sé y he oído todos los cuentos y ni siquiera hablé de los indios de Connecticut ya sabes hay tantos therapees, tantos thompsons, eh, no sé.

Mercedes: Cuando estudiaba al coyote le dije el otro día que el primer trabajo que estoy haciendo es sobre el coyote y descubrí que es un animal pícaro y llegué a la conclusión que pudieran tomarlo como ejemplo para que los niños aprendan a reírse de él, ¿Qué piensa?

Evan: Sabes, esto es algo que me alegra mucho que me preguntes porque los micmac tienen opiniones muy firmes sobre el coyote y diferentes tropiezos que son simplemente muy claros y que nosotros, eh, estos cuentos sobre el coyote no son para imitar a los niños, son para comentarlos y el coyote representa muchas cosas que incluyen algunos cuentos del propio creador, de acuerdo, pero el coyote posee fuerzas innatas naturales que son a veces irracionales o a veces inalcanzables para los humanos y no tenemos por qué ser coyotes, no tenemos por qué estar contra la humanidad, o como el coyote parece, el coyote es el vehículo para ciertas enseñanzas, nosotros decimos que ya hay suficientes coyotes ahí fuera en los arbustos, no necesitamos ninguno más, nosotros necesitamos simplemente entender los que ya tenemos y no queremos que los niños se parezcan tanto a los coyotes, pero por otra parte tenemos héroes a veces que eran un poquito pícaros porque lo que sucede es que se trata de una alternativa a la violencia, es que no es realmente violento, no es violento y a veces usa su astucia su locura para compensar la estructura, y el orden o forma de pensar, va a negociar la violencia así que nos saca de nuestra realidad y nos lleva al conflicto y te das cuenta si miras a

los cuentos de aquí y de otros sitios que el coyote no es realmente violento sino que para la violencia.

Mercedes: A veces sientes pena por él porque no tiene la intención de hacer cosas malas a nadie pero finalmente altera la situación y todas las cosas van de forma equívoca, no sé, yo trabajé sobre el coyote y la serpiente hopi, un cuento hopi, el coyote y el salmón de los indios Thompson y después ¿cuál era el otro? El coyote como creador. Ese era realmente bueno, el coyote como el creador también y descubrí que finalmente a pesar de eso quiere hacer cosas o quiere ayudar a la gente y hacerles sentir bien cuando él estaba creando el mundo él estaba en cierto modo destruyendo a la tortuga con el barro y todas las cosas estaban en orden y después él introdujo la guerra, introdujo el egoísmo e intentas pensar, lo hace a propósito, lo hace porque él es egoísta, por qué, no sé por qué, yo no llegué realmente a una conclusión real sobre eso. Lo que yo conozco es un antihéroe en cierto modo yo no sé si está de acuerdo con esa idea.

Evan: Bien, sí, sí, pero hay más en este universo que no tiene que ver con los humanos y eso no es para nuestro bien y está asociado a veces a esas fuerzas y nos recuerda que hay más en la vida de los humanos y que nosotros somos simplemente una pieza de un rompecabezas y que a veces tenemos que parar en cierto modo, para dejar que todas las cosas sucedan y tú recuerdas los cuentos donde él se transforma en el creador, él trabaja como una pieza del rompecabezas pero también nos recuerda que en realidad hay un cuento en América Central donde hay un ser demoníaco que era muy poderoso, ya sabes, pero que duerme mucho y le gusta disfrutar de la vida, y era un pícaro en esa región, estaría durmiendo allí, nosotros llamaríamos la atención de la gente cercana causándole problemas, es una tontería. Thasca o Poca lo dejaría en un sitio donde hay un problema muy serio, de modo que él despierta al héroe y después lo atrae hacia su destino.

Mercedes: ¡Oh, qué bonito es eso!

Evan: Ya ves, así que eso es en cierto modo lo que el coyote hace porque si miras el resultado a largo plazo de muchos de estos cuentos el resultado es que al estilo del pícaro rompe con todas las pequeñas reglas, en realidad abre su camino a un futuro maravilloso como por ejemplo el zorro, que es también una figura coyote, cuando él crea el fuego, él rompe con todas las reglas.

Mercedes: Ya, para ir al grano.

Evan: Ya, y siempre está metido en líos durante todo el cuento, pero al final lo tomas como qué es lo bueno de esto. Cómo estaríamos sin fuego, o sea que bien, ya sabes rompen muchas reglas pero...

Mercedes: A veces lo siento por el coyote porque en el cuento de los hopi con la serpiente emplumada él vio que la cola de la serpiente se hacía cada vez mayor y él estaba intentando tenerla mayor, el coyote se sentía mal e intentó hacer crecer su cola, así que hizo una falsa con el cedro y la cosa es que hizo que su cola creciera cada vez más para tenerla más grande que la de la serpiente y el final es realmente malo porque se acercó a la hoguera y la cola prendió fuego y corría pensando que el bosque estaba quemándose y en realidad era él mismo y está tan cansado para que no le coja el fuego que cuando fue a nadar en el lago se ahogó. Ésa es la moraleja, no deberías haber mentido a la serpiente. Ellas son muy buenas, me encantan.

Evan: Pero también el cedro es muy importante para encender el fuego y qué parte del cuento nos relata que el cedro es una buena madera para encender un fuego porque está muy seca, de modo que un niño recordará intentando prender un fuego, yo cogía una especie de hierro pero éste es mucho mejor. Y recuerda el cuento del cedro.

Mercedes: Es interesante, ¿no?

Evan: Hay un montón de enseñanzas prácticas en estos cuentos, pero la primera vez que los lees nunca verás eso.

Mercedes: Ya, jajaja, no me di cuenta del cedro.

Evan: Sí, es muy inflamable.

Mercedes: Pero me encanta el coyote es gracioso y agradable.

Evan: El coyote y su hermano pequeño, por supuesto, son muy majos, esta es la lección, piensas que el coyote es, el liante pero ahora es el hermano mayor y la lección es la de un liante, el coyote es como, seamos razonables, es desternillante. Por supuesto, cuánto va a necesitar para entrar en razón, es muy divertido porque la lección es tan horrible y es lo típico que ocurre entre hermanos, lo hace el pequeño, por eso yo soy el hombre.

Mercedes: Esto sucede en la vida real.

Evan: Todos estos cuentos no los puedes clasificar en una categoría, hay miles de cuentos del coyote y ellos son todos diferentes, los cuentos de los dakota donde aparece Hayoka, es el coyote, él provoca, él trata con las posibilidades de la dualidad, todo esto tiene que ver con lo

que nosotros esperamos del mundo y cómo somos realmente y así el coyote trata de confundir todas esas cosas, pero él está intentando sacarlas a la luz para que las veamos.

Mercedes: Al mostrar cómo es la gente realmente, yo me sentí identificada con el coyote inmediatamente, él trata de hacer cosas buenas, él a veces hace cosas equivocadas pero sin intención, eso sucede en la vida.

Evan: Nosotros decimos en micmac que hay muchos pícaros y no tratamos de ser como ellos, pero cuando toman forma humana o cualquier forma nos preparan para que sepamos que pudiera ser bueno al final, pero no vamos a caer en eso, nosotros no vamos a imitarles más, nosotros no vamos a darles la alegría de volvernos coyotistas, que nosotros vamos simplemente a observar y separarnos de ellos e intentar ver el mensaje, nosotros somos muy fuertes al respecto pero no todas las tribus.

Mercedes: Pienso que eso es muy inteligente, jajaja.

Evan: Esa es una buena pregunta, algunos han ensalzado al coyote, no hay matrona, algunas personas usaban al coyote y al final ellos dijeron que estaban cansados de ser el coyote porque algunas personas no deberían nacer de esa manera siempre engañando, siendo rebeldes y porque algunos de nuestros nativos pueden ser muy rebeldes y quedarse atrapados en el coyote, y este tipo, Matrona, les muestra que está bien. Yo he visto a algunas personas que están en cierto modo graduándose de su curso y yo no quiero ser un coyote más y están curados así que es realmente estupendo hay diferentes formas de tratar con el coyote y el coyote es bastante rebelde y es como un lobo, quieren salirse de la trampa, engañan para escaparse y entonces eso es un buen aprendizaje, yo soy ardilla rayada y suelo salir de las cosas de forma diferente.

Mercedes: ¿Usted obtiene los nombres porque tiene que hacer algo o simplemente lo consigue?

Evan: Depende, generalmente se hace algo, pero para mí sí, es en cierto modo el comienzo de hacer cosas para los mayores, es distinto para cada persona, pero sí tu significado puede cambiar.

Mercedes: ¿Tiene que ver con tu personalidad o con la apariencia física o ambas?

Evan: Bueno generalmente es a través de un sueño o sea que tú recibes el mensaje, de los ancianos, ya sabes. La gente en nuestro grupo, generalmente los micmac, no se inventan sus

nombres, es poco corriente. Generalmente otra persona te nombra y tú les pides a su vez que te nombren y sueñas sobre ello y se duermen con eso, suelen pasar un par de días y es normalmente la forma en la que generalmente funciona, mientras lo sueñas, y luego si es correcto tú realmente averiguas si funciona o no. Si funciona de diferentes formas. Por ejemplo, el animal tiene diferentes significados para nosotros de modo que cada animal tiene un lado oscuro y uno claro, Yo mencioné eso en el cuento de lo sagrado.

Mercedes: Ah, el oso, no, el ciervo y el conejo, yo leí que eran muy interesantes. Esa historia me gustó mucho.

Evan: Cada animal tiene un lado oscuro y uno claro y yo no saqué totalmente eso en el libro, pero mmm, no hay ningún animal que no tenga el lado oscuro y el lado claro y algunas personas sacan uno y algunas personas sacan el otro. De modo que poner nombres a la gente a veces les dará un aviso si alguien es el gran oso dorado, ya sabes, el rey, hay algunos nombres así.

Mercedes: Sí, el ciervo era como el bueno porque tenía cuernos y él era la autoridad y él era el bueno en el cuento y el conejo era el pícaro y no es tan bueno, pero como dijo, quizás esa es la parte que muestra.

Evan: Pero en otro nivel, el cuento del que se trata es una manera de presentarlo.

Mercedes: Si, así es, así es.

Evan: Y el conejo, ya ves, en cierto modo, mostraba más liderazgo.

Mercedes: Intercambiaban los papeles.

Evan: Hay otro nivel en el ciervo, tiene su lado oscuro y el conejo su lado claro en el que el conejo es muy inteligente. Y las cosas estaban claras, en una situación extraña así que realmente está fuera de lugar en todo eso y es verdad todos los animales tienen un lado oscuro, el oso tiene un lado oscuro, el águila en el cuento de Quatoko, el cuento hopi, el águila es el lado oscuro y tiene que ser terrorífica tiene que ser liberada a través de este fracaso total que él experimenta en manos de... muy claramente el águila tiene un lado claro y nosotros generalmente no oímos que cuando estamos pensando en cuentos nativos americanos nosotros pensamos que las águilas son siempre buenas, ya sabes, esto no es verdad para cualquier tipo de animal, cualquier tipo de animal puede expresar el lado oscuro, ya sabes, y el coyote también tiene ambos lados, eso es lo que pensamos, el claro y el oscuro.

Mercedes: Él es un animal muy sencillo, es como muy, ya.

Evan: Muy claro.

Mercedes: Seguro que está muy claro.

Evan: Y todos ellos también y la serpiente puede ser buena también, puede representar la regeneración de la vida que en su piel, es simplemente una buena metáfora de lo que siempre necesitamos hacer.

Mercedes: Ya.

Evan: Pero por otra parte las culebras son serpientes que también representan lo malo en el cuento de Nanabush derrotando a la serpiente y arrojándola al océano, ya sabes, representa en realidad las cosas malas del corazón.

Mercedes: Es muy interesante.

Evan: Hay siempre más, esos son dos cuentos y dos explicaciones pero todos los cuentos y hay miles de ellos, ¿no es así? Los micmac quizás tienen 5000 cuentos.

Mercedes: ¡Oh, eso es increíble!

Evan: Y la gente, pero está lleno de elementos simbólicos. Es muy gracioso y a veces cuentos locos, ya sabes.

Mercedes: A veces yo soy así, de qué va y tú no logras entenderlo y lo lees una vez y otra, una vez y otra pero eso lo hace más interesante.

CAPÍTULO VI- TRADICIÓN ORAL DE LOS CUENTOS

1. Testimonios de jefes indios: la sabiduría india

La mayoría de las tribus contaban con dos clases de jefes: los sachems y los jefes comunes. Los sachems estaban en la cabeza del clan y se dedicaban a los temas de la paz. “Ellos dicen que han estado aquí durante 60.000 años, pero es mucho más tiempo. Hemos vivido aquí antes de que el tiempo fuera tiempo, hemos venido directamente del sueño de nuestros creativos antepasados. Hemos vivido y cuidado la tierra como la encontramos el primer día”.
(Anciano de una tribu)

Los guerreros se distinguían por ser muy generosos, puesto que incluso en épocas adversas, vendían sus pertenencias para ayudar a los más desafortunados. Para conseguir prestigio militar, atacaban en solitario a un batallón enemigo mientras se exhortaban: ¡hoy es un buen día para morir! Para lograr más gloria en una hazaña había que: tocar el cuerpo de un enemigo con la mano desnuda, robar un caballo a los rivales y desarmar al enemigo en una batalla; finalmente tenían que dirigir su ejército victoriosamente, sin sufrir bajas en la expedición. Estos guerreros recibían un puesto de honor en las actividades de la comunidad, podían relatar sus propuestas al consejo y los padres les solicitaban para esposos de sus hijas.

El jefe Elías Jonson dice:

Los indios no son los únicos que son salvajes, bárbaros, sin corazón y sin piedad. Se dice que se estaban exterminando entre ellos por guerras agresivas e interminables, antes de que los blancos llegaran. Se ha escrito mucho acerca de su crueldad y de su vida de cazadores y pescadores. Sin embargo hay un lado brillante y agradable del carácter noble y de los buenos sentimientos de los indios. Ha pasado tanto tiempo desde que eran los señores de este país y que han sido esfumados, que hay que admitir que hay que escucharles decir la verdad y creer que incluso nuestros enemigos tenían sus virtudes. El hombre fue creado a imagen de Dios y no puede ser despreciable.

Citado en (Hamley L. 1995:238-240)

El trato que ellos recibieron de los blancos, a quienes siempre les consideraron intrusos, les hicieron sacar las pasiones más feroces, puesto que nadie, excepto los que se asociaron con ellos como misioneros o cautivos, les vieron con su verdadero carácter y cómo eran entre ellos.

El orador séneca Casaca Roja murió en la aldea Séneca (Nueva York), el 20 de enero de 1830. En el verano de 1805 pronunció el siguiente discurso, como respuesta a un joven misionero llamado Cram, de la Sociedad Misionera evangélica de Massachusetts, que pretendía cristianizar a los iroqueses.

Amigo y hermano: Ha sido voluntad del Gran Espíritu que nos encontremos hoy aquí. Él gobierna todas las cosas y nos ha dado un buen día para nuestro consejo. Ha retirado su manto del sol, permitiendo que brille con intensidad sobre nosotros. Tenemos los ojos abiertos y vemos con claridad. Tenemos los oídos despejados y hemos oído perfectamente las palabras que has pronunciado. Por todos estos favores damos las gracias al Gran Espíritu y sólo a Él. Citado por Jefe Casaca Roja en *El Gran Espíritu nos ha creado a todos*.²⁹

Testimonio de un jefe indio de la matanza de Wounded Knee.

No queremos destruir

vuestra religión,

ni aceptarla.

Sólo queremos

disfrutar de la nuestra.

Citado por (Jefe Casaca Roja en *Mis Palabras son como las estrellas* 01-105)

²⁹<http://www.elmensajereencontrado.com/2014/03/MR-gran-espiritu-creado-todos.html>
(s.p.)

Y así acabó todo. No sobra que se trataba del final de tantas cosas. Ahora, cuando miro hacia atrás desde este alto monte de mi vejez, veo todavía a las mujeres y a los niños masacrados amontonados a lo largo de ese barranco en zigzag, claramente, tal como los vi con mis ojos de joven, y veo que con ellos murió otra cosa ahí abajo, sobre la nieve ensangrentada y permaneció sepultado bajo la tormenta. Allí abajo murió el sueño de un pueblo. Era un bello sueño. En cuanto a mí, el hombre a quien se concedió en la juventud una tan grande visión, ahora me veis reducido a un viejo compasivo que no ha hecho nada de nada, porque el círculo de la nación se rompió y sus fragmentos desaparecieron. El viejo círculo ya no tiene centro y el árbol sagrado ha muerto.

Citado por (Alce Negro como el último día de la historia india.)

2. Diferencia entre cuentos orales y transcritos

La tradición de los cuentos se remonta a la antigüedad, se utilizaba como medio para transmitir una cultura, una forma de vida y de pensar, de padres a hijos y de abuelos a nietos. Las narraciones se solían hacer alrededor de un fuego, en contacto con todos los elementos: el agua, por medio de una concha donde se prende la corteza de cedro, el cedro como símbolo de la tierra y una pluma que representa el aire, al agitarlo y purificarse con el humo que se inhalará. Esto se practica durante la ceremonia de la salida del sol; yo tuve la oportunidad de participar en una en Ottawa (Canadá) en el Ministerio de Asuntos Indios, conducida por el jefe de una tribu micmac, Evan Pritchard, como mencioné en el capítulo anterior. La finalidad de los cuentos era entretener en los duros inviernos, pero también mantener a la tribu despierta ante la llegada de los lobos por la noche. En muchos casos se narraban acompañando al ritual de la danza del sol, como si de una oración se tratara en el solsticio de verano. En ocasiones, los hombres llevaban máscaras hechas con animales o llevaban ropa para la ceremonia, también se acompañaban de ruidos de animales, interpretados por miembros de la tribu o de instrumentos, para dotarle de más realismo y vida. Los cuentos a su vez, han servido para enseñar a los niños cómo cazar o pescar y el origen de la vida; a pesar de su extremada sencillez, tienen una importante carga semántica. Los cuentos son narrados por los jefes más ancianos de la tribu durante la noche, como una forma de inculcar su experiencia vital y su forma de vida a los más jóvenes, si alguien se atrevía a contarlos durante el día, algo podría cegarlo.

Al carecer de textos escritos, eran los transmisores de la cultura oral tribal, de esta forma llegaron los cuentos a nosotros hoy día. En ocasiones, son experiencias vividas o explicaciones de algunas tradiciones y en otras, sueños de los miembros de la tribu. Según me contó un miembro de la tribu micmac, los jefes son reacios a que los cuentos se transcriban en libros, porque perderían la magia y dejarían de contarse; además son utilizados como ejercicio para fomentar la memoria. Entre los iroqueses los cuentos se han tallado en la corteza de los árboles en forma de ideogramas, como veremos en el capítulo de los amerindios, pero es una excepción. Somos conscientes de que se han perdido muchos cuentos, por la expulsión de los indios de sus tierras, las migraciones o el exterminio. Entre las tribus de Norteamérica, la figura del narrador de cuentos es muy respetada puesto que han transmitido sus valores, su cultura, su historia y sus costumbres.

Según Pine & Gilmore (1999:41)

Las historias se han usado para resolver problemas dentro de la tribu para explicar por qué las cosas se establecen de una forma, para la autodisciplina, la humildad y la honestidad. Además de transmitir valores sirven para enseñar el lenguaje y reforzar las estructuras lingüísticas aunque se emplee un lenguaje sencillo, más bien compuesto por verbos y sustantivos, los elementos con mayor carga semántica. Un niño indio aprenderá a cazar primero a partir de los cuentos de caza, luego por medio de un adulto que le enseñaría a usar las armas y cómo hacerlo. Al comienzo, las historias se contaban para enseñar cómo cazar, las creencias de la naturaleza y el respeto por los seres vivos.

Según Jack Goody (1995)

La tradición oral es mucho más simple porque no se somete a la corrección, a la crítica o al escrutinio. Una tradición oral auténtica es más convincente, porque está menos expuesta a la crítica. No se puede separar la tradición oral de la cultura. La historia se puede modificar por los acontecimientos o porque durante la narración se omite una parte. Dependiendo de los oyentes enfatizarás una parte. La tradición oral se fue perdiendo al recopilar las historias.

Cuando el narrador cuenta una historia, la audiencia se vuelve una unidad, la mayoría de los indios que hablan su lengua materna son ancianos, a pesar de que les enseñaran que su lengua materna les dotaba de una mayor espiritualidad, las lenguas indias están moribundas. El inglés les permitía contar la historia, mientras que en cherokee la vivían. Compartir un cuento con los miembros de tu comunidad es un privilegio, los creek pensaban que cada familia debía tener un cuentacuentos, daba igual que tus ancestros fueran jefes de la tribu o chamanes, lo importante era que conocieran su pasado.

3. Historias del porqué y el windigo

Son historias que responden a todas las preguntas de los niños, por ejemplo: ¿Por qué los osos ibernan? La tradición de los cuentos de los indios es bien distinta de la tradición europea. Los indios se ponen al mismo nivel que los animales, puesto que conviven con ellos, mientras que en la tradición europea, los animales apenas se mencionan, se centran más en la relación entre personas. Si nos ponemos por un momento en el lugar de un niño, que desde que nace está en contacto con la naturaleza, se alimenta y aprende con ella pero a la vez arriesga su vida y debe estar muy alerta, nos gustaría conocer el comportamiento de los animales y el peligro que nos puede acarrear. Los cuentos de los indios narran, por qué los animales tienen determinadas formas, comportamientos o habilidades, lo que facilita conocerlos y por tanto poder protegerse; el conocer el porqué de las cosas, permite respetarlas y poder hacer un uso correcto de ellas.

A continuación, tenemos un ejemplo de una historia del porqué, que responde a las fases de la luna, según los pawnee de las Praderas, la mujer luna vivía en una cueva a un lado de la colina. Durante el tiempo de hambruna, cuando la gente sólo podía alimentarse de raíces, un hombre joven se dirigió a la colina siguiendo las órdenes de la mujer luna, ella le pide calmar su sed y en el agua ve al principio el reflejo de una mujer anciana (el cuarto menguante), después el reflejo de una mujer mayor (el cuarto creciente) y al final una mujer de mediana edad (la luna llena). La luna llena le conduce a una cueva, donde se encuentra con una chica joven que se ofrece cambiarse por una mujer de muchas edades, cada una representando una fase de la luna.

Una persona se convierte en windigo si se ve obligada a ingerir carne humana para no morir de hambre, riesgo que corría todo niño, cuando pasaba unos días sólo en el bosque, para pasar a la pubertad sin comida ni bebida. Matar a un windigo se consideraba un acto heroico y a menudo los espíritus acudían a auxiliar al héroe, el monstruo tenía ojos saltones, dientes largos y puntiagudos, cuando gritaba era más alto que los árboles más elevados. El windigo acosaba a los cazadores en la solitaria persecución de alces. Los indios pensaban que los cazadores que no volvían al campamento, habían sido víctimas del windigo. Los relatos de los windigo son muy populares y se narran como un entrenamiento, como los cuentos de fantasmas entre los indios, en ocasiones era para recalcar la disciplina entre los niños revoltosos.

4. Diferentes formas de comunicarse

4.1. La evidencia de las lenguas americanas

Las lenguas aborígenes del continente americano, reflejan un gran parecido con las lenguas asiáticas, con las que comparten la fonética, el énfasis y el rechazo a la consonante explosiva labial. Los antropólogos dividen las lenguas de Norteamérica en dos grupos: los algonquinos y los iroqueses.

Jean Brébeuf en su estudio del lenguaje de los hurones, destacó las siguientes características; los montagnais y los algonquinos tienen una letra que en inglés corresponde a “khi”. La b, f, l, m, p, x, z y v, nunca han sido consonantes para ellos, la mayoría de sus palabras están formadas por vocales, no existen sonidos labiales. Usan con más frecuencia que nosotros los nombres compuestos y funcionan como la fusión de un adjetivo y un nombre. Por ejemplo *andatarasé* significa pan fresco y *achitesi* significa pie largo. Tienen también género y número y utilizan algunas declinaciones que siempre incluyen los pronombres posesivos por ejemplo *iatacan* significa mi hermano, *aiatacan* mis hermanos, *satacan* tu hermano, *tsatacan* tus hermanos, *otacan* su hermano y *atotacan* sus hermanos. Un sustantivo se encuentra siempre acompañado de un pronombre posesivo, no pueden decir como nosotros simplemente: padre, hijo, dueño... Aparecen dos tipos de verbos, unos que se usan para designar cosas animadas y otros para objetos inanimados. Esta doble conjugación se encuentra en todas las lenguas de Norteamérica.

4.2.El lenguaje de los indios y las señales indias en el campamento y en el campo

El nativo posee un pensamiento y una expresión sumamente pictóricos, incluso su conversación cotidiana se encuentra llena de símbolos provenientes del mundo natural que le rodea, pero el lenguaje de gestos conocido generalmente como lenguaje indio de signos es todavía más poético y está impregnado de un carácter más descriptivo, lo usan también los sordomudos, los muchachos exploradores y las muchachas-guía para las ceremonias; este lenguaje se encuentra muy desarrollado entre los indios de las praderas porque tenían idiomas diferentes. Desde la infancia, a los muchachos indios se les enseña a guardar silencio y a escuchar todo lo que la naturaleza nos dice en el entorno.

Todo el cuerpo de los nativos habla y toda oratoria, incluso la conversación, va acompañada de gestos aiosos y expresivos. Este lenguaje lo usaban en sus reuniones frecuentes o en los tratados de paz. El lenguaje de los signos tiene una construcción y una gramática muy simples, los adjetivos se colocan detrás de los sustantivos, carece de conjunciones y preposiciones, el presente es el único tiempo verbal que usan, como veremos en el análisis de cuentos en el capítulo siguiente.

Los siguientes signos bien aprendidos permiten mantener una conversación corta y sencilla, a partir de este modelo, sirviéndose del ingenio se pueden crear muchos más:

Para expresar que vas a caballo, los dedos índice y del corazón de la mano derecha, se ponen a horcajadas sobre el índice de la mano izquierda, se puede imitar el gesto de galopar o representar una caída del caballo.

Para amor, se ponen los brazos cruzados sobre el pecho.

Para expresar que prestas atención o quieres formular una pregunta, se alza la mano derecha con la palma orientada hacia el centro, muy separada del cuerpo y el pulgar a la altura del hombro y separado.

Para atraer hacia ti la atención, hay que poner el antebrazo derecho delante del cuerpo cerrando el puño, salvo el dedo índice, que se dobla sobre sí mismo, si no se entiende algo, hay que utilizar el signo de pregunta.

Para expresar bondad, se ponen las manos delante del rostro, como si se tratara de un espejo.

Bueno (de corazón): se pone la mano derecha extendida, próxima a la región del corazón, con el dorso hacia arriba, con un movimiento enérgico hacia delante y hacia la derecha.

Para representar un campamento, se hace el signo de la tienda y después, delante del cuerpo, se forma un círculo con ambos brazos y manos.

Para expresar la casa se entrelazan los dedos de ambas manos formando un ángulo recto.

Para la ciudad o pueblo, se hace el signo de la casa y a continuación el del campamento.

Para expresar el color, se hace señalando un objeto que tenga ese color concreto.

Para expresar que estás contento (luz en el corazón), hay que poner la mano derecha juntando los dedos y algo doblados sobre la región del corazón. Se dirige la mano izquierda, orientando la palma hacia abajo, hacia el lado izquierdo del cuerpo, haciendo un movimiento giratorio, orientando a la vez la palma hacia arriba, como si se desplegara algo o se volviera del revés, la expresión facial debe ir en consonancia.

Para iniciar una conversación, se alza la mano derecha poniendo la palma hacia fuera con el dedo pulgar separado, muy separada del cuerpo y a la misma altura que el hombro.

Dame: se alarga la mano derecha por delante del cuerpo, poniendo la palma cerrada hacia arriba y acercándola al cuerpo.

Para indicar la edad, hay que hacer el signo del invierno levantando los dedos; los años siempre se calculan en múltiplos de diez, para cien años se abren y se cierran diez veces los dedos de ambas manos.

Entiendo: se pone el antebrazo derecho delante del cuerpo, cerrando el puño, excepto el índice, doblado y cerrado sobre sí mismo. Si no se entiende algo, se utiliza el signo de pregunta.

Estaciones: la hora se indica según la posición del sol, por medio de las estaciones como enumeramos a continuación:

Primavera, (poca hierba): para representar la primavera, se estiran ambas manos hacia delante y hacia abajo, poniendo las palmas hacia arriba, con los dedos un poco doblados y muy separados, también se separan un poco las manos. Después, se pone la mano derecha delante del cuerpo, con el dorso orientado hacia la derecha, manteniendo los dedos cerrados, con el fin de que sólo se vea la punta del índice.

Verano (el signo de la hierba) (Poco): para representar el verano se coloca la mano derecha con el dorso hacia la derecha, cerrando los dedos para que sólo asome la punta del índice.

Otoño (hojas muertas): para representar el otoño, se mantiene la mano derecha sobre la cabeza juntando los dedos, salvo el índice y el pulgar, que perfilan casi un círculo, se baja lentamente la mano haciendo un gesto ondulante.

Invierno: para representar el invierno, se mantienen ambas manos cerradas y separadas delante del cuerpo y se mueven como si estuvieras tiritando.

Enfado (mente retorcida): se coloca sobre la frente, el puño cerrado de la mano derecha y se retuerce de derecha a izquierda.

Para representar a un explorador (también el signo del lobo): para representar a alguien explorador, el índice y el corazón de la mano derecha extendidos, se acercan al hombro derecho y señalan hacia arriba, para indicar orejas erectas.

Felicidad: para expresar felicidad, hay que juntar los dedos de la mano derecha y llevar la mano izquierda haciendo un movimiento giratorio.

Feo: hay que poner las palmas de la mano delante del rostro, como si se tratara de un espejo y después se hace el signo del malo.

Hermana: primero hacemos el signo de hermano y a continuación añadimos el de mujer.

Hermano: hay que tocarse los labios con los dedos índice y corazón.

Hermoso: se ponen las palmas de las manos delante de la cara, como si fuera un espejo y después se hace el signo de bueno.

Mentiroso (Lengua bífida): se acercan a los labios el índice y el corazón de la mano derecha separados, se acercan los labios.

Para expresar algo malo se colocan una o ambas manos cerradas delante del cuerpo, con el dorso hacia arriba; se abren de golpe, moviéndolas a la vez hacia fuera y hacia abajo.

Mujer (Pelo largo): tenemos que bajar las palmas por los costados de la cabeza, de los hombros y del pecho, dando amplitud a los brazos en movimiento.

Paz: se estrechan las manos delante del cuerpo.

Pelea: Se mantienen los índices apuntando hacia arriba, un dedo frente al otro y un poco separados, se mueven rápidamente el uno hacia el otro, con un movimiento alterno.

Para pedir algo, se extiende la mano derecha delante del cuerpo con la palma hacia arriba, trayéndola hacia el cuerpo.

Pista: se estiran las manos una junto a otra, con las palmas delante del cuerpo y hacia arriba, después se mueve la derecha hacia atrás y la izquierda hacia delante, y se va alternando el movimiento. Se ponen las dos manos cerradas delante del cuerpo, apuntando los pulgares hacia arriba y las segundas articulaciones en contacto, y después se separan. Este signo se usa para dar por finalizado un discurso o una conversación.

Positivo: Para expresar algo positivo (a nivel del corazón), se coloca la mano derecha extendida con el dorso hacia arriba cerca de la región del corazón, hay que moverla después de forma enérgica hacia delante y hacia atrás.

Solo: se levanta el dedo índice.

Sorprea: se tapa la boca con la palma de la mano derecha, se abren los ojos completamente y se inclina la cabeza ligeramente hacia atrás.

Para expresar un sueño, se ladea la cabeza hacia la derecha, apoyando la mejilla en la palma de la mano derecha. La duración de un viaje, se indica haciendo el signo del sueño y levantando un dedo por cada noche que se pasa en cada trayecto.

Tienda o wigwam: se juntan ambas manos por las yemas de los dedos creando un cono.

Para expresar tristeza, se cierra el puño y se coloca sobre el corazón, además debe ir acompañado de la adecuada expresión del rostro.

Valentía o fuerza: se pone la mano izquierda cerrada con firmeza delante del cuerpo, orientando el brazo izquierdo hacia la derecha y hacia delante; se pone la mano derecha cerrada un poco por delante y por encima de la izquierda y se da un golpe hacia abajo, imitando el sonido de un martillazo.

Para expresar vergüenza (manta sobre la cara), se llevan las manos con las palmas hacia adentro, juntando los dedos delante de la cara pero sin tocarla.

Yo: Para referirte a ti mismo, hay que tocarse el pecho con el índice de la mano derecha.

Existía una necesidad de comunicación entre los cazadores y los viajeros, lo hacían sirviéndose de señales de humo, un espejo y una manta.

La información se transmite como sigue:

1 - Aviso de peligro

2 - Avistamiento de caza

3 - Noticias generales de otra tribu o aldea

Si se sostiene la manta sobre la cabeza, significa noticias importantes, mientras que si se mueve de un lado a otro son malas noticias, cada guerrero lleva un espejo que le facilita la comunicación y la posibilidad de enseñar a su gente las cabelleras que había obtenido. Los toques de tambor se emplean para comunicaciones interiores, cuatro toques de tambor seguidos de sonidos muy breves es una llamada al consejo.

4.3.Los nombres indios

Los nombres indios se otorgaban, daban o recibían, en los momentos más propicios en la vida de una persona; generalmente durante el nacimiento, la pubertad o cuando un individuo destacara ante los miembros de la tribu. A continuación veremos varios ejemplos de los distintos nombres que podía poseer un indio a lo largo de su vida. Un niño de la tribu mojave que naciera de un matrimonio recibía un nombre antiguo, mientras que un niño Delaware portaba el nombre de un sueño que hubiera tenido su padre. A su vez un niño de la tribu maidu podía ser nombrado a partir de un incidente al nacer, si por el contrario no sucedía nada se referirán a él como: niño, bebé o chico. Si se trataba de un niño, el padre y la madre se dirigían a él con el nombre de toda su vida; si se trataba de una niña, se le daba una sucesión de nombres relacionados con su niñez, pubertad y a continuación edad adulta. Se portaba un nombre de honor, si la persona hubiera obtenido una especial mención por parte de la tribu. El segundo nombremarcaba un momento excelente para la persona y no se podía heredar.

Los nombres indios se podían prestar, empeñar, dar e incluso tirar, también podían ser portados como símbolo de venganza sin el consentimiento del dueño. El uso del nombre era tan reservado, que se consideraba descortés dirigirse a alguien por el nombre. En algunas tribus se prohibía que el hombre se dirigiera directamente a su mujer, su suegra e incluso en

ocasiones, a su suegro. Los indios eran reacios a pronunciar su verdadero nombre porque estaba íntimamente relacionado con su vida. En algunas tribus se daba el apellido relacionado con el tótem, en otras los hombres y las mujeres podían cambiar o llevar distintos nombres a lo largo de su vida. Los nombres iban cambiando a medida que el niño lograba méritos. En muchas ocasiones, los indios tenían nombres relacionados con una experiencia o una peculiaridad, positiva o negativa. Si el indio tenía una destreza que destacara, se le daba el nombre del animal que también la poseyera. Si destacaba por su rapidez uno de sus nombres sería gamo o ciervo. Por el contrario si el indio tenía una cualidad negativa, tendría un mote como le ocurría a uno de los miembros de los blackfoot que se llamaba “corta la carne con la cabeza gacha”. El origen de su nombre, se debe a que era una persona muy avara y cuando veía a los ancianos acercarse agachaba la cabeza y seguía cortando como ignorando a las personas que estaban realmente necesitadas, este calificativo le acompañaría hasta su muerte.

Los nativos registraban los acontecimientos por medio de pictogramas esculpidos, como mencionamos en el capítulo del arte de los indios de Norteamérica, en una roca, en un árbol o también pintados en una tienda hecha de piel de bison, como carecían de apellidos, sólo se les podía identificar por un apodo llamativo. Los sioux, por ejemplo, tenían tres clases de nombres, el primero era el que se les concedían al nacer, el segundo era el nombre de honor o público y en tercer lugar se encontraban los apodos. Algunos nativos llevaban el primer nombre durante toda su vida. A veces un suceso que ocurra algo antes del nacimiento, determina el nombre del niño amerindio, del mismo modo, los apodos suelen estar relacionados con acontecimientos graciosos o características peculiares de la persona en concreto.

El hombre medicina le otorga ‘el nombre de honor’, que se efectúa durante una ceremonia, poco después de que el niño eche a andar. Se espera que el portador se ponga a la altura del nombre, lo defienda y lo transmita. Gracias a esta antigua costumbre, al niño se le reconoce rápidamente en su tribu, se le inculca el sentido de la responsabilidad y se le enseña a llevar con dignidad el nombre de sus antepasados. Si el joven logra alguna proeza, se le puede adjudicar un nombre de hazaña especial, acostumbra a otorgarlo el jefe guerrero y va acompañado de regalos. Esta hazaña se celebra con el nombre de un animal que imponga miedo, como el águila, el halcón o la lechuza. Según las habilidades del joven: la fuerza, la agilidad, la rapidez o la resistencia, se le añade algún adjetivo que describa su acción. Entre los nombres que ya conocemos figuran: águila que se abate u oso vencedor. A veces se usan

también fenómenos de la naturaleza para expresar el temperamento. El hombre de carácter impetuoso recibe el nombre de ‘tormenta’ o ‘tromba’. A una persona que desconoce el miedo y odia el peligro se le atribuye el apelativo de ‘toro loco’ o ‘caballo loco’.

«*Wee-yó-tank-ah-Ioó-tah*», sirve de ejemplo de nombre sumamente poético y simbólico que traducido literalmente significa «Aquel que en su habitual regreso al hogar se detiene en una elevación brillando con luz escarlata». Esto hace referencia al sol, que al finalizar su curso diario por las praderas del cielo, al parecer reposa un instante en su brillante sitio de la línea del horizonte. El portador de este nombre no necesita presentación; su belleza es lo bastante elocuente.

4.4. Nombres de honor

Según Eastman Charles en *El explorador indio* (2001:96), estos son algunos ‘nombres de honor’, en primer lugar asignados a los hombres y a continuación a las mujeres indias:

<i>Wam-blee'-skah.</i>	Águila Blanca.
<i>Ta-tonk'-ah-sap'-ah.</i>	Bisonte Negro.
<i>Mah-to'-skah.</i>	Oso Blanco.
<i>Chay-ton'-ho-tah.</i>	Halcón gris.
<i>Chay-ton'-wah-koo'-wah.</i>	Halcón-que-ataca.
<i>Kan-gee'-loo-tah.</i>	Cuervo Rojo.
<i>Kan-gee'-wah-kan.</i>	Cuervo Sagrado.
<i>Mah-kah'-skah.</i>	Tierra Blanca.
<i>Mah-pee'-yah-to.</i>	Cielo Azul.
<i>Mah-pee -yah-loo'-tah.</i>	Cielo (o Nube) Rojo-a.
<i>Wah-kan'-glee-o'-ta.</i>	Muchos Rayos.
<i>Tah-tay'-an-pah.</i>	Viento o Tormenta.
<i>O-han'-zee.</i>	Sombra (Confortante).
<i>Pay'-tah.</i>	Fuego.

Tah-wah'-soo-o'-ta. Su Granizada (Enérgico
o Impetuoso).

We-hin'-ah-pay. Sol Naciente.

We'-e-yah-yah. Sol Poniente.

Ah-kee'-ehee-tah. Soldado.

O-hit'-e-kah. Bravo.

Wan'-ah-ton. Caballo de guerra.

O'-tak-tay. Mata o Golpea a Muchos.

Chank-oo'-wash-tay. Buen Camino.

Nah-pay'-shnee. Él no huye (Valiente).

E'-nap-ay. Se Muestra.

(Sale Valientemente).

W ah-chin'-tonk-ah. Paciente.

W ah-chink'-sap-ah. Sabio, Inteligente.

Tah-ko'-dah. Amigo de todos.

O-dah'-ko-tah Amistoso.

Tah-o'-han-o'tah. Sus Muchas Hazañas.

Tah-wah'-hink-pay-o'-tah. Sus Muchas Flechas.

(De muchos recursos).

Ko-han'-nah. Veloz.

O'-gal-lee-shah. Camisa Roja.

Ho'-wah-kan. Voz Misteriosa.

Wah-nah'-gee-skah Espíritu Blanco.

Wah-nee'-kee-yah. Salvador.

Wah-hah'-chank-ah. Escudo.

Las mujeres nativas no pueden llevar la piel o la representación del oso, el lobo, el gato ni plumas de águila, por tratarse de símbolos masculinos; sin embargo, el armiño, la nutria y el visón son emblemas femeninos. El fuego se reserva sólo para lo masculino, mientras que el hombre y la mujer pueden recibir nombres que se refieren al cielo, al agua o al viento. En este listado aparecen algunos nombres sioux de mujer, que son apropiados a las muchachas guías, junto con su sentido literal y simbólico.

A continuación enumeramos nombres típicos entre las mujeres indias norteamericanas.

<i>Wee-no'-nah.</i>	Hija Mayor. La que da pan, Caritativa.
<i>Wee-hah'-kay-dah.</i>	Hija Menor. Pequeña.
<i>War-chah'-wasb-tay.</i>	Bonita Flor. Bella.
<i>O-jin'-jint-kab.</i>	Rosa. Reina de las Flores.
<i>Zit-kah'-lah-skah.</i>	Blanca Ave. Pura.
<i>Do'-wan-ho -wee.</i>	Voz Cantarina.
<i>Wa-chee'-wee.</i>	Bailarina.
<i>Han-tay'-wee.</i>	Doncella de Cedro. Fiel
<i>Wa-zee'-me-nab-wee.</i>	Fragancias de Pino. Salúfiera, Estimulante
<i>Mab-kah'-wee.</i>	Doncella de la Tierra. Generosa, Maternal.
<i>Mab-pee'-yah.</i>	Cielo. Celestial.
<i>E-ba'-wee.</i>	Muchacha Risueña.
<i>Wee-ko'.</i>	Chica Bonita. Reina de la Manada.
<i>Mab-gab'-skab-wee.</i>	Doncella Cisne. Graciosa.

Wah-su'-lah. Pequeña Granizada. Violenta,

Impetuosa.

Snah'-nah. Cascabeles. Dotada para la

Música.

Ta-lu'-tah. Escarlata. Brillante.

Ta-tee'-yo-pah. Su Puerta. Anfitriona Satisfecha.

Wee-tash'-nah. Virgen.

Tak-cha'-wee. Gama. Cariñosa.

Chah'-pah-wee. Castor. Laboriosa.

An-pay'-too. Día. Radiante.

Wik-mun'-kee-wee. Arco Iris.

Y algunos nombres de mujer ojibway.

Man-e-do-bin'-es.

Pájaro Espíritu o Espíritu

Pájaro.

O-min-o-tah'-go.

Voz Agradable.

Ke-we-din'-ok.

Mujer del Viento.

A-ya'-she.

Pequeña.

A-be'-da-bun.

Aurora.

Ke-zhe-ko'-neo

Fuego Vivo.

O-dah-ing'-um.

Onda del Agua.

Me-o-quan'-ee.

Vestida de Rojo.

Nah-tah'-ak-on.

Experta Canoista.

She-she'-bens.

Pequeño Ánade.

A-be'-qua.

Ella se queda en casa.

CAPÍTULO VII- ANÁLISIS DE LOS CUENTOS DE LA CREACIÓN SEGÚN LAS DISTINTAS TRIBUS DE CANADÁ.

1. Distintas tribus indias asentadas en Canadá, clasificación historiada y descriptiva de las tribus.

El nombre *Canadá* proviene de la raíz iroquesa *kanāta* que significa “poblado”, “asentamiento” o refiriéndose inicialmente a *Stadaconé*, un asentamiento en el sitio de la actual ciudad de Quebec. El explorador Jacques Cartier utilizó la palabra "Canadá" para referirse, no sólo a esa aldea en particular, sino también a toda el área bajo el mandato de Stadaconé; ya en 1545, los mapas y libros europeos, habían comenzado a referirse a toda la región como Canadá.

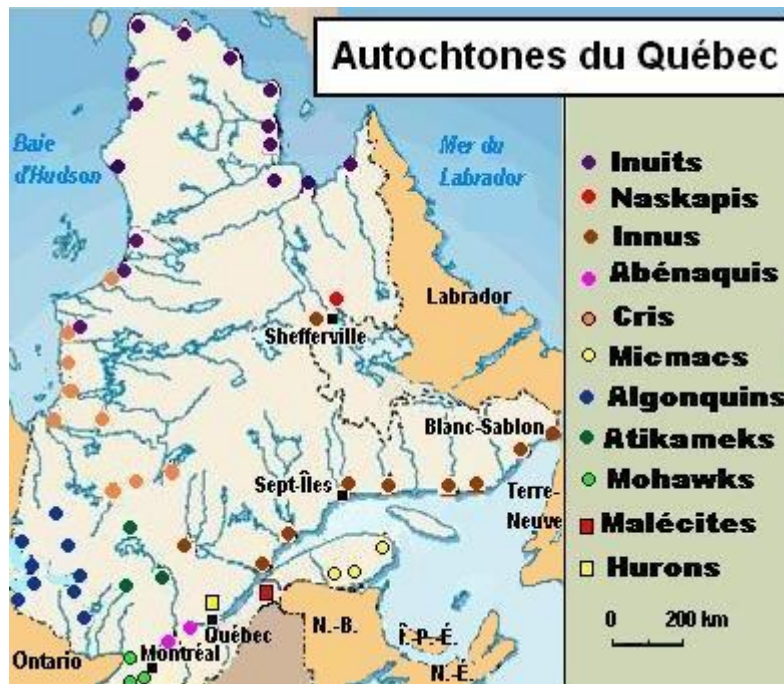
Canadá es una federación compuesta de diez provincias y sus territorios. Las provincias tienen más autonomía que los territorios, además de que son responsables de la mayoría de los programas sociales del país (tales como la atención a la salud, la educación y el bienestar). En el mapa a continuación podemos ver cómo se divide Canadá hoy día, con sus respectivas provincias y territorios.



Mapa de Canadá en la actualidad con sus provincias y territorios

lix

Sólo la provincia de Quebec, cuenta con 11 naciones que se componen de 54 comunidades que viven en zonas diferentes. Algunas se establecen cerca de grandes ciudades, otras en cambio en zonas inaccesibles salvo a través de senderos en el bosque. Las 11 naciones pertenecen a 3 grandes familias lingüísticas y culturales. Estas naciones están señaladas en el mapa que figura a continuación.



Distribución de las tribus de Canadá en Quèbec y el Labrador

lx

Según Edward Curtis en *Las flechas sagradas* (1994:17-52), encontramos las siguientes familias lingüísticas:

- Los algonquinos: arápagos, cheyenes, délaware, confederación illinóis (cahokias, kaskaskias, peorias), kíckapus, mayamis (miami), óttawas, piánkashows, potawátomis, soks y fox, shonis y wías (wea).
- Los atabascanos: apaches chiricahuas, apaches kíowas y apaches lipan.
- Los cadoanos: cados, panís (pawnee), wíchitas y grupos afiliados.
- Los iroqueses: chéroquis, sénecas y wíandots (hurones).
- Los kiowanos-tanoanos: kíowas.
- Los lutuaminos: módoc.
- Los muskóginos: chíckasows, chóctows, crics (creek) y semínolas.
- Los shoshonios: comanches.
- Los siuanos: áyowas (iowa), kansas, ósach (osage), otos y misuris, poncas, cuápaws.

- Los tonkawinos: tónkawas.
- Los yuchinos: yuchis (con crics y shonis [shawnee]).

Aquí se muestra una tabla con la población de los indios censados en Canadá en el 2001.

Nación	Población	Residentes	No residentes
Abenaqui	1.985	18,7%	81,3%
Algonquinos	8.471	58,2%	41,8%
Atikamekw	5.328	84,3%	15,7%
Cris	13.338	86,6%	13,4%
Hurons-Wendat	2.881	42,3%	57,7%
Malecite	683	0,3%	99,7%
Micmac	4.606	52,5%	47,5%
Mohawks	10.831	78,1%	21,9%
Montagnais	14.492	71,0%	2,9%
Naskapi	581	93,3%	6,7%
Inuit	9.329	91,4%	8,6%
Total	72.525	72,7%	27,3%

1.1.Los abenaki

Son una confederación de tribus amerindias, cuya lengua pertenece a las lenguas algonquinas, su nombre procedía de wabunaki, “los que viven a la salida del sol”. Comprendía las tribus norridgewock, penobscot, passamaquoddy, maliseet, sokoki y arosaguntakok, exceptuando las dos últimas, el resto se consideran tribus independientes.

Los abenaki proceden de Nueva Inglaterra, donde aún viven algunos de sus predecesores, antiguamente ocupaban la costa de Maine, en los Estados Unidos, actualmente los abenaki

que son reconocidos con este nombre, viven en las reservas de Welinack y Odanok (Quebec), a lo largo del río San Lorenzo.

A partir de 1675 a causa de múltiples conflictos, muchos abenaki se refugiaron en el valle del Río San Lorenzo. Subsistían de la agricultura y sobre todo de la caza y la pesca. A partir del siglo XIX, con la entrada y uso masivo del rifle disminuyó la caza, por lo que los abenaki desarrollaron la artesanía. Principalmente vivían de la caza y la pesca, el maíz era cultivado a lo largo de la costa y más intensamente de norte a sur. La caza se obtenía con lazos, trampas, arcos y flechas. Llamaban gluskabe a la corteza de abedul, en honor de un héroe divino que pedía a los árboles que curasen a su pueblo.

Como el resto de tribus algonquinas, creían en Manitu como una fuerza sobrenatural, que estaba en el interior de cualquier ser vivo, creían también en un héroe cultural que un día había de volver para ayudar a la tribu en tiempos de gran necesidad, creencia que persiste hoy en día, sus cantos son de una inmensa poesía. Fueron una de las primeras tribus que contactaron con los blancos, lo que les provocaría una fuerte disminución de la población y un cambio en las relaciones económicas con las demás tribus.

Desde 1625 comerciaron con pieles de castor con la colonia de Plymouth. Hasta entonces se dedicaban a la caza de aves acuáticas y al cultivo estacional de maíz.

Los abenaki creen en la inmortalidad del alma. Sus dioses principales eran Kechi Niwaskw y Machi Niwaskw, que representan respectivamente el bueno y el malo; el primero se cree, residía en una isla en el Atlántico; Machi Niwaskw era el más poderoso. Se cree que el primer hombre y la primera mujer fueron creados de piedra, pero Kechi Niwaskw, al no estar contento con ellas, las destruyó y creó dos más de madera, de los que los indios son descendientes. Ellos enterraban sus muertos en tumbas excavadas en el suelo.

Según su mitología, la historia del pueblo abenaki se divide en tres periodos de tiempo. En el primero, la Edad Antigua, en el que los humanos y los animales no se diferencian. En el segundo, la Edad Dorada, en la que los humanos son todavía animales pero diferentes cuantitativamente. En el tercero, la Edad Actual en el que los animales y la especie humana están totalmente diferenciados.

Según los cuentos tradicionales, Tabaldak, el Dios Creador, hizo a los humanos y después Gluskab y Malsumis, brotaron del polvo de su mano. Gluskab y Malsumis tenían ambos el

poder de crear un mundo bueno, pero solo Gluskab hizo eso. Malsumis todavía sigue buscando la maldad hasta hoy.

Gluskab fundó la Edad Dorada de la Tierra haciendo los espíritus de la Edad Antigua más pequeños y más seguros, así como enseñando a la humanidad cómo cazar y pescar, construir un refugio, y todo el conocimiento artístico, los inventos y la ciencia de los abenaki.

Gluskab se dio cuenta de que el esfuerzo de los cazadores podía causar una alteración del ecosistema. Pidió ayuda al espíritu de la marmota y le dio todos los pelos de su ombligo, entretejidos en un saco mágico. Es por eso que las marmotas tienen los ombligos calvos. Después Gluskab fue a una montaña, donde Tabaldak había colocado una paloma enorme, Pamola, que creaba mal tiempo con el aleteo de sus alas. Después de atarlas, Gluskab se dio cuenta que era necesario algo de viento y las soltó despacio. Gluskab salvó el mundo de un monstruo rana que se tragó toda el agua del planeta. Cuando Gluskab abrió la tripa del monstruo en canal, algunos animales se lanzaron al agua y se volvieron peces. Con la partida de Gluskab terminó la Edad Dorada, aunque se profetiza, que regrese y lo renueve otra vez más.

1.2.Los algonquinos

Siguen viviendo de la pesca y no están integrados en el mundo laboral, es una vida muy dura porque los hombres se ausentan para cazar, mientras que las mujeres deben cuidar de la familia y curtir las pieles. Los algonquinos son conocidos por su trabajo de bordado, pasaban muchas horas engarzando perlas y decorando vestidos, abrigos, pulseras, collares y pendientes. Creían en los chamanes que eran los intermediarios entre los humanos y las fuerzas del más allá y practicaban el ritual de la cabaña de sudor para asegurarse que la caza fuera fructífera (Dupont:1993,20). La cultura algonquina podría haber llegado a las ³⁰Marítimas hace 3.000 años, trayendo con ellos una lengua tan altamente desarrollada como la algonquina, eran muy pacíficos. Según una teoría, gran parte de la raza cobriza fue aniquilada por enfermedades cuando los algonquinos llegaron.

Según los algonquinos, todos formamos parte de la tierra y tenemos una razón de peso para habitar en ella, pues existe una estrecha relación entre todos los seres que forman una extensa

³⁰ Las llamadas provincias Marítimas se encuentran en la costa del Océano Atlántico de Canadá y las provincias que las componen son Nuevo Brunswick, Nueva Escocia y la Isla del Príncipe Eduardo.

red. A su vez los animales o *wee-seesse* encuentran al mismo nivel que los indios puesto que forman un conjunto de convivencia armoniosa. Los indios se enorgullecían de estar entre ellos y caminar con sus hermanos cerca del Creador. Ensalzaban las cualidades más relevantes de ciertos animales como: el águila por su alto vuelo cerca del Gran Espíritu y portar los mensajes, el alce por su longevidad, la ardilla por ser prima de los micmac y poder descender los árboles cabeza abajo y el oso por iniciarlos.

Hay muchas interpretaciones pero según los Anishinabeg así es cómo se creó el mundo: al comienzo, los animales era los dueños del mundo y vivían en paz. Tras un incidente, los animales empezaron a pelearse. Esto hizo que el creador Kichi Manito enloqueciera. Por esta razón decidió inundar el mundo y empezar uno nuevo. Tras la gran inundación, el mundo casi desapareció por completo y sólo quedó un grupo. Fue cuando Wisakedjak dijo a los animales que para que el mundo volviera a cobrar vida uno de ellos tendría que sumergirse y traer un puñado de barro para que las plantas, los árboles y la hierba crecieran de nuevo. El primero en intentarlo fue el somorgujo quien fue considerado el mejor buceador. Buceó y permaneció bajo el agua un sol completo y volvió sin aliento, casi muerto. El pato decidió probar pero tuvo menos éxito que el somorgujo. Después la nutria, el visón, el castor pero ninguno fue capaz de traer el barro. Por último, la rata almizclera dijo que no se desanimaba fácilmente. Decía que en ocasiones tenía que bucear para encontrar alimento, entonces buceó con la esperanza de salvar el mundo. Se ausentó tres soles y todos la dieron por muerta. Sin embargo, al final del tercer día reapareció. Parecía muerta pero todavía respiraba, después abrió un ojo y sonrió, mientras abría su garra para enseñar el barro. Wisakedjak lo cogió y lo colocó sobre el caparazón de la tortuga y es así como el nuevo mundo empezó a convertirse en lo que es hoy. Flotando en el caparazón de la tortuga.

La convivencia se extendía al resto de los elementos que componen la creación: la gente árboles, la gente piedra, el fuego, el aire, el cielo, la tierra y el resto de cosas que son su familia que cuidan y quieren. El Gran Espíritu reside en el interior de todos los seres y cosas vivientes, en las visibles y las no visibles, que proceden del Abuelo al que llaman *Geezoolgh* que es el espíritu más viejo y del que todos son sus nietos.

1.3. Los atikamekw

El territorio de los atikamekw se encuentra en el río San Mauricio, en la reserva india de Atikamekw, ubicada en Wemotaci, Quebec. El significado de Wemotaci procede de la palabra “ otehino ”, que significa “pueblo” en el lenguaje atikamekw, “Otehino” procede de la misma raíz de la palabra corazón, que se dice “otehi”. Sus antepasados llamaron a ese lugar Wemotaci, donde se asienta el pueblo a los pies de la montaña, elegido por sus antepasados para educar a los niños y a los jóvenes en armonía con la naturaleza. En otros tiempos eran nómadas, pero hoy viven de la caza, la pesca y el curtido de pieles. A pesar de haberse visto obligados a alterar su modo de vida tradicional, muchas familias han sido capaces de volver al bosque a cazar, pescar o trabajar las pieles, son representados por el Consejo de la Nación Atikamekw.

En el cuento de la tribu atikamekw, *Una vez Tcikabis decidió visitar el cielo*, la hermana de este protagonista intenta convencerle en vano que abandone la idea de visitar el cielo. Éste trepó a la copa del árbol más alto, pero cuando llegó allí y miró alrededor, el cielo estaba aún por encima de su cabeza. Entonces Tcikabis, todavía insatisfecho, utilizó su medicina pues tenía sus poderes mágicos y sopló al árbol hasta que se hizo el doble de grande. Trepó hasta la copa, pero el cielo seguía todavía por encima. Al no haber alcanzado el cielo, entonces Tcikabis usó de nuevo su medicina y sopló al árbol hasta que se hizo todavía más alto. Pero cuando trepó a la copa, para su sorpresa vio que el cielo estaba todavía allí. Finalmente utilizó su medicina una cuarta vez y esta vez el árbol creció tan alto que cuando trepó a su copa, podía caminar por una carretera que llevaba a través del cielo.

Tcikabis estaba tan cansado de todo ese esfuerzo, que se tumbó en la carretera para dormir. Pero para sorpresa suya, no había dormido mucho antes de que un ruido fuerte le despertara.

Parecía como si algo grande se estuviera acercando. Miró pero todo lo que podía ver era una luz que se hacía cada vez más luminosa. Era el sol, el astro más respetado por toda la tribu.

El sol le ordenó que se quitara de su camino, pero Tcikabis nunca hacía caso a nadie y le contestó que no se movería de allí. El sol le dijo que giraba alrededor de él y que el sol no podía girar alrededor de Tcikabis, luego éste dependía del astro rey. Entonces le amenaza con prender las copas de los árboles si no le dejaba en su sendero. Pero el sol le contestó que esa era su carretera y que se quitara de su camino, se trataba por supuesto de la Carretera Roja, el camino sagrado a seguir para los amerindios. Tcikabis simplemente se rió del sol. Y el astro le

dijo que si no quería girar alrededor de él, que saltara sobre él. Tcikabis le contestó que no tenía intenciones de levantarse. El sol pisó a Tcikabis y se puso tan caliente que su ropa empezó a arder, cuando el sol pasó por encima de él y si no hubiese sido por su poderosa medicina habría acabado muerto del calor. Ahora Tcikabis estaba desnudo y quemado y su pelo estaba chamuscado, y enfadado decidió vengarse.

Cuando llegó a casa su hermana le preguntó qué había ocurrido y él le dijo que estaba simplemente allí ocupándose de sus asuntos y el sol le quemó. Tcikapis olvidó todo a cerca de que era un buscador de líos e ignoró las advertencias del sol. Siguió pensando que quería vengarse de él. Su hermana le dijo que no hiciera eso pues causaría más problemas para todos. Pero Tcikabis no la escuchó. Se puso a trabajar haciendo una red mágica, lo suficientemente grande para que el sol cayera en la red. Regresó a la copa del árbol y colocó una trampa en el camino del sol. Cuando el sol llegó a ese camino, cayó en la red y la oscuridad cubrió el mundo entero. Tcikabis se puso contento, pero su hermana pensó que nada bueno podría salir de eso.

La oscuridad duró y duró. La gente estaba empezando a morir de hambre. Las plantas no crecían y no había luz para poder cazar. Toda la gente estaba enfadada y dijeron a Tcikabis que dejara salir el sol, lo necesitaba la gente para subsistir. Aquí está la adoración que siente el pueblo amerindio por el Dios Sol, la esencia para la vida y la subsistencia, por eso ruegan a Tcikabis su liberación. Pero Tcikabis que no podía dejarle irse, pues si se acercaba lo suficiente para cortar la red, esta vez recibiría unas quemaduras de muerte. Pero todo el mundo le molestó tanto que finalmente Tcikabis acordó llevar algunos animales pequeños hasta la copa del árbol alto. Quizás uno de ellos pudiera esconderse en la sombra de una cuerda y trepar a través de ella. La tortuga intentó, pero era demasiado grande. Se quemó y tuvo que regresar. El conejo intentó, pero era demasiado grande. Se quemó y tuvo que regresar. Incluso la ardilla era demasiado grande. Se quemó y tuvo que regresar también. Vemos aquí de nuevo en otro cuento de otra tribu que los animales se prestan a rendir servicio a los humanos en cualquier proyecto incluso aunque pongan en riesgo sus propias vidas como en este caso o incluso que acaben heridos, como en este cuento. Finalmente el ratón lo intentó. Era tan pequeño que podía esconder su cuerpo entero detrás de la cuerda. Él trepó a través de ella y el sol se escapó. No conciben la vida sin la presencia del sol.

1.4. Los blackfoot

Los blackfoot o los blackfeet, son los hijos de un pueblo puesto en la tierra por *Apistotokiwa*, el Maestro. *Los nizitzpi* o el Pueblo Real, forma que usan para llamarse entre ellos, se originaron en una tierra que cubre hoy el sur de Alberta, el oeste de Saskatchewan y el centro de Montana. Según (Bruno Nettl: 1989) los blackfoot, *pikuni* en el idioma *siksiká*, son una tribu de amerindios asentados en Montana.

Su nombre deriva del color negro de los mocasines que llevaban. El Gran Espíritu intuye que las tierras serán arrebatadas a los indios, pertenecerán a cinco tribus de la misma sangre: los blackfoot, los sangre, los piegans, los gros ventres y los sarcees.

En el cuento *Génesis de los pies negros*, el Anciano comenzó creando a la gente en su viaje al sur del lugar de donde se habla y acabó creando el mundo como lo conocemos hoy.

Un día el Anciano creó una mujer y un niño a partir de un trozo de barro. Una vez que dio al barro forma humana les dijo que serían gente y los cubrió con una tela y alejándose los abandonó.

A la mañana siguiente volvió, los destapó y observó que las figuras de barro habían sufrido un ligero cambio. Al segundo día siguió observando más cambios y al tercero, más aún. Al cuarto día regresó al mismo lugar, les quitó el manto que los cubría, a continuación les ordenó que se levantasen y caminasen y así lo hicieron. Caminaron hasta el río acompañados de su creador y les dijo que su nombre era Na'pi, Anciano y de este modo es como a la gente de esta tribu vino al mundo: frágiles y mortales.

George Catlin, pintor estadounidense que se especializó en los retratos de los indios norteamericanos, llamaba a los blackfoot “La tribu más poderosa de los indios de todo el continente”. En las transcripciones se incluye un discurso final por White Calf, jefe de la tribu, en el que alude a Ninastako, Jefe de la Montaña, un lugar sagrado de la tribu, en el que afirma, “El Jefe de la Montaña es mi cabeza. Ahora mi cabeza está cortada. Las montañas han sido mi último refugio”. El discurso que resonó, es la historia de la relación de la tribu con un nuevo orden en la usurpación.

La inscripción en la tribu se estableció por una norma inspirada por la Oficina de Asuntos Indios. Sólo los que cumplían el requisito de ‘limpieza de sangre’ (hoy la gente que posea un cuarto o más de linaje de sangre), pueden ser miembros tribales. Los miembros inscritos poseen tarjetas de identificación, indicando el grado de la limpieza de sangre y el número de

inscripción. La calidad de miembro en la tribu, conlleva una variedad de derechos tribales y responsabilidades, que van desde el uso de las tierras comunales hasta servir en la junta directiva, el Consejo de Comercio Tribal de los Blackfoot.

Esta tribu india se alimentaba principalmente de búfalo y antílope, nunca comían aves ni perros. Decían que estaba mal comer perro porque: “Son nuestros verdaderos amigos. Los hombres dicen ser nuestros amigos y se vuelven contra nosotros, pero los perros permanecen siempre fieles. Nos lloran cuando estamos ausentes y siempre se alegran de nuestra vuelta. Vigilan durante la noche mientras dormimos. Hay que compadecerse de los pobres perros” (Bird:1996). Como no comían pescado, no hay constancia de que fabricaran arpones, anzuelos u otros útiles para pescar. La carne se podía comer fresca o secarse y guardarla de reserva para el invierno. Antes del búfalo, los perros eran las únicas bestias de carga, podían llegar a transportar cien libras. Las tortugas, sapos y lagartos no se comían, porque se les considera criaturas malignas, tampoco comían saltamontes, gusanos y otros insectos. La sal era un condimento desconocido. Se aprovechaban todas las partes de los animales y conocían dos formas de cocinar la carne: hervida y asada. El *pemmican* o cecina se conseguía de la carne del búfalo, escogiendo solamente las partes más magras, hoy día incluyen el pescado en su dieta alimenticia. Con la exterminación del búfalo en 1883, los blackfoot se encontraron sin comida y un gran número se murió de hambre el invierno siguiente, es el periodo más oscuro de la historia de la tribu. Para los blackfoot los ríos y los lagos poseen un poder especial porque se encuentran habitados por los Suyitapis, la Gente Submarina. Aprovechaban las pieles para cubrir las tiendas, hacer mantas, mocasines, botas, cinturones, alfombras e incluso con la propia piel hacían tiras para golpear a los animales, introdujeron el caballo por medio de los europeos en el siglo XVI y les facilitó la caza de los búfalos. Cuando los indios conocieron los caballos, emprendían largos viajes y nació la nueva idea de acumular propiedades. Si uno poseía suficientes caballos, podía conseguir una bella esposa, un elegante penacho de guerra, un arco resistente y un vestido lujoso de mujer. Se produjo entonces un cambio de mentalidad que afectó mucho su modo de vida. Las partidas de guerra se efectuaban para capturar caballos, los que tenían éxito ganaban poder y fama, el botín era motivo de estas expediciones. Para los indios el acto más honroso era mostrar su valentía, su coraje físico y su falta de miedo, el hombre que daba prueba de valentía era muy respetado. El golpe podía asestarlo con diferentes objetos: una lanza, un arco, un látigo o

cualquier otra arma. Generalmente los hombres luchaban a muerte y cuando morían, lo hacían sin una queja.

El territorio de los pies negros probablemente contenía más caza y de mayor variedad que cualquier otra zona del continente. Los pies negros, de vida nómada, eran expertos cazadores de búfalos, aprovechaban su carne para alimentarse, sus pieles para comerciar, abrigarse y cubrir los tipis, su cola para elaborar cuerdas y arcos, sus cuernos para armas, utensilios varios y los tocados de los chamanes o de los guerreros más valientes. También servían para fabricar ciertos arcos o para almacenar hierbas, su cráneo para las celebraciones de la Danza del Sol, por tanto ya vemos que ninguna parte del animal se desaprovechaba, cada uno respondía a una necesidad. Con los huesos, según la forma y el grosor, fabricaban palas, mangos de *tomahawk*, el hacha india de guerra o arcos de canoa y varios utensilios. Rompían los más gruesos y recogían el tuétano que contenían para la preparación de su comida, las esquirlas pequeñas se usaban de puntas de flecha.

El maravilloso bisonte

Ésta es una relación de todo lo que les proporcionaba el bisonte según (R.R. Ayala 1998:24-26) en *Mitos y leyendas de los indios americanos*.

Los cuernos:

Adornos para la cabeza, recipientes para la pólvora, ojales de lazo, cucharas, recipientes varios, enderezadores y flechas.

La piel cruda:

Lazos trenzados, cubierta de ³¹arzones, arneses, correas y cuerdas, refuerzos y sujecciones, mangos para herramientas, abrigos, camisas, polainas, bandas de los calzones, vestidos y mocasines.

La piel curtida:

Cubierta de tiendas, bolsas para transportar sus comidas y enseres, forros de sillas de montar, y con la panza, cubos para el agua y recipientes de cocción.

El cuero crudo:

³¹Pieza delantera de la silla de montar.

Escudos, fundas para cuchillos, recipientes diversos para flechas, bolsas y suelas de sus calzados.

La carne:

Carne seca también llamada *pemmican*.

Los tendones:

Fibras para coser, cuerdas de arco y cuerdas diversas.

La piel:

Mantas para abrigo, mantas para caballos, gorros y manoplas para todos,

El pelo:

Relleno de sillas de montar, cuerdas trenzadas y adornos.

La bosta:

Combustible.

Las pezuñas:

Sonajas y cola (pegamento).

El rabo:

Matamoscas.

Los huesos:

Médula, rascadores para pieles, leznas, puntas de lanza, patines de trineo y pinceles.

Los sesos y el hígado:

Vitaminas e ingredientes para curtir.

La grasa:

Jabón.

La lengua:

Cepillos para el pelo.

La carne podía tomarse fresca o seca. Con ésta se preparaba el *pemmican*, reducida en polvo y mezclada con grasa, tuétano y bayas. Acondicionado en forma de salchichas, (vejiga o intestino de bisonte, el *pemmican* se conservaba durante años y constituía una reserva

alimentaria particularmente energética. Con la carne del bison seco y triturado, hacían también una pasta que podían guardar mucho tiempo, de este modo podían abastecerse durante el largo invierno, especialmente los días muy fríos que dificultaban la salida de caza.

A menudo el número de piezas muertas era tan grande, que no se podía utilizar toda su carne y aunque se secaba para preparar *pemmican* para el invierno y se aprovechaba la piel para cubrir los tipis, se desperdiciaba bastante. Se cree que algunas tribus de la costa oeste como los shoshon, kutenai o flathead, se desplazaban a las grandes praderas para cazar búfalos.

En la región de las Grandes Llanuras, se desarrolló desde la antigüedad una compleja red de comercio intertribal, que si bien tenía poco incentivo entre las tribus de estilo de vida similares, entre cazadores y agricultores era beneficioso para ambas partes. Por tanto, las tribus nómadas podían ofrecer carne de bison seco y otros productos derivados de la caza, como pieles curtidas de ciervo y de bison, aparejos y tipis de pellejo de bison y a cambio los agricultores les ofrecían maíz, frijoles y calabazas. Dos tribus destacaban en el comercio, los cheyenne y los crow, cuya extensa red comercial permitió un rápido movimiento de artículos, sobre todo rifles y caballos.

Las tribus de las grandes praderas, entre ellos, los pies negros, valoraban enormemente el antílope, dado que su carne era nutritiva y les proporcionaba su cornamenta para las ceremonias y su piel para vestirse. La caza del antílope se efectuaba formando un embudo en forma de V, donde caían en los pozos. Las pieles de antílope se utilizaban para los vestidos de las esposas. Era una tribu sumamente agresiva para los que la guerra era una actividad muy habitual. La caza servía a los jóvenes guerreros, para perfeccionar la construcción y utilización de armas, fomentar su resistencia y avivar el coraje.

Desecaban grandes cantidades de salmón, carne y bulbos para alimentarse en invierno, sufrían mucho a causa del frío, especialmente los ancianos cuando se trasladaban de campamento. Si no había caza, no podían proteger la tienda, ni en el interior ni en el exterior, ni llevar ropa que les protegiera del frío y del sol, sólo podían vestir con harapos. El duro invierno, fue un factor muy importante del exterminio de los indios, en invierno tanto las mujeres como los hombres, llevaban una manta de piel de búfalo curtida o a veces de castor.

Las fiestas duraban desde la primera hora de la mañana, hasta bien entrada la noche. Los cazadores traían la caza después del mediodía, la gente comía, cantaba, charlaba y bromeaba. Los temas que surgían en las conversaciones giraban en torno a la caza, la guerra y

las aventuras extrañas. Relataban historias de los antiguos dioses y de sus hechos milagrosos; los indios son oradores natos. Instruían también a los jóvenes sobre la explicación del fenómeno de la vida.

Los pies negros solían entonar muchas clases de canciones, entre ellas las canciones para la curación del enfermo y también por una deidad para resucitar al muerto. Los padres solían llevar a sus hijas a visitar a la mujer que se ocupaba de la Tienda de Medicina, el padre se la presentaba como un modelo a seguir, pues era una mujer muy honrada y respetada por la tribu. Esta señora un día fue también una niña, de modo que si es buena y lleva una vida pura, será como ella es hoy, para eso tiene que vivir una vida de rectitud. Muchos pies negros no decían su nombre porque traía mala suerte, otros lo cambiaban a medida que recibían un nuevo golpe o cambiaba la estación, los yernos evitaban encontrarse con las suegras y viceversa.

Los ancianos tenían una vida dura, pues se ponían en el peor lugar de la tienda y a menudo estaban desatendidos. Sufrían a causa del frío, su vista era débil y perdían los dientes, por eso, una larga vida no era ansiada, era preferible morir en la batalla luchando con valentía, cuando el cuerpo está aún fuerte y en su plenitud. Los pies negros concebían la muerte con valentía y resignación, sin embargo los familiares del muerto, tenían por costumbre mantener un luto durante un tiempo y hacer algún tipo de sacrificio físico.

Las mujeres de los indios pies negros, originarios de la actual región canadiense de Edmonton, mostraban su luto por un familiar fallecido cortándose el pelo muy corto, casi al cero. Si el fallecido era el marido o un hijo - no una hija -, no sólo se cortaban el pelo, sino también una o más falanges de los dedos y se desgarraban la piel de las pantorrillas.

1.5. Los cowichan

Los indios cowichan de Canadá, cuyo nombre carece de significado conocido, eran uno de los principales grupos dialectales de la división costera, de la reserva lingüística de los salishan; ocupaban el valle del Río Fraser, en la costa sureste de la Isla de Vancouver. La historia de los cowichan ha sido la de la tribu tait (*Te-it*, "Los de río arriba"); nunca han sido desplazados completamente de sus antiguos territorios.

Dentro de la mitología de los cowichan está la figura del visón que hace el papel de pícaro entre los salish. Comparada con la figura del cuervo que hace de personaje desenfadado en la mayoría de las tribus norteamericanas, el visón se muestra como un personaje más negativo que reúne características rechazadas por toda la tribu como: la avaricia, la desidia, la arrogancia, falta de higiene...

En el *Cuento de Quamichade* la tribu cowichan aparece de nuevo el tema familiar de dos hermanos, como vimos en el cuento iroqués analizado de los hermanos gemelos titulado el *Origen del mundo* que termina con el triunfo del gemelo bueno.

En este cuento aparecen dos hermanas Quamicha, la mala y su hermana de estatura muy pequeña, la buena. Quamicha es una mujer salvaje, gigantesca y de una apariencia horrible, hizo una cesta de una serpiente. Se alimentaba a base de carne humana y merodeaba por los pueblos secuestrando niños, que metía en la cesta de serpiente. Vivía en la isla Salt Spring, cerca de Kuper. Tenía alas y solía volar por Saanich y otros lugares secuestrando a gente. Su hermana por todas esas atrocidades odiaba terriblemente a su hermana. Quamicha cavó una fosa e hizo un fuego, llamó a los niños para que vieran el fuego. Había cientos de niños pequeños que le rogaban que les dejaran ir a casa. Ella hacía el fuego frotando palos.

Cuando prendió el fuego Quamicha cantaba y bailaba en torno a él y celebraba una fiesta a la que invitó a sus amigos. Tenía la intención de comerse a los niños. Ella dijo a su hermana que untara los ojos de los niños con brea para que no vieran lo que les iba a suceder.

Cuando Quamicha estaba distraída bailando, su hermana la empujó al fuego con un palo y cayó de espaldas al fuego. Los niños lanzaron palos y ardió una gran fogata, donde la hermana mala se estaba quemando como el aceite y las chispas fueron convertidas en patos, gansos y toda clase de pájaros. Éste fue el final de Quamicha. La hermana pequeña envió a los niños a casa contentos. Los indios cowichan se llaman Quamichans y aprendieron a hacer el fuego en su recuerdo.

De nuevo nos encontramos con otro cuento donde se castiga con el peor de los castigos, con la muerte por la crueldad de una hermana horrible y donde se celebra el triunfo del bien.

Sus padres les cuentan, que hace mucho tiempo su pueblo no conocía el uso del fuego, no tenían necesidad del fuego para calentarse, porque vivían en un país cálido. Ellos comían la carne cruda o secada al sol, pero después de un tiempo su clima se volvió más frío, tuvieron que construir casas para refugiarse.

1.6. Los inuit

El término inuit es un nombre que se aplica a los diferentes pueblos esquimales que pueblan las regiones árticas de América y Groenlandia. El vocablo significa “el pueblo”, en inuktitut: inuit, el singular es inuk, que significa, hombre o persona. El término esquimal, ha caído en desuso en Canadá, donde sólo se usa inuit, en Alaska y en Siberia, sólo los pobladores yupit siguen llamándose esquimales.

Los inuits son oriundos de Siberia, al noreste de Asia, sus antepasados los esquimo-aleutianos cruzaron el estrecho de Bering y se asentaron en Norteamérica. Alrededor del año 1000, surgió la cultura Thule en Alaska, que dio origen al pueblo inuit y se extendió rápidamente hacia el oriente, a lo largo de la región del Ártico. Hacia el año 1300 los inuits llegaron a Groenlandia y hacia 1500 llegaron al Labrador, sustituyendo a la cultura Dorset en toda la extensión territorial, que ocupaba al norte de la línea arbolada del Ártico, con excepción de la isla Coats y algunas islas cercanas a la Bahía de Hudson, donde habitaban los sadlermiut hasta 1903.

Inuit es el nombre genérico de la raza que puebla el Ártico, que tienen características físicas que les ayudan a sobrevivir, en una región tan castigada por el frío. Tienen unas pestañas pesadas que les protegen los ojos del sol, que se refleja como un espejo en el hielo, poseen un cuerpo bajo y robusto que les procura más calor. Llevan soportando la vida en el Ártico durante miles de años y han desarrollado una gran capacidad para sobrevivir en el hielo.

Los inuit habitan en las tundras del norte de Canadá, Alaska y Groenlandia, además de la cuenca del Rhavbrok a orillas del mar Bersático, se estima que habitan en esta región unas 100.000 personas. Tienen una vida nómada, pues siguen las migraciones de los animales que cazan: ³²caribúes, osos, ballenas y focas principalmente para alimentarse, abrigarse, construir viviendas y herramientas para la caza. La caza de focas y la pesca les sirve para obtener alimentos incluso en el crudo invierno del Ártico.

El perro de trineo ha tenido siempre un papel relevante en la vida de los inuit, un equipo de perros arrastra sobre la nieve o el hielo el qamutik, un trineo fabricado de madera, huesos de animales, barbas de la boca de una ballena e incluso pescado congelado.

³²El caribú, también llamado reno, habita en las regiones septentrionales de América del Norte, Europa, Asia y Groenlandia.

Los inuit se organizan en grupos familiares, en las que se asigna una tarea concreta a cada miembro. La cultura inuit de Canadá se distingue principalmente por su artesanía, sus esculturas, la mayoría de ³³esteatita, cuya venta representa una importante fuente de ingresos para varias comunidades inuits.

En la historia y el origen de Canadá se encuentran unos pueblos nativos autóctonos, conocidos también como primeras naciones o pueblos originarios que poseían una gran riqueza cultural constituida por la belleza y diversidad de sus pueblos. En la provincia de Quebec viven 10 naciones autóctonas y los inuits, que corresponden al 1% de la población, distribuidas en 55 comunidades nativas o indígenas. Los inuit habitan las tierras más septentrionales de Quebec, repartidos en 14 aldeas, dirigidas por un alcalde y un consejo con responsabilidades semejantes a las de otros municipios elegidos en Quebec.

Durante la segunda mitad del siglo XX, los inuit vivían de la caza de mamíferos marinos como la foca, la morsa, la beluga y el caribú. Los inuit nunca han estado sometidos a las leyes de los indios; en 1975 firmaron la Convención de la Bahía de James y del norte de Quebec. A partir de 1994, los inuit han negociado con el gobierno canadiense para formar un gobierno no étnico en Nunavik. En la actualidad su forma de vida originaria está atravesando un importante cambio, debido al gran proceso de la globalización, aunque aún siguen manteniendo algunas de sus costumbres tradicionales, como la caza de focas.

Sin embargo, los inuit y los amerindios siguen planteándose las mismas cuestiones políticas. En 1999 tuvo lugar, el proceso de reivindicación territorial más importante de la historia de Canadá, la creación de Nunavut, un nuevo territorio concebido como patria de la mayor parte de los inuit de Canadá, por lo que su nombre significa “Nuestra tierra”. Además para dar respuesta a las reivindicaciones de los inuit de la región de Nunavik, situada en el Ártico quebequense, el gobierno de la provincia de Quebec creó la Administración Regional Kativik, en el marco de la Convención de la Bahía de James y del Norte de Quebec. En Canadá los inuit se encuentran representados por la Inuit Tapiriit Kanatami.

La mitología inuit

Los pueblos inuit poseen una rica mitología que se fue transmitiendo de forma oral a lo largo de los tiempos y que da cuenta de sus tradiciones y del origen del mundo que habitan. La

³³Variedad de talco compacto, granular, blando, suave y de color grisáceo o verdoso.

religión inuit está basada en principios animistas y chamanistas, los animales poseen alma y el cazador tiene que celebrar un breve ceremonial al morir, para que su alma se dirija al mundo no terrenal. Las personas al morir se dirigen al cielo o al infierno, pero una parte de su alma pasa a un pariente recién nacido.

En el origen del mundo, se encontraban simplemente el hombre y la mujer, sin ningún animal. Entonces la mujer pidió al dios de los cielos, Kaila, que poblara la tierra. Kaila le ordenó que hiciera un agujero en el hielo para poder pescar. Entonces la mujer fue sacando todos los animales del agujero uno a uno. El caribú fue el último que sacó la mujer y Kaila le dijo que ese era su regalo, el máspreciado que podía hacerle, pues serviría de alimento a su pueblo. El caribú fue multiplicándose y los descendientes de los humanos pudieron darle caza, alimentarse de su carne, confeccionar sus vestidos y fabricar sus tiendas. Sin embargo, los hombres escogían siempre los caribús más bonitos y más grandes, llegó un día que sólo quedaron los más débiles y enfermos, por lo que los inuit no los desearon más. Entonces la mujer presentó sus quejas a Kaila, que la reenvió al hielo y pescó el lobo, que había sido enviado por Amarok, el espíritu del lobo, para que comiera a los animales débiles y enfermos que quedaban, para mantener así a los caribús con buena salud. En otras mitologías inuit el cuervo es el animal tutor del ser humano.

La leyenda de Sedna cuenta el origen de los animales marinos y de los cambios por los que tuvieron que pasar en el mar por la presencia de Sedna, una muchacha que fue raptada lejos de su padre y que acabó sacrificada al final y que habita en el mar. Las montañas se originaron por la lucha de dos gigantes o tuniq, que fueron engañados por un cazador inuit al que ansiaban devorar.

La lengua inuit

El idioma inuit, junto con las lenguas yupik, pertenece a la rama esquimal de las lenguas esquimo-aleutianas, se trata mas bien de un grupo dialectal que de una sola lengua, que se puede dividir en 16 dialectos.

1.7. Los iroqueses

Tres siglos antes de la llegada de Cristobal Colón, los iroqueses habían creado una confederación que sería el comienzo de la democracia. Los iroqueses, hurones, tuscaroras, susquehannocks, nottoways y otros, ocuparon gran parte del país desde el río San Lorenzo y

el Lago Ontario hasta Roanoke. Varias de sus tribus se asociaron en una confederación conocida como las Cinco Naciones, que estaba formada por los cayugas, mohawks, oneidas, onondagas y sénecas. Los cherokees, que moraban en los valles del este de Tennessee, parecen haber sido los primeros vástagos de los iroqueses. Una raza de guerreros innatos, que perseguían su destreza con tal crueldad que les convirtió en el terror de los colonos blancos. Su nombre que significa verdaderas víboras lo tomaron de los algonquinos. Libraron las primeras guerras coloniales con los iroqueses. Tenían jefes que, de forma extraña, eran nombrados por las matronas de la tribu, cuya decisión era confirmada por los concejos tribales y federales.

Los iroqueses concedían a la mujer una posición superior de la que disfrutaba entre los blancos, la descendencia arrancaba de la mujer, los hijos pertenecían al clan de la madre. Todos los individuos formaban parte de un clan tal como el del lobo, el ciervo, la tortuga, el caracol, como hemos estudiado en el apartado del totemismo. Encima de la puerta de cada casa larga, se mostraba el animal tótem o protector de cada clan. Los clanes de las tribus de séneca, cayuga y onondaga, además se agrupaban en mitades, que estaban formadas por el clan de la tortuga, más todos los clanes que poseían nombre de animal cuadrúpedo, excepto el ciervo.

Las dos mitades de los clanes competían en sus juegos, especialmente en uno que destacaba, el *lacrosse*, muy similar al que jugaban las tribus del sureste. Cada uno de los clanes se encontraba dividido en linajes, miembros descendientes de un antepasado común, la matrona, una mujer mayor, dirigía cada linaje. A veces, cuando los iroqueses sacrificaban a algún prisionero y morían, su cuerpo era trinchado y repartido entre la tribu, terminando su sacrificio con canibalismo para absorber algo de valentía de una víctima que desconocía el miedo. Si mataban a un hombre, aunque hubiera ocurrido de forma accidental, tenía que morir un hombre de la tribu que había causado la muerte y a su vez, aquella tribu, tenía que dar muerte a un hombre de la primera tribu y así sucesivamente. Los iroqueses sólo necesitaban unos pocos incidentes para verse involucrados en una secuencia de muertes, que les convertía en seres odiosos.

Las Cinco Naciones de los iroqueses elaboraron la Confederación Iroquesa, que fue creada aproximadamente en el año 1570, como la última de una serie de intentos para unir a las tribus. Los mohawk, tan notables en la historia colonial, son una de sus subtribus. Muchas de las tribus iroquesas, han sido desplazadas por el gobierno canadiense a una reserva en Gran

River, Ontario, donde aún residen. Todos los iroqueses en los Estados Unidos están en reservas en Nueva York, con la excepción de los oneida, que se ubicaron en Green Bay, Wisconsin. Los llamados séneca, de Oklahoma, están formados de restos de muchas tribus y de emigrantes de todas las tribus de la Confederación Iroquesa. En 1689 se calculaba que había una población de 12.000 iroqueses, mientras que en 1904, la población ascendía a 16.000 habitantes.

Los algonquinos y los iroqueses creían en la serpiente poderosa de los Grandes Lagos. La ira de esta deidad es muy temida y se pensaba que a menos que estuviese debidamente apaciguada, descargaba su temperamento irascible en los aventureros que se atrevían a acercarse a su dominio levantando una tempestad o rompiendo el hielo por debajo de sus pies y arrastrándoles al fondo con una tenebrosa rapidez.

Los iroqueses, al llevar una vida generalmente sedentaria y en ocasiones nómada, intentaban proveerse de alimentos. Había poblados donde moraban hasta 1.500 personas. Según Lewis Spence (1994:45), las típicas casas comunitarias, como las de las tribus iroquesas, eran de 50 a 100 pies de largo, por 16 a 18 de ancho, con estructura de palos y un tejado triangular cubierto con corteza, generalmente de olmo.

Los algonquinos eran patriarcales, mientras que los iroqueses eran matriarcales. De modo que cada miembro de la sociedad iroquesa, buscaba su identidad por la familia materna y cuando se casaba vivía con la familia de su esposa.

Si un sachem o jefe incumplía sus obligaciones, la matrona le amonestaría por tres veces y si su conducta no mejoraba, le pediría que le “quitara los cuernos.” Las matronas tenían la potestad de presentar asuntos al concejo para que éste deliberara. Las mujeres no podían dar órdenes ni gobernar, pero ejercían un gran poder sobre los hombres que lo hacían. Las matronas decidían si los guerreros tenían que ser torturados hasta la muerte o retenidos en su tribu, si decidían retenerlos acababan perteneciendo a la tribu como miembros legales.

Mitología iroquesa

La batalla de los dioses gemelos

En los iroqueses existe el mito de dos hermanos, *Ioskeha* y *Tawiscara*, como mencionó Evan Pritchard con anterioridad en nuestra entrevista, o el Blanco y el Oscuro, gemelos, cuya

abuela era la luna. Cuando crecieron se peleaban de forma violenta entre ellos y finalmente llegaron a las manos. *Ioskeha* tomó por arma los cuernos de un ciervo, mientras que *Tawiscara* cogió una rosa silvestre para defenderse. El último poseía una insignificante arma y gravemente herido, *Tawiscara* echó a volar. Las gotas de sangre que caían de él se volvieron pedernal. *Ioskeha* más tarde se construyó una casa en el lejano este y llegó a ser el padre de la humanidad y la principal deidad de los iroqueses, decapitando a los monstruos que infestaban la tierra, proveyendo los bosques con caza, enseñando a los indios cómo cultivar las plantaciones y hacer fuegos e instruyéndoles en muchas de las otras artes de la vida. Este mito parece haber sido aceptado más tarde por los mohawks y los tuscaroras (véase Spence 1994:121)

El viaje del alma

Los hurones y los iroqueses creen que después de la muerte, el alma tiene que cruzar una corriente profunda y rápida, por un puente formado por un solo árbol esbelto, sobre el cual tiene que combatir los ataques de un perro feroz. Los athapascan imaginan que el alma tiene que pasar al otro lado de una gran extensión de agua en una canoa de piedra y los algonquinos y los dakotas creen que esos espíritus que se han ido tienen que cruzar una corriente con una enorme serpiente que sirve de puente (véase Spence 1994:129)

Mitos iroqueses y leyendas

Dioses y héroes iroqueses

Los mitos de los iroqueses son muy interesantes por las descripciones que hacen de varios héroes semi-históricos. El sustrato más antiguo de los mitos de este pueblo, trata de las aventuras de su deidad principal, *Hi'nun*, el dios del Trueno, que con su hermano, el Viento del Oeste, finalmente vencieron y exterminaron la poderosa raza de los Gigantes de Piedra. Acercándonos a un periodo más tardío, encontramos que varias leyendas giran en torno a los jefes Atotarho y Hiawatha, quienes con toda probabilidad existieron en algún tiempo. Atotarho, el poderoso guerrero, se le considera ahora como el mago por excelencia de los iroqueses, pero probablemente esto no proviene del hecho de que era astuto y cruel, como algunos escritores de la tribu parecen pensar, sino por la circunstancia de que como un gran guerrero, iba vestido con ropa de serpientes y estos reptiles, además de que eran vistos como

poderosos guerreros, poseían también un significado mágico profundo. El original Hiawatha (El que busca el cinturón Wampum) se le representa, como el padre de una larga línea de personas del mismo nombre, que parecen haber sido importantes funcionarios en el gobierno tribal. A él se le atribuye el honor de haber establecido la Gran Confederación de los Iroqueses.

Existe mucha confusión con respecto a la condición del famoso héroe iroqués Hiawatha, lo encontramos varias veces representado como un personaje histórico y un semidiós mítico y un héroe que pertenece a ambos, a los iroqueses y a los algonquinos, es una figura importante tanto en la historia como en el más salvaje de los mitos.

Hiawatha, o *Hai-en-Wat-ha*, era un jefe de la reserva iroquesa, que pertenecía a la tribu onondaga o a la mohawk. Su logro más importante fue la unión de las Cinco Naciones de los iroqueses en una Gran Liga, un evento que tuvo más un significado nacional, puesto que es sabido que las Cinco Naciones se juntaron en el siglo XVI, se deduce que Hiawatha tuvo que vivir y trabajar en ese tiempo. Más adelante, la Liga se llamó las Seis Naciones y todavía más recientemente las Siete Naciones.

Cuando los iroqueses o “La gente de casa larga”, fueron encontrados por los franceses y los holandeses, ocupaban la parte occidental de lo que ahora es el Estado de Nueva York y tenían una cultura mucho más avanzada que la mayoría de las tribus indias. Labraban la tierra, cultivaban el maíz y el tabaco y eran expertos en las artes de la guerra y de la diplomacia. Adquirieron mucha fuerza por la Gran Liga o (*Kayanerenh Kowa*), que como se ha dicho, fue fundada por el jefe *Hiawatha* y era con diferencia la tribu más importante de América del Norte.

Si miramos a la tradición para saber el origen de la Gran Liga, sabemos que la unión fue hecha por Hiawatha en el siglo XIV. Se dice que los hurones y los iroqueses, fueron un solo pueblo hace tiempo, pero se separaron después, los hurones se fueron allago al que posteriormente pusieron su nombre y los iroqueses a Nueva York, donde se unieron las cinco tribus bajo el nombre de Junta General.

La primera conexión entre los iroqueses y los hurones y su separación posterior, no deja lugar a dudas. La familia de los iroqueses se dividió en dos ramas, los sinnekes (onondagas, cayugas y sénecas) y los caniengas (mohawks y oneidas), de cuyas subdivisiones formaron las Cinco Naciones. Los sinnekes se establecieron en la parte occidental de Nueva York y los

caniengas en Hochelaga (Montreal) y en otras partes del río San Lorenzo, donde vivieron de forma amistosa con sus vecinos algonquinos. Después se declaró una larga guerra, en la que los caniengas salieron mal parados. Poco a poco, los caniengas fueron desplazados a lo largo de las orillas del lago Champlain y del lago George, hasta que alcanzaron el valle del río Mohawk, donde se establecieron en una tierra que hacía frontera con los onondagas.

Los onondagas eran una tribu pacífica y generosa y los caniengas estaban acostumbrados a la guerra, no eran las naciones más pacíficas y siempre hubo problemas entre ellos, mientras que ambos estaban en guerra con los hurones. A la cabeza de los onondagas estaba el gran jefe *Atotarho*, cuyas hazañas sanguinarias y sus hábiles estrategias, se convirtieron en el terror de los pueblos vecinos, entre sus guerreros se encontraba el generoso Hiawatha.



Busto de Atotarho esculpido por Alex Nero

lxi

Hiawatha estaba horrorizado, al ver el sufrimiento causado por las expediciones de Atotarho y ya su mente de hombre de estado, estaba planificando proyectos de paz. Vio que en confederación se encontraban los medios, no sólo para preservar la paz entre su pueblo, sino también la resistencia a las fuerzas enemigas.

En los dos años consecutivos, convocó una asamblea para presentar su plan, pero por la presencia del carácter tan severo de Atotarho, no pudo haber un posible entendimiento. Hiawatha desesperado, huyó a la tierra de los onondagas, viajó hacia el este por la tierra de los oneidas y al final, fijó su residencia con los mohawks y fue adoptado por esa tribu. Se ha dicho que Hiawatha, era originalmente un mohawk, que pasó algún tiempo con los onondagas y después regresó con su propio pueblo.

Allí continuó con la idea de la unión y consiguió crear la confederación de las Cinco Naciones y la Cadena de Plata como se llamaba a la Junta General, que se convocó en las orillas de Salt Lake. El número de jefes elegidos de cada tribu, se correspondía con el número de habitantes, el mayor número, el 14 era de la tribu de los onondagas.

Jefes elegidos por cada una de las tribus que conformaban las Cinco Naciones



Jefes indios de cada tribu que conformó las cinco naciones

lxii

La Liga llegó a ser tan fuerte que al nombre de “El Pueblo de la Casa Larga”, la gente le tenía pavor. Aniquilaron a sus antiguos enemigos, los hurones y atacaron y sometieron a las siguientes tribus: los micmacs, los mohicanos, los pawnees, los algonquinos, los cherokees y a muchas otras tribus. La repercusión que tuvo la Liga en la historia británica es incalculable.

Desde entonces surgió el odio de los iroqueses hacia los franceses, que aseguró el éxito de Gran Bretaña, en la larga lucha entre las naciones europeas en América. Pero los iroqueses no eran solamente gente sanguinaria, puesto que existía un lazo de fraternidad entre las Cinco Naciones y entre ellos eran amables y respetuosos. El sueño de paz de Hiawatha, se realizó por lo menos en parte. Este hombre de estado es una estrella en un cielo oscuro de salvajismo e ignorancia. (Véase Spence 1994:223-228)

1.8. Los micmac

Los micmac viven tradicionalmente de la caza, de la pesca y de la agricultura. Su territorio se extiende desde el sureste de la península de Gaspesia, Nueva Escocia, la isla del Príncipe Eduardo hasta una gran parte de Nuevo Brunswick y el sur de Terra Nova. Con la llegada de la colonización a finales del siglo XVIII se reducen los territorios de caza de los micmac que dejan de ser nómadas para dedicarse a otras actividades, como la artesanía o el trabajo en los bosques. La forma que se acerca más a la fonética es *mi'kmaq*. Hicieron su aparición por primera vez en su tierra natal, hace diez mil años aproximadamente. Ellos llaman a la región *mi'kma'ki*. Los descubrimientos arqueológicos demuestran, que sus primeros habitantes llegaron del oeste y vivieron como cazadores y recolectores, en armonía con los recursos ambientales de cada estación en la zona. Durante los meses de verano cazaban y pescaban, a veces se arriesgaban a salir al mar a cazar ballenas y marsopas, sus campamentos de invierno estaban en el interior, contruidos a lo largo de los ríos y de los lagos, para aumentar la caza con arpón, atrapar las anguilas y otras criaturas acuáticas. En la cultura de los micmac, un jefe podía atraer a sus seguidores, pero nunca se sometían a su voluntad, salvo en caso de guerra. Sus seguidores esperaban que sus jefes fueran un ejemplo de generosidad para sus gentes. Los jefes se seleccionaban por su preparación, aunque casi siempre los hijos de los jefes sucedían a sus padres. Los europeos estaban sorprendidos por la ausencia de conflictos entre las comunidades nativas.

Cabe también pensar, que se originaran en la isla Tortuga, que fue colonizada por navegantes polinesios que cruzaron el sur del Pacífico, sin embargo la tradición oral cuenta, que el primer antepasado fue creado por un rayo de un trueno que surgió del suelo. Los clovis, antepasados de los wabanaki, llegaron hace 11.000 años a la región Marítima. Este núcleo de caza,

recolección y espiritualidad, sólido como la roca, hace que el pueblo wabanaki de piel roja sea tan fuerte, hay micmac hoy que tienen piel roja brillante.

A continuación explicamos el origen del pueblo mik'mac a través de su historia de creación:

En la historia de la creación del universo de la tribu micmac, Niscaminou, el Gran Creador, comenzó por crear el sol, aportando la luz para sacar al universo de la oscuridad, después creó las estrellas y trazó la gran ruta blanca espiritual, la vía láctea, que es de color plata, a través del cielo. A partir de un tiempo impreciso, creó la tierra, que pobló de enormes árboles y hermosas flores. Siguió su creación con la naturaleza y creó las montañas que se alzaban sobre la tierra y después fue colocando las aguas del mar en los huecos. Hizo las rocas y las orillas de arena. Después, creó la lluvia y la niebla, la nieve y el rocío, y también el viento que se mueve libremente sobre toda la superficie terrestre. Después de crear todo, hizo a los indios.

Alcanzando a través del cielo la luna, siguiendo su camino, una mujer india sigue a su marido, mezcla sus rayos con su luz y deja sus rayos mezclarse y hundirse en la tierra y salieron de la tierra hombres y mujeres. Ellos eran mezcla de pieles rojas y marrones como la tierra que los vio nacer. Eran también altos y fuertes y estaban calientes por los rayos del sol, según su creador, ellos fueron el primer pueblo sobre la tierra. Ellos fueron los mik'mac.

En otras versiones aparece el héroe cultural de los mik'mac como vemos a continuación:

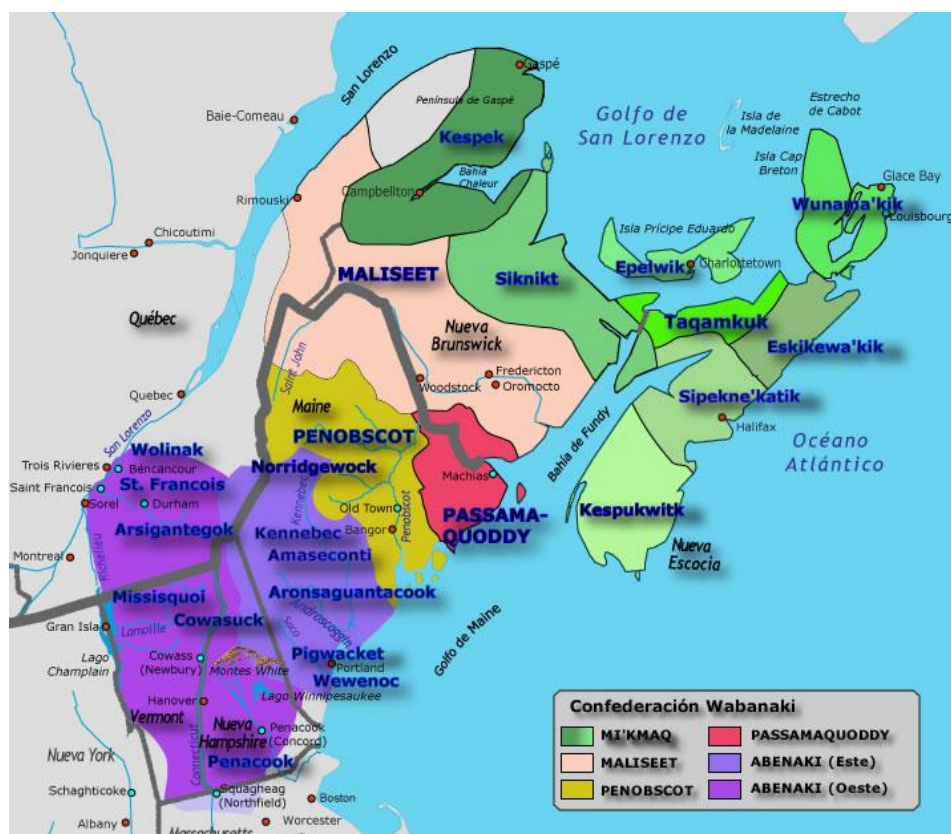
Se cree que en la creación de la tribu Mik'mac, Kluskap trajo a su pueblo el conocimiento de lo bueno y lo malo, del fuego, del tabaco, de las redes de pescar y de las canoas; por eso su pueblo le considera un héroe cultural extraordinario.

Creó los primeros seres humanos a partir del barro, como suele ocurrir en la mayoría de las historias de creación universales. El barro lo tomó de los cauces del río más grande y más largo de la zona donde moraba, el río Penobscot. Se creía que residía en la montaña, lugar estratégico para proteger a la gente de su tierra.

Otra de las historias de la creación de la tribu mik'mac, surgió al otro lado de la ruta de los espíritus, en la antigüedad, cuando Kisulk, el Creador, tomó la decisión de traer al mundo al primer nacido, Niskam, el sol, que se presentó a través de Sk tékmujeonti, la vía láctea, que da luz a la tierra. Envío también a través del cielo un rayo que dio vida a Sitgamuk, la tierra y después a Kluskap, que utilizó la tierra seca para su creación. Kluskap yacía en Sitqamik, señalando con la cabeza. Por otro lado, penetró la luz del fuego y con ella llegaron los

animales, la vegetación y los pájaros. A todas estas formas de vida, poco a poco, Kluskap les fue dando una forma humana. Kluskap se levantó de la tierra y dio gracias a Kisulk. Kluskap preguntó a Kisulk cómo se debe vivir de una forma digna y como respuesta envió a Nukumi, la abuela de Kluskap para guiarlo en la vida.

El Gran Consejo era la junta directiva de la nación y era dirigida por varios dignatarios, en los que se incluyen un *kji'saqmaw* (gran jefe), un *putus* (detentor de tratados y consejero), y un *kji'keptan* (gran capitán, consejero de los asuntos políticos). La Sante'Mawiomi decidía donde podían las familias cazar, pescar y montar su *wumitki* (campamento). Más importante aún, el Gran Consejo mantenía relaciones con otras naciones aborígenes. Los micmac eran miembros de la Confederación Wabanaki, una coalición libre que incluía los maliseets, los passamaquoddy, los penobscots y los abenakis orientales y occidentales, lo que hoy se conoce como Maine, New Hampshire y Vermont. En su cumbre, esta confederación influía en la vida tribal, desde la península de Gaspé hasta la zona norte de Nueva Inglaterra. En el mapa a continuación, podemos ver cómo se distribuía la Confederación Wabanaki.



Confederación Wabanaki

El primer contacto de los micmac con los europeos, no les sorprendió ni alteró su visión del mundo. Una leyenda, en la que uno de sus seres espirituales viajó a través del Atlántico para descubrir Europa, relataba que un pueblo de ojos azules, llegaría del este para desbaratar sus vidas. El pueblo micmac también conocía la historia de una mujer que tuvo una visión de una isla flotando hacia sus tierras, la isla estaba engalanada con árboles altos, en los que había seres vivos, de modo que los micmac no estaban asustados por la aparición de los primeros exploradores en veleros. En su lugar, acogieron bien a los recién llegados, establecieron un comercio activo con ellos y anhelaban incorporar las nuevas tecnologías de los extranjeros en su propia cultura.

Las relaciones con los foráneos se hicieron más complejas cuando los micmac empezaron a convertirse al catolicismo, este proceso tuvo lugar durante un periodo de setenta años, empezando con la conversión del Gran Jefe Membertou en 1610.



Gran Jefe micmac Membertou

lxiv

El primer tratado de la nación micmac con una nación europea, fue un acuerdo con el Vaticano y la Santa Sede. Este tratado tenía un símbolo de un cinturón wampum, en cuyo

centro había un cura con una sotana negra, una cruz y una figura micmac sujetando una bolsa, que representaba la incorporación espiritual de los micmac, dentro del contexto de la Iglesia Católica Romana.

La lengua micmac forma parte de la familia de las lenguas algonquinas y su lengua ancestral es el proto-algonquino. Las primeras formas de comunicación entre los micmac, existían con un sistema complicado de corredores, que iban de pueblo en pueblo transmitiendo mensajes sobre acontecimientos recientes o futuros, tratados firmados e incluso llamadas a la guerra. Las primeras manifestaciones en lengua escrita fueron jeroglíficos en corteza de abedul o pieles de animal. El padre Le Clerq, un cura misionero francés, observó que los niños usaban este sistema como ayuda para la memoria y los adaptaron para traducir escrituras en 1691. Silas T. Rand transcribió los sonidos cuando los oía hablados, utilizando el alfabeto moderno de hoy. Utilizó su trabajo para traducir la escritura, así como la comunicación corriente a la lengua micmac y publicó una gramática con 40.000 palabras en 1894. Se desarrolló una nueva ortografía en 1894, para dar una representación más precisa de los sonidos en la lengua micmac. Hay 11 consonantes en micmac- *p, t, k, q, j, s, l, m, n, w, y-* , y 5 vocales - *a, e, i, o, u* -, junto con sus correspondientes sonidos largos y el “schwa”, indicado con una *- i -* con una barra. La lengua micmac es polisintética, sin ningún género específico, con una orientación verbal, con unos 7.500 hablantes nativos en la Nación Micmac.

2. Los poderes curativos de los animales y su simbología

La búsqueda de una visión, la búsqueda del poder y la protección de un espíritu tutelar, eran temas básicos de la cultura de los indios de las llanuras. El concepto oglala de poder, que se muestra a través de los animales era también importante, del mismo modo era relevante la relación entre la multiplicidad de tales poderes, así como un concepto unitario del Ser Supremo. Así mismo era necesario saber, quién o qué era el espíritu guardián adquirido por el indio y cuál era la relación existente entre el poder espiritual y el señor de los animales.

Tanto en el sueño como en la visión, existe una identificación de la correlación con las formas animales. Hay a veces un cambio a otro nivel de cognición y el oglala no se halla con el animal fenoménico, sino con las esencias arquetípicas que se manifiestan en formas animales.

Los mamíferos o aves que aparecen en los elementos componentes del sueño o de la visión, pueden mostrarse de varias formas. Las asociaciones de la forma espíritu animal que poseen

los poderes de las cuatro direcciones, se encuentran dentro de las formas que más se repiten, en algunos casos, un hombre se convierte en un animal o viceversa, una especie de animal se transforma en otra o incluso un animal puede transformarse en una planta. El águila tenía supremacía sobre todos los seres voladores. A Alce Negro le vino de nuevo la visión “... lo que entonces estábamos haciendo -dijo- era como una sombra proyectada sobre la tierra, de aquella visión en los cielos, tan brillante y clara era. Supe que la realidad era aquello, y que aquí estaba su sueño oscurecido.” Brown Joseph Epes (2010:20).

La mente humana posee un sentimiento profundamente arraigado y no siempre razonable sobre el pueblo mudo, que era el nombre que atribuían los indios a los animales salvajes, en especial a los animales carnívoros o a los de presa. Los animales a su vez son cautelosos y sienten una atracción especial al olor, al aspecto y a los actos de los seres humanos que se encuentran en su camino. Se guían por el instinto que siempre es seguro y si desobedecen su voz, casi siempre lo lamentan.

Los animales son tan curiosos como los niños, y a veces, aunque se encuentren aterrorizados, se paran para tratar de descubrir la causa de su espanto. A veces se puede observar cómo un coyote o un lobo gris, pasan sin ser notados por una manada de bisontes, alces o antílopes, esto se debe a que no es la temporada de la caza del lobo, que coincide con la llegada de los terneros o cervatos a la manada, pues en ese caso toda la manada se agita y las madres corren con sus crías en busca de un cobijo seguro. El lobo en la pradera abierta o el oso de pelo plateado, un pariente cercano del oso gris o grizzly, pueden acompañar a algún caminante durante algunos kilómetros si creen que no han sido vistos. Si te siguen caminan delante de la persona para no ser descubiertos y se detiene de vez en cuando para observarte de forma oculta, pero sin ninguna intención de atacarte, sino asegurarse de que ese desconocido no viene con intenciones de alterar la paz, pues posiblemente tiene sus lares o sus pequeños en ese entorno.

Los cazadores nativos saben muy bien que los animales nunca presentan batalla al hombre, a menos que estén sometidos a una gran provocación o cuando se sienten acorralados; el oso grizzly, es un ejemplo de notable excepción a esta regla. Los combates cuerpo a cuerpo con animales eran muy poco frecuentes, pues el pobre indio armado sólo con arcos y flechas o con una lanza de hueso, no podía hacer frente a los bisontes ni a otros animales de gran tamaño y agresivos, hasta la llegada de los europeos.

Se puede afirmar como verdades generales, que los animales acostumbran a ocuparse solamente de sus cosas y existen escasas posibilidades, de que se entrometan con las personas a menos que se les moleste. Existe también una forma de conocer las características de cada animal y llegar a conocerlos. Si un oso gris se precipita sobre una persona, tiene los dedos muy separados, deja ver sus fuertes dientes y los ojos llenos de cólera. En este caso hay que mantenerse firme en su posición, sin moverse para nada con los ojos clavados en los suyos y amenazándole con un simple palo puntiagudo y pronto mudará de actitud. Gruñirá, pero acabará siguiendo su camino si no le prestas atención. De este modo, se cumple el axioma indio que dice: “El silencio vale más que las palabras”.

Para que el hombre gane la amistad del animal hay que ser consecuente y honrado en el trato con ellos y sentir simpatía y verdadero amor por ellos. Aceptan tu ofrecimiento de comida como señal de paz, en el momento de confiar en ti y en la mayoría de los casos su confianza no es difícil de lograr. Si en el bosque se imita el silbido de la coneja, aparecen los conejillos y si unos momentos después se imita el grito del coyote, salen corriendo en busca de cobijo. Con un cuerno hecho de abedul o algún otro accesorio y un poco de práctica, se puede imitar la llamada de la madre y los apareamientos de distintos animales. Si conseguimos una buena imitación, se puede obtener una buena respuesta si es la época y si el animal al que se llama está en el entorno y llega a su oído el sonido del instrumento. También se pueden utilizar señales para atraer a los animales en las praderas y en los grandes lagos, pues sienten un deseo insaciable de averiguar todo lo que les resulta extraño. Se puede hincar en el suelo un palo con algo rojo en el extremo, los antílopes y las grullas de las dunas lo ven y se acercan a inspeccionar por curiosidad. Si se agita el sombrero o una manta cuando estás tumbado, acudirá la ³⁴barnacla canadiense y volará en círculos a tu alrededor e incluso puede que se pose.

Pero el gran secreto para entrar en contacto con los animales salvajes, es moverte en sus dominios sin causarles daño, para que consigan conocerte mucho antes de haber establecido relaciones con ellos. No es fácil saber cuando pueden confiar en alguien, en cambio ellos lo saben con toda seguridad.

³⁴El Barnacla Canadiense (*Branta canadensis*), o Ganso de Canadá como es también conocido, es un ave natural de América del Norte. En la actualidad esta especie se presenta en su estado salvaje

Si por la mañana o al atardecer remas en una canoa tranquilamente durante varios días, tendrás la oportunidad de estudiar el modo de ser y las costumbres de las aves acuáticas y aunque no te hagan más caso del que harían a una rata almizclera, te harán sentir un sujeto privilegiado. Para conseguir una amistad personal con un animal salvaje, la mejor técnica consiste, en criarlo uno mismo desde muy pequeño dejándole en entera libertad. El nativo logra esta técnica con toda perfección, a veces incluso podía conseguir amistad con un animal adulto, pero era siempre más difícil conseguirlo.

Obtener el mismo resultado con un animal cautivo o doméstico es más difícil, porque sus hábitos y su conducta se ven influidos con frecuencia por un entorno artificial. Una cervatilla puede llegar a beber leche de tu propia mano, si utilizas la técnica adecuada para acercarte a ella con dulzura e incluso al llegar a cierva, puede llevar una vida natural y lograr una relación íntima con los seres humanos, que se benefician de la dulzura que les proporciona uno de los animales, que la naturaleza supo adornar con más gracia.

A continuación haremos una descripción detallada de cada uno de los animales que aparecerán en los cuentos indios que analizaremos más adelante. Este estudio nos ayudará a entender el papel que desempeña cada uno en la historia y su simbología dentro de la misma. Los indios dotan a los animales características humanas y los conocen a la perfección porque forman parte del entorno con el que se relacionan, del que se nutren y en ocasiones del que deben protegerse.

Los indios norteamericanos, desde Alaska hasta la frontera con México, identifican lo religioso con la naturaleza. La visión del cosmos se fundamentaba en las cualidades más relevantes que poseían los animales, sobresalía por encima de todos, la fuerza del búfalo, del coyote su astucia, del águila su valentía y del antílope su agilidad; también debían estar en armonía con parajes y plantas. Cuando los nativos americanos tradicionales matan un animal utilizan todas sus partes, sea como alimento, como ropa o arte y respetan su espíritu. Según la mitología de los indios nez percé, por ejemplo, antes de la llegada del hombre había existido un pueblo animal.

Reina además en su simbología una fuerza invisible en el universo, que se manifestaba de distinta forma según la raza o la tribu. Algunos creían que existían tres mundos paralelos y que la tierra flotaba sobre el agua, donde moraban unos espíritus que tenían un gran poder y controlaban la flora y la fauna existente en la tierra y en el mar. Creían también que existía el

reino de un mundo superior más allá de la bóveda celeste. Ese mundo superior se regía por unos espíritus paralelos a los del mundo inferior, llamados Aves del Trueno, que eran los más poderosos, que producían el nacimiento de los relámpagos y los truenos por los rayos provenientes de sus ojos y por el movimiento de sus alas.

La serpiente y el pájaro en la mitología nativa se muestran de diferente manera, a veces de forma separada y a veces en unas combinaciones extrañas. El pájaro siempre aparece en la mente del indio como un ser incomprensible. Su capacidad para volar, su imagen en lo alto del cielo donde moran los dioses y su capacidad de emitir canciones sonoras, forman un conjunto de cualidades muy por encima de las suyas, que les convierten en seres misteriosos. Por todas esas cualidades, piensan que se trata de un espíritu o de un ser alado y con mucha frecuencia, piensan que son unos mensajeros que moran en las regiones brillantes del Sol o de la deidad del cielo. El vuelo y la canción de los pájaros siempre han simbolizado presagios de gran importancia para los nativos y para nuestros antepasados primitivos. Para muchas tribus los pájaros significaban los espíritus visibles de los muertos. Los algonquinos pensaban que los pájaros causaban la acción del viento, producían los chorros de agua y con el movimiento de sus alas creaban las nubes. Según algunas tribus, el aleteo de un gran pájaro producía la tormenta, cuyos rastros se observan en el relámpago, que se asemejan a las chispas que crean los búfalos al restregarse contra las rocas. La mayoría de las tribus de la costa del noroeste poseen esta misma creencia y piensan que el relámpago es el destello producido por el ojo del pájaro de la tormenta.

Como ejemplo muy conocido, el búfalo ha pasado a la mitología popular entre los indios, como el animal sagrado por excelencia, pero son muchos más los que se incluyen en las diversas leyendas de creación y mitos de las tribus norteamericanas. Los animales no son conocidos por argumentar la metafísica de Dios, pero están más cercanos a la perfección en las cosas que hacen de lo que nosotros podemos esperar en las nuestras. Algunos animales tienen ciertos mensajes para los micmacs, pero siempre deberías preguntar, qué significa ese mensaje, en lugar de hacer adivinanzas que pudieran ser erróneas. Quizás como los maskapi, los hombres medicina clovis se dirigen al espíritu animal (por su nombre) hechizando, tocando el tambor y cantando.

A continuación describimos y enumeramos por orden alfabético la simbología de los animales más recurrentes en los cuentos de los indios norteamericanos.

El águila

El águila simboliza poder y prestigio, el poder del Gran Espíritu y la conexión con lo divino, este animal era el mensajero directo del dios único indio, su vuelo majestuoso no se puede igualar, por eso se le considera la reina de las aves. El águila es un baluarte muy importante de la simbología animal de la cultura amerindia, representa un signo de buena suerte, de gran sabiduría, de autoridad, de valentía, de visión, de protección, y de riqueza. Cuando un águila se posaba cerca del lugar donde un indio rezaba, significaba que habían sido escuchadas sus plegarias. Según la tribu nez percé, fue el primer animal alado que apareció en el escrutinio del mundo animal. Sus plumas se utilizan en los rituales sagrados y por los chamanes para curar a las personas enfermas, como vimos en el capítulo de la medicina. Nos ayuda a regresar al pasado para analizar nuestras vidas, nos ofrece la objetividad y la claridad de espíritu necesarias para la toma de decisiones y la búsqueda de las prioridades. Representa el espíritu, la habilidad de vivir en sus dominios, al mismo tiempo que se queda conectado y equilibrado en el dominio de lo terrenal. Nos aporta despertar e iluminación y nos enseña a mirar hacia las altas esferas para que nuestro corazón alcance el sol y que aprendamos a amar la sombra tanto como la luz. El águila encarna la fuerza divina, puede ir muy alto en el cielo, más alto que ningún ser vivo y está asimilado al Gran Espíritu, domina con su mirada el conjunto de la vida.

Nos enseña que es necesario considerar del mismo modo, los acontecimientos positivos como los negativos, las caras de la sombra como las de la luz, lo cual ayuda a perseguir el desarrollo de su propia personalidad. Una persona puede conseguir la fuerza del águila poniendo a prueba su alma, miremos más allá de nuestro horizonte y exploremos el mundo como hace el águila, protege el espíritu y el cuerpo, representa la salud y la totalidad del ser humano. Significa la persona que se sobrepone a los minuciosos detalles de la vida cotidiana para ocuparse de sacar la visión completa del conjunto, los indios consideraban el águila con una veneración extrema.

Como vuela muy alto, observa claramente las tendencias que ocurren en el diseño global de la vida, desde esas alturas se aproxima al cielo donde mora el Gran Espíritu con el que mantiene una gran conexión. Los chamanes han usado durante siglos sus plumas consideradas las herramientas más sagradas de la curación para limpiar las auras de los pacientes que acuden a ellos para su sanación. El águila nos recuerda que tenemos que animarnos y armarnos de valor pues el universo te está concediendo una oportunidad de volar alto, por encima de los niveles

mundanos de nuestra vida diaria, ampliando así nuestro universo del yo más allá del horizonte que tenemos visible por el momento.

El antílope

El antílope nos enseña un comportamiento razonable, conoce las triquiñuelas de la vida, los misterios de la vida y de la muerte; puede actuar con la verdad y sin miedo. El antílope corresponde a las personas que trabajan en la medicina. Es el mensajero o guía de los humanos; cuando un indio se encontraba en un cruce de caminos, sólo tendría que fijarse en el camino que tuviera huellas de antílope y ése era el correcto. Si se veían dos antílopes luchando, significaba que la persona presente en esa lucha, habría de tener conflictos con sus amigos o familiares. En el cuento de *Génesis de los Pies Negros* que analizaremos más adelante, el Gran Espíritu, creador de todos los seres vivos que nos rodean, coloca al antílope en las montañas y éste no cesa de tropezarse. Cuando el Gran Espíritu se da cuenta de su error lo desplazará a las praderas donde vivirá feliz junto con el resto de la manada.

Según los gros ventre, el antílope, junto con el bisonte y el alce, forman una triada de animales sagrados, dicha triada era la presa favorita de la deidad cazadora Cuerpo Chamuscado.

La ballena

Está considerada la dueña del océano, simboliza la conservadora de archivos, la guardiana de los secretos, muy similar a una biblioteca flotante de la historia de la Madre Tierra. Ella presenció los acontecimientos que surgieron en la colonización de la isla de la Tortuga y ha sabido guardar todos los registros vivos y el conocimiento de la Tierra. La gente de la Medicina de la Ballena guarda su ADN codificado, para entender que las frecuencias sonoras, sirven para abrir registros a las memorias de los conocimientos de los tiempos antiguos. Se cuenta que fue traída a la Tierra por los Ancianos de la Estrella del Clan Sirio, los biólogos piensan que hace millones de años este mamífero vivía en tierra firme. Las leyendas tribales atribuyen su traslado al océano cuando la Tierra se movió y *Lemuria*, la Madre Tierra se sumergió debajo de las olas. Antes del advenimiento de la lengua hablada, la lengua primordial eran las señales de las manos y la mayor parte del tiempo las tribus permanecían en silencio, la lengua reinante era la de los sonidos emitidos por los animales, que son las otras criaturas del Gran Espíritu.

El búfalo

Este animal era un buen signo, el símbolo indiscutible de la oración, la gratitud y el elogio de la abundancia que se ha recibido. En las creencias indias si aparecía un búfalo blanco, significaba que se habían escuchado las oraciones y que se esperaban cosechas abundantes. En el cuento del *Origen de la danza búfalo* la bella mujer se casa con el Gran Búfalo y éste a su vez mata a su padre porque desea vengarse del daño que los seres humanos están causando a su especie. A su vez, para contentar a su futura esposa devolverá la vida a su padre, tras bailar todos los búfalos sobre su cuerpo sin vida. Esto dota a los búfalos de un poder sobrenatural. Se le consideraba un dios con fuertes poderes, mensajero de fuerza y supervivencia especialmente de las tribus de la llanura, era además una de las esencias de la cultura india y una de las bases de su espiritualidad. Para los sioux, kiowas y assiniboin era un animal sagrado y centro de culto ceremonial; la danza del sol tiene una estrecha relación con su culto, estas tribus dependían de su carne para su sustento y de su gruesa piel para soportar los duros inviernos. En las tribus sioux aparece la leyenda del Búfalo Blanco que les hizo entrega de la pipa sagrada, pero según la tribu lacota fue la Mujer Ternera del Búfalo Blanco, quien trajo la sagrada pipa a la gente y les enseñó a orar. En la tradición amerindia todos los animales son sagrados, pero para muchas de las tribus el Búfalo Blanco es el más sagrado.

El castor

El castor es el hacedor del reino animal, está directamente relacionado con la energía del agua y de la tierra, con un fuerte sentimiento arraigado en la familia y en el hogar. El castor simboliza trabajo, inteligencia e independencia; tiene múltiples lecturas, pues conlleva buenos poderes, pero a su vez también conflictos y confusión. Si se le conoce por algo, es sin duda por su increíble capacidad de construcción en las madrigueras para su vivienda o en los diques para la conducción del agua, cuya finalidad es mantener estable el nivel del agua embalsada, para que las entradas a la madriguera permanezcan siempre sumergidas y así estén a salvo de los depredadores. Sus diques son reparados y reforzados para evitar peligros; son muy estrictos en la protección de sus parcelas, marcando sus límites, segregando ellos mismos una sustancia olorosa y respondiendo con inusitada violencia contra el enemigo. Es amante de la comunidad y de compartir las cosas, acepta todo lo que pueda contribuir a construir un bien común y una buena vecindad. El castor es un animal generalmente de hábitos nocturnos, vive en grupos familiares, es longevo, vive unos 20 años y monógamo.

En algunas tribus atabaskas de Alaska, el castor es un héroe cultural, un transformador benévolo que usa su ingenio para decapitar a los monstruos y moldear el mundo para beneficio de la gente. Los castores simbolizan la riqueza y el éxito en la caza en muchas tribus de Alaska y de la costa noroeste. Para la tribu de los pies negros es un símbolo de sabiduría y está asociado con la pipa sagrada. En la tribu cherokee, juega un papel de caprichoso, semejante al ratoncito Perez cuando los dientes del niño caen, el castor le dedica una canción de buena suerte. Los cherokee y los creek tienen un baile del castor entre sus danzas tribales tradicionales. En muchas tribus aparecen como nombres de clanes y tallados en muchos postes totémicos.

El ciervo

El cervatillo responde con dulzura y con amor a la llamada del Gran Espíritu desde la cima de la Montaña Sagrada. Nos enseña a usar el poder de la dulzura para llegar a los corazones y a las mentes de los seres heridos que tratan de alejarnos de la Montaña Sagrada. Nos propone la búsqueda de la dulzura del ser que cura todas las heridas. No hay que presionar tanto para que cambien los demás, hay que amarlos como son, si aplicas estas ideas conectarás con la Montaña Sagrada, el núcleo central de tu serenidad, y así el Gran Espíritu te guiará.

Si una mujer encontraba un ciervo, significaba que pronto tendría un hijo y si un hombre lo veía en un campo de batalla, quería decir que moría en esa batalla.

El coyote

El coyote simboliza siempre el embaucador en las miles de leyendas y cuentos que se han escrito sobre él; es también un animal sagrado, de los muchos poderes mágicos que posee, no todos funcionan a su favor, pues a veces cae en sus propias trampas y sin embargo, siempre se encamina hacia un error incluso más grande todavía. El coyote es un animal hipócrita y engañoso, le gusta engañar a los demás y a sí mismo. La energía del coyote nos enseña que no hay que tener miedo de hacer el payaso, de encontrarse en situaciones difíciles, el coyote nos dice que hay que reírse de uno mismo y nos muestra nuestra faceta loca.

Es uno de los signos más antiguos de la cultura mística de las tribus nativas, este astuto y famoso animal está lleno de magia, poderes especiales y sabiduría, según el lugar donde se encuentre hay que tener siempre cuidado, pues puede tratarse de una trampa. Según los sioux era uno de los hijos de *Iya*, por lo tanto enemigo de los seres humanos, para los mandan se trata de un animal sagrado, que se convirtió en Hombre Asnico cuando su misión creadora

llegó a su fin, para los nez percé el coyote es muy venerado, pues suplió con la astucia su carencia de cualidades físicas.

El cuervo

Este ave simboliza la inteligencia, la sabiduría y el entendimiento, el cuervo, aunque parezca mentira, era portador de un buen signo, pero con múltiples significados, según el lugar donde se encontrara o lo que llevara en el pico, representaba un signo bueno o malo; se utilizaba para combatir los malos espíritus. En el cuento de *Origen de la tienda medicina* (Rostro Marcado), que analizaremos en el capítulo siguiente, el héroe deberá entregar al sol dos plumas de cuervo para lograr la mano de su hija. Según la mitología inuit, se trata del único animal que puede acompañar a los difuntos hasta la Aurora Boreal, en la mitología de los mandan, un cuervo blanco será quien anuncie el fin del mundo a los seres humanos.

Las leyendas autóctonas cuentan que el cuervo creó la luz, el fuego y el agua, es fácilmente reconocible por su pico derecho. Es portador de magia poderosa y positiva en la mayoría de las culturas de todo el planeta, pues nos permite aprender a conocer nuestros miedos íntimos con el fin de favorecer un cambio de conciencia. Es el mensajero de nuestro inconsciente y además de lo desconocido, del más allá, el cuervo rechaza las energías negativas de las personas que utilizan la magia negra, este animal lleva la energía del mensaje al lugar donde debe estar. Gracias a él, uno puede cuidarse y curarse a distancia. Su fuerza puede ayudarnos a cambiar y a penetrar en el gran secreto, el cuervo nos incita a mirar en el gran vacío negro, para encontrar respuestas a nuestras preguntas, representa la complejidad de la naturaleza y la sutileza de la verdad. Nos recuerda que cada uno de nosotros ve un mundo un poco diferente y que el sabio sabe que las cosas no son siempre lo que parecen. El cuervo rescató al sol y lo puso en el cielo para que el mundo tuviera luz, también dio la luna y las estrellas a la humanidad, y puso el salmón a su disposición. El cuervo nos dice que se puede caminar dentro del Gran Misterio por otra senda, que se encuentra al límite del tiempo, pues nos merecemos el derecho de ver y de experimentar algo más de la magia vida.

Este ave es negro como el azabache, místico como la luna y si se le habla de magia, vuela con la persona en breve. El cuervo siempre fue el portador de la magia y por esa razón se le honraba. En la cultura de los amerindios, el color negro tiene diversos significados, pero no simboliza el mal como en la cultura del hombre blanco. El negro puede simbolizar la búsqueda de respuestas, el vacío, o el camino para las dimensiones metafísicas. El cuervo

tiene un color negro azulado, que tiene una luminosidad que simboliza la magia de la oscuridad y una mutabilidad de forma que simboliza nuestros procesos de transformación.

Este ave era muy temida, representaba un pésimo signo para los indios pues eran portadores de desgracias y traían problemas a las gentes siempre que aparecían con sus alas desplegadas en el cielo. Era además un ave simbólica, vinculada a los poderes y portadora de una señal de muerte.

El lobo

El lobo simboliza la familia, la resistencia, la intuición y el aprendizaje, el lobo es el profesor y el naturalista. Muchas tribus formaban clanes y bandas que recibían su nombre, pues estaba altamente considerado dentro de la mitología india, sin embargo los europeos que llegaron al continente americano no lo apreciaban y fue casi exterminado.

La tribu assininboin lo consideraba un animal sagrado y el símbolo del ardor guerrero, esta tribu tenía un guerrero que llevaba por nombre Lobo Hambriento. En la tribu de los kiowas existe la conocida Historia del Muchacho Lobo, que describe un personaje que fue acogido por una manada de lobos, que le ayudaron a vengarse del que le abandonó.

El lobo es leal y se empareja de por vida, posee un fuerte sentido familiar con su manada. Está representado por la estrella del Can, en la Gran Nación de las Estrellas. Tiene los sentidos muy agudos y tiene a la luna como su aliada de poder. La luna representa el símbolo de la energía psíquica o del inconsciente que encierra los secretos del conocimiento y de la sabiduría. Cuando aúlla a la luna, el lobo desea conectar con las ideas nuevas que se hallan por debajo del nivel de la conciencia.

El oso

El oso simboliza la protección y el poder de la introspección, es gran cazador y siempre un buen signo. Siempre se encuentra en la base de las tallas tótem y representa la sublimación de las necesidades corporales y donde la carne es la casa del espíritu. Significa vitalidad y valentía, el oso siempre es respetado y tratado como un invitado de alto rango. Cuando los indios captaban la presencia de un oso en el bosque o en un río, pensaban que se encontraban en una zona sagrada o habitada por buenos espíritus.

Según la leyenda de los sioux, el Gran Oso, era un maléfico aliado de Iya, que luchaba contra los hombres. Los nez percé pensaban que se trataba del rey de los animales andantes, que era

muy temido por el hombre. En la mitología de la tribu shasta representa también el señor de los animales.

El oso para hibernar, entra en la cueva-útero para digerir las experiencias que surgieron durante el año. Para conseguir nuestros sueños y objetivos hace falta el arte de la introspección. Para pasar por la experiencia del oso hay que sintonizar con las energías de la Eterna Madre y nutrirnos de la placenta del Gran Vacío, lugar donde se vive en armonía, pues todos los seres tienen la capacidad de calmar su mente y penetrar en el silencio y en el saber. El poder del oso es entrar en la Cabaña de Sueños, en la que la muerte de la ilusión de la realidad física, pasa por encima a la expansión de la eternidad.

El perro

El perro está considerado como la fidelidad; tiene el mismo sentido que en el mundo occidental, es el fiel compañero del hombre, su mejor amigo, lleno de energía protectora. Él transmite el sentido de servicio a los demás. El perro, por supuesto es el compañero fiel y entregado.

Puede defender a su dueño hasta la muerte, tiene mucha compasión y sabe ver más allá de las apariencias, nos enseña que hay que examinar de vez en cuando la lealtad a sí mismo y a los demás. Según la leyenda de la tribu coeur d'alène, el perro en un tiempo era amigo del lobo, hasta que decidió robar a los hombres la chispa del fuego y éste jamás regresó con su amigo el lobo, prefirió las comodidades de la vida humana y se olvidó de su misión. Muchas tribus indias poseían perros, que les alertaban de los peligros que acechaban; les ayudaban en la caza, eran fuente de calor en invierno y eran fieles criados. Los canes nos comunican que debemos preguntarnos por nuestro sentido de servicio a los demás.

La rana

La rana simboliza el agua y representa el éxito emparejado con la humildad, simboliza liberalidad del mundo y del espíritu, pero aconseja al que recibe los dones del creador no hincharse de orgullo, porque entonces todos los tesoros desaparecen. Significa modestia y virtud; se trata de un espíritu poderoso que trae buena fortuna.

Para muchas tribus estos animales eran una especie de duendes, se les consideraba animales curativos y signos portadores de fortuna. Las ranas eran los mensajeros de la lluvia y los que poseían el conocimiento de los poderes del agua, cantan canciones y emiten diferentes sonidos para atraer el agua hacia la Tierra. Nos dice que hay que respetar nuestras lágrimas

porque limpian el alma. El agua además limpia el cuerpo para prepararlo para la ceremonia sagrada. Si se secan los estanques, llama a los Seres del Trueno para que limpien y renueven la Tierra de agua. Las profundas notas del croar de la rana son los Seres del Trueno: el trueno, el relámpago y la lluvia.

La Abuela Rana, según la mitología mandan, fue el primero de los animales en caer en la cuenta, que el Hombre Asnico estaba superpoblando nuestro planeta Tierra de todo tipo de animales. Para compensarlo, ideó la creación del concepto de muerte, el resto de los animales aceptaron la idea, pero para su sorpresa ella fue la primera en morir. A veces, se utilizan ranas disecadas durante el periodo de curación del chamán, para que vigile el cuerpo del paciente.

Las personas que tienen la energía de la rana son muy buenos curanderos y videntes. Tienen el poder de alejar las ondas negativas, que rodean a las personas de su entorno y liberan los enfermos de sus sufrimientos. Si ves una rana en tus sueños, esto significa que es hora de hacer una pausa y de ocuparse de uno mismo.

El salmón

Este animal siempre estuvo estrechamente relacionado con el mundo amerindio de Canadá. En las tribus de la zona de Vancouver es un animal muy importante, pues era la base de su sustento y a la vez el rey de los animales acuáticos. La lección que hay que aprender del salmón, es que las oportunidades se pueden encontrar en todas las situaciones y que tenemos que aprender de las opiniones de los demás, para poder así juntarlas con nuestras ideas y nuestra experiencia, para poder ver más claramente y elegir el mejor de los caminos posibles.

La serpiente

La serpiente está catalogada con un gran respeto dentro de la cultura espiritual es incluso superior al búfalo, al lobo y al águila. Este animal era portador de la sabiduría inherente en la naturaleza y tenía como ésta poderes buenos y malos. En el cuento de creación iroqués, la serpiente será creada por el espíritu maligno para atacar a su hermano gemelo, el espíritu del bien. Se les consideraba protectores, pertenecían a los animales medicina y que traían buena suerte. Los amerindios rezaban a la serpiente cuando necesitaban pedir la curación de alguno de sus seres queridos. Simboliza nuestra muerte y nuestro renacer sucesivos, además de la energía sexual. La serpiente muestra bien el movimiento del nacimiento, de la vida y de la muerte, puesto que cambia de piel. Casi todas las mitologías indígenas consideran a la serpiente un animal perverso. Según una leyenda de la tribu cowlitz, el Hombre de Misterio

las ahogó y las erradicó definitivamente de los lugares sagrados. Para la tribu de los sia, de Nuevo Méjico, la serpiente representa un paradigma de astucia, pues consigue engañar al mismo coyote.

Algunas tribus indias tenían a la serpiente como el símbolo del tiempo. Para algunos escritores ésta simbolizaba la idea india de la eternidad, pero resulta sorprendente que una idea tan recóndita atrajera a tribus primitivas. Para los indios la serpiente también significaba el relámpago, por su rapidez, por su sinuosidad, por su rápido salto y su retroceso instantáneo. La reputación de su sabiduría le era atribuida por la brillantez de su mirada basílica y la inteligencia de sus costumbres, por eso se comprendía que poseyera la orenda o el poder mágico. Esta deidad simbolizaba cambios de la guerra, poder sobre las cosechas o vegetación veraniega, época de más relámpagos, era el amuleto guerrero más poderoso.

Según los algonquinos el relámpago era una enorme serpiente que fue vomitada por *Manito* o el Creador. Para la tribu pawnee el trueno recibía el nombre de “el silbo de la gran serpiente”. La Serpiente del Relámpago era insignia de las fertilizantes lluvias veraniegas, el dios de la fructuosidad; pero también se le temía por ser la precursora de las inundaciones y de las lluvias desastrosas.

Los iroqueses y los algonquinos creían en la poderosa serpiente que moraba en los Grandes Lagos. La gente temía la ira de dicha deidad, pues la descargaba contra los valientes aventureros que se acercaran a su territorio, descargando una tormenta o rompiendo el hielo por debajo de sus pies y arrastrándolos a su lúgubre fortaleza. Era de temer la ira de dicha deidad y se creía que, a menos que fuera debidamente aplacada, ésta desahogaría su temperamento irascible sobre los aventureros valientes que se atrevieran a acercarse a su dominio, haciendo caer una tormenta.

La tortuga

Según las leyendas de los nativos americanos, la tortuga es el símbolo más antiguo para simbolizar la Madre Tierra, nuestra vida emana de la materialización de la energía de la diosa y de la eterna Madre. Nacemos del seno de la Madre Tierra y a ella volverán nuestros cuerpos, está asociada a los grandes mitos de la creación del mundo. Este animal lento y tenaz simboliza la sabiduría y la perseverancia, posee cualidades nobles que han permitido a las naciones autóctonas, seguir en tierras de América desde hace miles de años. Es también el símbolo de la salud, el símbolo más antiguo del planeta Tierra; personifica la diosa de la

energía, la Madre Eterna. La tortuga tiene un caparazón que le sirve de escudo protector, que nos enseña cómo protegernos de las heridas, de la envidia, de los celos y del inconsciente de los demás. Este caparazón es semejante al que ha utilizado la Tierra durante siglos mientras los humanos profanaban su cuerpo. Además señala los peligros de cambiar el curso de las cosas y dejar morir nuestras ideas antes de que den su correspondiente fruto. Ella representa la Madre Tierra en la creencia de los amerindios, su lentitud nos indica que no hay que precipitar las cosas, que vendrán a su debido tiempo y a su debida hora. También nos enseña que hay que proteger nuestros sentimientos, es un buen signo y con buenos poderes. La tortuga era considerada muy sagrada entre muchas tribus norteamericanas por ser protectora de la salud. Muchas tribus no podían comer carne de tortuga al considerar que traía mala suerte, pero el caparazón era un buen regalo para pedir la mano de una mujer.

El zorro

El zorro representa a uno de los peores signos; es un mensajero de peligros, de enfermedades y posiblemente de muerte. Algunos chamanes se servían del poder del zorro para ahuyentar a la muerte. El zorro es un animal muy listo que sabe ser muy discreto, es muy rápido y un gran protector de su familia. Las personas que tienen la energía del zorro, son muy observadoras, se funden en su entorno y saben disimular muy bien; la gente que viaja mucho suele hacerse con un talismán de zorro.

Su inteligencia le lleva a representar un papel semejante al del coyote. Según la leyenda de los pit river, el zorro y su ayudante el coyote, fueron los animales creadores del mundo. La flora es una constante aliada del zorro, pues le ofrece protección y mucha medicina, puede esconderse, pasar desapercibido o desaparecer; tiene la capacidad de adaptarse al invierno, pues puede cambiar de color.

CAPÍTULO VI- ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS CUENTOS INDIOS

En este capítulo analizaremos 10 cuentos sobre el origen del mundo según distintas tribus de Canadá siguiendo el método de Romera Castillo. Este método me ha permitido hacer un análisis más metódico y profundo desde el punto de vista semiótico, semántico, morfológico y pragmático. Desde el punto de vista morfosintáctico podemos dividir el cuento en secuencias para establecer las funciones primarias. A continuación, describimos el núcleo de la historia y las funciones secundarias y analizamos las catálisis, que son vínculos de unión entre las secuencias. Por medio de la tipología de Aarne Thompson hemos podido clasificar los cuentos dentro de un arquetipo aunque no sean de tradición europea. A través del método de Vladimir Propp he podido analizar las funciones de cada situación dentro de cada cuento. A su vez, los personajes que en su mayoría son animales, son tratados como actores por lo que pueden tener la función de sujeto u objeto de la acción. También he analizado los predicados de base aplicados a los actores de cada cuento, lo que me ha permitido conocerles con mayor profundidad porque debe responder a tres preguntas: saber, querer y poder. Más adelante proseguimos el análisis de los actores desde la perspectiva de Mieke Bal donde debemos estudiar la fuerza, la diligencia y la flexibilidad de cada actor del cuento. Si participa activamente se representa con el signo +, si no participa positivamente se indica con el signo - y si no consta, con el símbolo grado cero representado con la letra griega θ . Desde el punto de vista semántico he utilizado como referencia *El Diccionario de Símbolos* de Cirlot, *El Diccionario Literario Universal* de Pérez Rioja y *El Diccionario de Iconología y Simbología* de Morales y Marín para analizar todos los elementos simbólicos en cada cuento. En el análisis pragmático me he ocupado de cuantificar los tiempos verbales que figuran en los cuentos y su porcentaje representado por medio de un gráfico. También he analizado si el tiempo es secuencial y si la duración de la historia corresponde con el tiempo real. En este apartado también aludimos al tipo de lenguaje que se emplea y a qué público va dirigido. Finalmente, siguiendo la propuesta de Prince a través de la acción mínima, hemos resumido el cuento en una sola frase ayudándonos de terminología y metodología de la sintaxis, bien frases causales o consecutivas. Esta frase se convierte en modelo capaz de generar nuevos cuentos con esquemas y estructuras idénticas al que ha servido de punto de partida. Además, cuando se da he extraído la enseñanza que encierra el cuento sometido a análisis. Las referencias bibliográficas de los autores aquí mencionados figuran en la

Bibliografía, en las páginas indicadas en el Índice de esta Tesis.

3. Mik'mak creation story.

MICMAC CREATION STORY

Kisu'lk

Kisu'lk (gee-soolg) is the one who made everything. Sometimes *Kisu'lk* is referred to as *Kji Niskam* (Jee nis-gam), or the Great Spirit. Neither word implies gender, because it is not important whether the Great Spirit is a he or a she.

The Micmac people do not explain how the Great Spirit came into existence, only that Creator is responsible for everything being where it is today. Creator made everything.

Naku'set

Naku'set (nah-goo-set) is the sun which travels in a circle and owes its existence to Creator. *Naku'set* is the giver of life. It is also a giver of light and heat. The power of *Naku'set* is held with much respect among the Micmac and other aboriginal peoples.

The Creation of Wsitqamu'k

Wsitqamu'k (oo-sit-gah-moo) is the Earth, or the area of land upon which the Micmac people walk and share its abundant resources with the animals and plants. *Wsitqamu'k* refers to the Micmac world which encompasses all the area where the Micmac people can travel or have traveled upon.

Wsitqamu'k was created by Creator and was placed in the centre of the circular path of *Naku'set*, the sun. *Naku'set* was given the responsibility of watching over the Micmac world. *Naku'set* shines bright light upon *Wsitqamu'k* as it passes around its path, and this brought the days and nights.

The Creation of Kluskap

After the Micmac world was created and after the animals, birds and plants were placed on the surface, Creator caused a bolt of lightning to hit the surface of *Wsitqamu'k*. This bolt of lightning caused the formation of an image of a human body. It was Kluskap (gloos-cap), first shaped out of the basic element of the Micmac world, sand.

Creator unleashed another bolt of lightning which gave life to Kluskap, but he could not yet move. He was stuck to the ground, watching the world go by and *Naku'set* travel across the sky everyday. His head was facing the direction of the rising sun, his feet were in the direction of the setting sun, his right hand was pointed north, and his left hand was in the South direction.

Kluskap watched the animals, the birds and the plants grow and pass around him. He asked *Kisu'lk* to give him freedom to move about the Micmac world. So it was that a third blast of lightning came, and that caused Kluskap to become free and to be able to stand on the surface of the Earth.

After Kluskap stood up on his feet, he turned around in a full circle seven times. He then looked toward the sky and gave thanks to Creator for giving him life. He looked down and gave thanks to *Wsitqamu'k* for offering its sand for his creation. He looked within himself and gave thanks to *Kisu'lk* for giving him his soul and spirit. Kluskap then gave thanks to the four directions, starting in the direction of sunrise, and following the sun: East, South, West and North. In all he gave his heart felt thanks to the seven directions.

Kluskap then went out to explore *Wsitqamu'k*, to see what he might learn about where he lived. He traveled in the direction of the setting sun, until he came to an ocean. He then went south until the land narrowed, and he could see two oceans on either side. He journeyed back to where he started from, and then continued towards the North, to the land of ice and snow. Finally, he came back to the East, where he decided to stay, because it was where he came into existence. He again watched the animals, the birds and the plants. He watched the water and the sky. Creator taught him to watch and learn about the world. Kluskap watched but he did not disturb the world around him. He finally asked Creator to tell him the purpose of his existence. He was told that he would meet someone soon.

The Coming of Nukumi

One day when Kluskap was traveling in the East he came upon a very old woman. The old woman introduced herself as Nukumi (noo-goo-mee). She said to Kluskap, "I am your grandmother." Kluskap asked the old woman how she arrived in the Micmac world. Nukumi said that she owed her existence to the rock, the dew and *Naku'set*, the Sun. She went on to explain that on one chilly morning a rock became covered with dew because it was sitting in a low valley. By midday, when the sun was most powerful, the rock got warm and then hot.

With the power of *Naku'set*, the rock was given a body of an old woman. This old woman was Nukumi, who came into being already very wise and knowledgeable. She told Kluskap that he would gain spiritual strength by listening to and having great respect for his grandmother.

Kluskap was so glad for his grandmother's arrival to the Micmac world he called upon *Apistne'wj* (ah-bis-ti-nay-ooj), a marten swimming in the river, to come ashore. *Apistne'wj* came to the shore where Kluskap and Nukumi were standing, and Kluskap asked him to give up his life so that he and his grandmother could live. *Apistne'wj* agreed. Nukumi then took *Apistne'wj* and quickly snapped his neck, then placed him on the ground. Kluskap for the first time asked Creator to use his power to give life back to *Apistne'wj*, because he did not want to be in disfavor with the animals. *Apistne'wj* went back to the river and in his place lay another marten. Kluskap and *Apistne'wj* became friends and brothers forever. Because of marten's sacrifice, Kluskap referred to all the animals as his brothers and sisters from that point on.

Nukumi cleaned the animal to get it ready for eating. She gathered the still-hot sparks from the lightning which had hit the ground to give Kluskap life. She placed dry wood over the coals to make a fire. This fire became the Great Spirit Fire, and later came to be known as the Great Council Fire. Thus, the first feast of meat was cooked over the Great Fire.

Kluskap relied on his grandmother for her knowledge, and, since Nukumi was old and wise, Kluskap also came to respect her for her wisdom. They learned to respect each other for their continued interdependence and continued existence.

The Coming of Netawansum

One day when Kluskap and Nukumi were walking along in the woods, they came upon a young man. This young man was tall and physically very strong, and had grey-coloured eyes. Kluskap asked the young man his name and how he arrived to the Micmac world. The young man told Kluskap that his name was Netawansum (neh-dah-wan-sum) and that he was Kluskap's nephew. He told Kluskap that he was strong and that he could run after the moose and caribou to bring them down with his bare hands, so they could all live comfortably.

When Kluskap asked Netawansum where he came from, Netawansum said that while the East wind was blowing hard it had caused the waters of the ocean to become rough and foamy. This foam got blown to the shore on the sandy beach, and finally rested on the tall grass. This tall grass happened to be sweetgrass, and it held onto the foam until *Naku'set* was high in the midday sky. At that time, *Naku'set* gave Netawansum spiritual and physical strength in a

human body. Creator told Kluskap that if he relied on the strength and power of his nephew he would gain strength and understanding of the world around him.

Kluskap was so glad for his nephew's arrival to the Micmac world, he called upon the salmon of the rivers and seas to come to shore and give up their lives. The reason for this is that Kluskap, Netawansum and Nukumi did not want to kill all the animals for their survival, so in celebration of his nephew's arrival, they all had a feast of fish. They all gave thanks for their existence. They continued to rely on their brothers and sisters of the woods and waters, and on each other, for their survival.

The Coming of Ni'kanaptekewi'skw

One day, Kluskap was sitting near a fire, Nukumi was making clothing out of animal hides, and Netawansum was in the woods getting food. Then, a woman came to the fire and sat beside Kluskap. She put her arms around him and asked "Are you cold my son?" Kluskap was surprised, and he stood up and asked the woman who she was and where she came from. She explained that she was his mother, and her name was Ni'kanaptekewi'skw (nee-gah-nap-de-gay-weeskw).

Kluskap waited until his grandmother and nephew returned to the fire, then he asked his mother to explain how she arrived to the Micmac world. Ni'kanaptekewi'skw said that she was a leaf on a tree which fell to the ground. Morning dew formed on the leaf and glistened while the sun began its journey towards the midday sky. It was at midday when Naku'set gave life and a human form to Kluskap's mother.

Kluskap's mother said that she was bringing all the colours of the world to her children. She was also bringing strength and understanding; strength to withstand Earth's natural forces, and understanding of the Micmac world, its animals, and her children, the Micmac. She told them that they will need understanding and co-operation, so they all can live in peace with one another.

Kluskap was very happy that his mother came into the world, and since she came from a leaf, he called upon his nephew to gather nuts, seeds and fruits of the plants while Nukumi prepared a feast. Kluskap gave thanks to Creator, Naku'set, Wsitqamu'k, Nukumi, Netawansum and Ni'kanaptekewi'skw. They all had a feast in honor of Kluskap's mother's arrival to the world of the Micmac.

Kluskap's Life

Kluskap continued to live with his family for a very long time. He gained spiritual strength by having respect for each member of the family. He listened to his grandmother's wisdom. He relied on his nephew's strength and spiritual power. His mother's love and understanding gave him dignity and respect. Kluskap's brothers and sisters of the wood and waters gave him the will and the food to survive. Kluskap learned that mutual respect of his family and the world around him was a key ingredient for basic survival. Kluskap's task was to pass this knowledge to his fellow Micmac people, so that they too could survive in the Micmac world. This is why Kluskap became a central figure in Micmac story telling.

Kluskap's Departure, and Final Teachings

One day when Kluskap was talking to Nukumi he told her that soon they would soon leave his mother and nephew. He told her that they should prepare for that occasion. Nukumi began to get all the necessary things ready for a long journey to the North. When everyone was sitting around the Great Fire one evening, Kluskap told his mother and nephew that he and Nukumi were going to travel in the direction of the North, to return only if the Micmac people were in danger.

Kluskap told his mother and nephew to look after the Great Fire and never to let it go out. He told them that, after the passing of seven winters, seven sparks will fly from the fire, and when they land on the ground seven men will come to life. Seven more sparks will land on the ground and seven women will come into existence. They will form seven families, which would disperse into seven different directions from the area of the Great Fire.

Kluskap said that once the seven families reached their destinations, they would further divide into seven groups. Each group would have their own area for their subsistence, so they would not disturb the other groups. He instructed his mother that the smaller groups would share the Earth's abundance of resources which included animals, plants and fellow humans.

Kluskap also told his mother that after the passing of seven winters, each of the seven groups would return to the place of the Great Fire. There all the people would dance, sing and drum in celebration of their continued existence in the Micmac world. Kluskap continued by saying that the Great Fire signified the power of the Great Spirit, and also the power and strength of the light and heat of Naku'set, the sun. The Great Fire also held the strength of Wsitqamu'k, the Earth. Finally the fire represented the bolt of lightning which hit the Earth from which

Kluskap was created. The fire is very sacred to the Micmac - it is the most powerful spirit on Earth.

In honor of Nukumi's arrival to the Micmac world, Kluskap instructed his mother that seven, fourteen and twenty-one rocks would have to be heated over the Great Fire. These heated rocks, or Grandfathers, will be placed inside a wigwam covered with hides of moose and caribou, or with mud. The door must face the direction of the rising sun. There should be room for seven men to sit comfortably around a pit dug in the centre of the lodge, where up to twenty-one rocks could be placed. Seven alders, seven wild willows and seven beech saplings will be used to make the frame of the lodge.

Seven men representing the seven original families will enter into the lodge. They will give thanks and honor to the seven directions, and will pray to continue to live in good health. The men will pour water over the Grandfathers, causing steam to rise and the lodge to become very hot. The men will begin to sweat up to point that it will become almost unbearable. Only those who believe in the spiritual strength will be able to withstand the heat. Then they will all come out of the lodge full of steam and shining like new born babies. This is the way they will clean their spirits and honor Nukumi's arrival. Before entering the sweat the seven men will burn sweetgrass, to honor the seven directions but also to honour Netawansum's arrival to the Mi'kmaq world. The sweet grass must be lit from the Great Fire.

Kluskap's mother came into the world from the leaf of a tree, so in honor of her arrival tobacco or *tomawey* (doo-mah-way) would be made from bark and leaves and would be smoked. The *tomawey* would be smoked in a pipe made from stone, with a stem made from the branch of a tree. The pipe will be lit from the sweetgrass which was lit from the Great Fire. The *tomawey* represents Kluskap's grandmother, nephew and mother, and the smoke will be blown in seven directions.

After honoring Nukumi's arrival the Micmac shall have a feast or meal. In honor of Netawansum they will eat fish. The fruits and roots of the trees and plants will be eaten to honor Ni'kanaptekewi'skw.

Traducción³⁵

HISTORIA DE LA CREACIÓN MICMAC KISU'LK

Kisu'lk (gee-soolg) es el que hizo todo. A veces Kisu'lk recibe el nombre de Kji Niskam (Jee nis-gam), o el Gran Espíritu. Ninguna palabra conlleva género, porque no es importante si el Gran Espíritu es él o ella.

El pueblo Micmac no explica cómo el Gran Espíritu llegó a existir, sólo que el Creador es responsable de todo lo que está donde está hoy. El Creador hizo todo.

NAKU'SET

Naku'set (nah-goo-set) es el sol que viaja en un círculo y debe su existencia al Creador. Naku'set es el que da la vida. Es también el que da la luz y el calor. El poder de Naku'set está guardado con mucho respeto entre los micmac y otros pueblos aborígenes.

LA CREACIÓN DE WSITQAMU'K

Wsitqamu'k (oo-sit-gah-moo) es la Tierra, o la extensión de tierra sobre la que el pueblo micmac camina y comparte sus abundantes recursos con los animales y las plantas. Wsitqamu'k se refiere al mundo que rodea toda la zona por donde el pueblo micmac puede viajar o ha viajado.

Wsitqamu'k fue creado por el Creador y fue puesto en el centro del camino circular de Naku'set, el sol. A Naku'set se le dio la responsabilidad de vigilar el mundo de los micmac. Naku'set resplandece con una luz brillante sobre Wsitqamu'k cuando pasa alrededor de su camino y esto trajo los días y las noches.

LA CREACIÓN DE KLUSKAP

Después de que el mundo micmac fuera creado y después de que los animales, los pájaros y las plantas fueran puestos sobre la superficie, el Creador provocó una descarga de un rayo para golpear la superficie de Wsitqamu'k. La descarga provocó la formación de una imagen de un cuerpo humano. Era Kluskap (aloos-cap), moldeado primeramente de arena, el elemento básico del mundo micmac.

El Creador desencadenó otra descarga de un rayo que dio vida a Kluskap, pero no se podía mover aún. Él estaba clavado al suelo viendo pasar el mundo y Naku'set viaja a través del

³⁵La traducción ha sido realizada por la doctoranda

cielo cada día. Su cabeza estaba dirigida al sol naciente, sus pies estaban en la dirección del sol poniente, su mano derecha apuntaba al Norte y su mano izquierda estaba en la dirección Sur.

Kluskap observaba los animales, los pájaros y las plantas crecer y pasar alrededor de él. Pidió a Kisu'lk que le diera libertad para desplazarse por el mundo micmac. Así que vino una tercera ráfaga de rayo y eso permitió a Kluskap liberarse y poder permanecer en la superficie de la Tierra.

Después de que Kluskap se mantuviera de pie, dio vueltas a un círculo completo siete veces. Después miró hacia el cielo y dio gracias al Creador por darle la vida. Miró abajo y dio gracias a Wsitqamu'k por ofrecerle su arena para su creación. Miró dentro de sí mismo y dio gracias a Kisu'lk por darle su alma y su espíritu. Kluskap a continuación dio gracias a las cuatro direcciones, empezando por la salida del sol y siguiendo al sol: este, sur, oeste y norte. Dio las gracias más efusivas a las siete direcciones. A continuación Kluskap salió a explorar Wsitqamu'k para ver lo que pudiera ganar donde él vivía. Él viajó en la dirección del sol poniente, hasta que llegó a un océano. A continuación fue al sur hasta que la tierra se estrechaba y podía ver dos océanos, uno a cada lado. Viajó de vuelta a donde partió y después continuó hacia el norte, a la tierra del hielo y de la nieve. Finalmente regresó al este, donde decidió quedarse porque era donde comenzó su existencia. De nuevo observó los animales, los pájaros y las plantas. Observó el agua y el cielo. El Creador le enseñó a observar y aprender sobre él mismo. Kluskap observó, pero no molestó al mundo entorno a él. Finalmente pidió al Creador que le contara el propósito de su existencia. Se le dijo que conocería a alguien pronto.

LA LLEGADA DE NUKUMI

Un día cuando Kluskap estaba viajando por el este, se topó con una mujer muy vieja. La anciana se presentó como Nukumi (noo-goo-mee). Ella dijo a Kluskap, “Yo soy tu abuela.” Kluskap preguntó a la anciana cómo llegó al mundo Micmac. Nukumi dijo que debía su existencia a la roca, al rocío y a Naku'set, el Sol. Ella siguió explicando que una mañana fría, una roca se cubrió de rocío porque estaba sentada en un valle bajo. A mediodía, cuando el sol tenía más fuerza, la roca entró en calor y después se calentó. Con el poder de Naku'set, se dio a la roca un cuerpo de anciana. Esta anciana era Nukumi, que vino a la vida como un ser muy sabio y erudito. Ella dijo a Kluskap, que él ganaría fuerza espiritual escuchando y mostrando un gran respeto por su abuela.

Kluskap se puso tan contento por la llegada de su abuela al mundo micmac, que evocó a Apistné'wj (ah-bis-ti-nay-ooj), una marta nadando en el río para llegar a la orilla. Apistné'wj llegó a la orilla donde Kluskap y Nukumi estaban de pie y Kluskap le pidió que sacrificara su vida para que él y su abuela pudieran vivir. Apistné'wj estaba de acuerdo, Nukumi entonces cogió a Apistné'wj y rápidamente le dio un golpe seco en el cuello y después lo puso en el suelo. Kluskap por primera vez, pidió al Creador que usara su poder para que devolviera la vida a Apistné'wj, porque no quería caer en desgracia con los animales. Apistné'wj regresó al río y en su sitio estaba echada otra marta. Kluskap y Apistné'wj se hicieron amigos y hermanos para siempre. A causa del sacrificio de la marta, Kluskap desde entonces, se dirigió a todos los animales como sus hermanos y hermanas.

Nukumi limpió el animal para que estuviera listo para comérselo. Ella recogió las chispas todavía calientes del rayo, que había golpeado el suelo para dar vida a Kluskap. Puso leña seca sobre el carbón para hacer un fuego. Este fuego se convirtió en el Gran Fuego Espiritual y más tarde llegó a conocerse como el Gran Fuego del Consejo. Así que la primera fiesta a base de carne se cocinó sobre el Gran Fuego.

Kluskap confiaba en el conocimiento de su abuela y puesto que Nukumi era anciana y sabia, Kluskap acabó por respetarla por su sabiduría. Ellos aprendieron a respetarse mutuamente por su continua interdependencia y su continua existencia.

LA LLEGADA DE NETAWANSUM

Un día cuando Kluskap y Nukumi estaban caminando por el bosque, toparon con un hombre joven. Este hombre joven era alto, físicamente muy fuerte y tenía los ojos de color gris. Kluskap preguntó al hombre joven su nombre y cómo llegó al mundo de los micmac. El hombre joven dijo a Kluskap, que su nombre era Netawansum (neh-dah-wan-sum) y que era el sobrino de Kluskap. Él dijo a Kluskap que era fuerte y que podía perseguir al alce y al caribú para abatirles con las manos desnudas, así todos ellos podrían vivir cómodamente.

Cuando Kluskap preguntó a Netawansum de dónde era, Netawansum, dijo que el viento del este que estaba soplando fuerte, había hecho que las aguas del océano se volvieran tormentosas y espumosas. Esta espuma era soplada a la orilla de la playa de arena y finalmente se quedaba en las hierbas altas. Estas hierbas altas resultaron ser hierbas aromáticas y se sujetaban en la espuma, hasta que Naku'set estaba alto en el cielo de mediodía. En aquel tiempo, Naku'set dio a Netawansum fuerza física y espiritual, un cuerpo

humano. El Creador dijo a Kluskap que si confiaba en la fuerza y el poder de su sobrino, ganaría fuerza y entendimiento del mundo de su entorno.

Kluskap estaba tan contento por la llegada de su sobrino al mundo micmac, que acudió al salmón de los ríos y de los mares para que vinieran a la orilla y entregaran sus vidas. La razón de esto es que Kluskap, Netawansum y Nukumi no querían matar a todos los animales para su supervivencia, así que en la celebración de la llegada de su sobrino, todos celebraron una fiesta a base de pescado. Todos ellos dieron las gracias por su existencia. Ellos siguieron confiando en sus hermanos y hermanas del bosque y de las aguas y los unos en los otros para su subsistencia.

LA LLEGADA DE NI' KANAPTEWI' SKW

Un día Kluskap estaba sentado cerca del fuego, Nukumi estaba confeccionando ropa con pieles de animal y Netawansum estaba en el bosque consiguiendo alimentos. Entonces una mujer se acercó al fuego y se sentó al lado de Kluskap. Ella puso sus brazos alrededor de él y preguntó: ¿Tienes frío hijo mío? Kluskap se sorprendió y se levantó y preguntó a la mujer quién era y de dónde era. Ella explicó que era su madre y su nombre era Ni'kanaptewi'skw (nee-gah-nap-de-gay-weeskw).

Kluskap esperó hasta que su abuela y su sobrino regresaran al fuego, luego preguntó a su madre, que le explicara cómo llegó al mundo de los Micmac. Ni'kanaptewi'skw dijo que ella era una hoja de un árbol que cayó al suelo. El rocío de la mañana se formó sobre la hoja y relucía, mientras que el sol comenzaba su viaje hacia el cielo de mediodía. Fue a mediodía cuando Naku'set dio vida y una forma humana a la madre de Kluskap. La madre de Kluskap dijo que traía todos los colores del mundo para sus hijos. También traía fuerza y entendimiento, fuerza para aguantar las fuerzas naturales de la Tierra y el entendimiento del mundo micmac, sus animales y sus niños, los micmac. Ella les dijo que necesitarán comprensión y cooperación, de modo que todos ellos puedan vivir en paz entre ellos.

Kluskap estaba muy contento de que su madre llegara al mundo y puesto que provenía de una hoja, llamó a su sobrino para recoger nueces, semillas y frutas de las plantas, mientras que Nukumi preparaba una fiesta, Kluskap dio gracias al Creador, Naku'set, Wsitqamu'k, Nukumi, Netawansum y Ni'kanaptekewi'skw. Todos ellos celebraron una fiesta en honor a su llegada al mundo de los micmac.

LA VIDA DE KLUSKAP

Kluskap siguió viviendo con su familia durante muchísimo tiempo. Consiguió fuerza espiritual, mostrando respeto por cada miembro de la familia. Él escuchaba toda la sabiduría de su abuela. Ella confiaba en la fuerza y el poder espiritual de su sobrino. El amor y la comprensión de su madre le dio dignidad y respeto. Los hermanos y hermanas del bosque y de las aguas, le dieron la fuerza de voluntad y los alimentos para sobrevivir. Kluskap aprendió que el respeto mutuo de su familia y del mundo de su entorno, era un ingrediente clave para su supervivencia básica. La tarea de Kluskap era transmitir este conocimiento a sus compañeros micmac, para que ellos también pudieran sobrevivir en el mundo micmac. Esto es por lo que Kluskap llegó a ser una figura central de los cuentos de los micmac.

LA PARTIDA DE KLUSKAP Y LAS ENSEÑANZAS FINALES

Un día cuando Kluskap estaba hablando con Nukumi, le dijo que pronto dejarían a su madre y a su sobrino. Él le dijo que deberían prepararse para esa ocasión. Nukumi empezó a preparar todas las cosas necesarias para un largo viaje al norte. Una tarde cuando todo el mundo estaba sentado alrededor del Gran Fuego, Kluskap dijo a su madre y sobrino que él y Nukumi iban a viajar en dirección Norte, para regresar solamente si el pueblo micmac estuviera en peligro.

Kluskap dijo a su madre y sobrino que cuidara el Gran Fuego, que nunca dejara que se extinguiera. Él les dijo que después de transcurrir siete inviernos, siete chispas volarán del fuego, y cuando se posen en tierra, siete hombres cobrarán vida. Siete chispas más se posarán en el suelo y siete mujeres cobrarán vida. Ellos formarán siete familias que se dispersarán en siete direcciones diferentes de la zona del Gran Fuego.

Kluskap dijo que una vez que las siete familias alcancen sus destinos, se dividirán más tarde en siete grupos. Cada grupo tendría su propia zona de subsistencia, de este modo no molestarían a los otros grupos. Instruyó a su madre para que los grupos más pequeños, compartieran la abundancia de los recursos de la tierra, entre los que se incluían: los animales, las plantas y los compañeros humanos.

Kluskap dijo también a su madre, que después de transcurrir siete inviernos, cada uno de los siete grupos regresaría al lugar del Gran Fuego, allí toda la gente bailarían, cantarían y tocarían el tambor, para celebrar la continuación de su existencia en el mundo micmac. Kluskap siguió diciendo, que el Gran Fuego significaba el poder del Gran Espíritu y también el poder y la fuerza de la luz y del calor de Naku'set, el sol. El Gran Fuego también poseía la fuerza de Wsitqanui'k, la Tierra. Finalmente, el fuego representaba el rayo del relámpago, que golpeó la

Tierra de la que Kluskap fue creado. El fuego es muy sagrado para los micmac, es el espíritu más poderoso de la Tierra.

En honor a la llegada de Nukumi al mundo de los micmac, Kluskap instruyó a su madre que siete, catorce y veintiuna rocas o Abuelos tendrán que ser calentados sobre el Gran Fuego. Estas rocas calientes o abuelos, serán colocadas dentro de un wigwam (tienda alargada), cubiertas con pieles de alce y caribú o con barro; la puerta debe estar orientada en la dirección del sol naciente. Debería haber espacio para que siete hombres se sentaran cómodamente, alrededor del hoyo cavado en el centro de la tienda, donde se podían poner hasta veintiuna rocas. Siete alisos, siete sauces silvestres y siete hayas nuevas, se usarán para hacer el marco de la tienda.

Siete hombres, que representan las siete familias originales cabrán en la tienda. Darán las gracias y honor a las siete direcciones y rezarán para seguir viviendo con buena salud. Los hombres echarán agua sobre sus abuelos, haciendo que el vapor suba y que la tienda alcance una temperatura elevada. Los hombres empezarán a sudar hasta el punto de alcanzar una temperatura casi insoportable. Sólo los que creen en la fuerza espiritual podrán soportar el calor. Después todos saldrán de la tienda llenos de vapor y relucientes como los bebés recién nacidos. Ésta es la manera de limpiar sus espíritus y honrar la llegada de Nukumi. Antes de entrar a sudar los hombres quemarán hierbas aromáticas, para honrar las siete direcciones, pero también para honrar la llegada de Netawansum al mundo micmac. Las hierbas aromáticas deben encenderse del Gran Fuego.

La madre de Kluskap llegó al mundo de una hoja de un árbol, de modo que en honor a su llegada, el tabaco o *tomawey* (doo-mah-way) se haría de corteza y hojas y se fumaría. El *tomawey* se fumaría en una pipa hecha de piedra, con un mango hecho de una ramade un árbol. La pipa se encenderá de las hierbas aromáticas, que fueron encendidas del Gran Fuego. El *tomawey* representa a la abuela, al sobrino y a la madre de Kluskap, y el humo se soplará en siete direcciones.

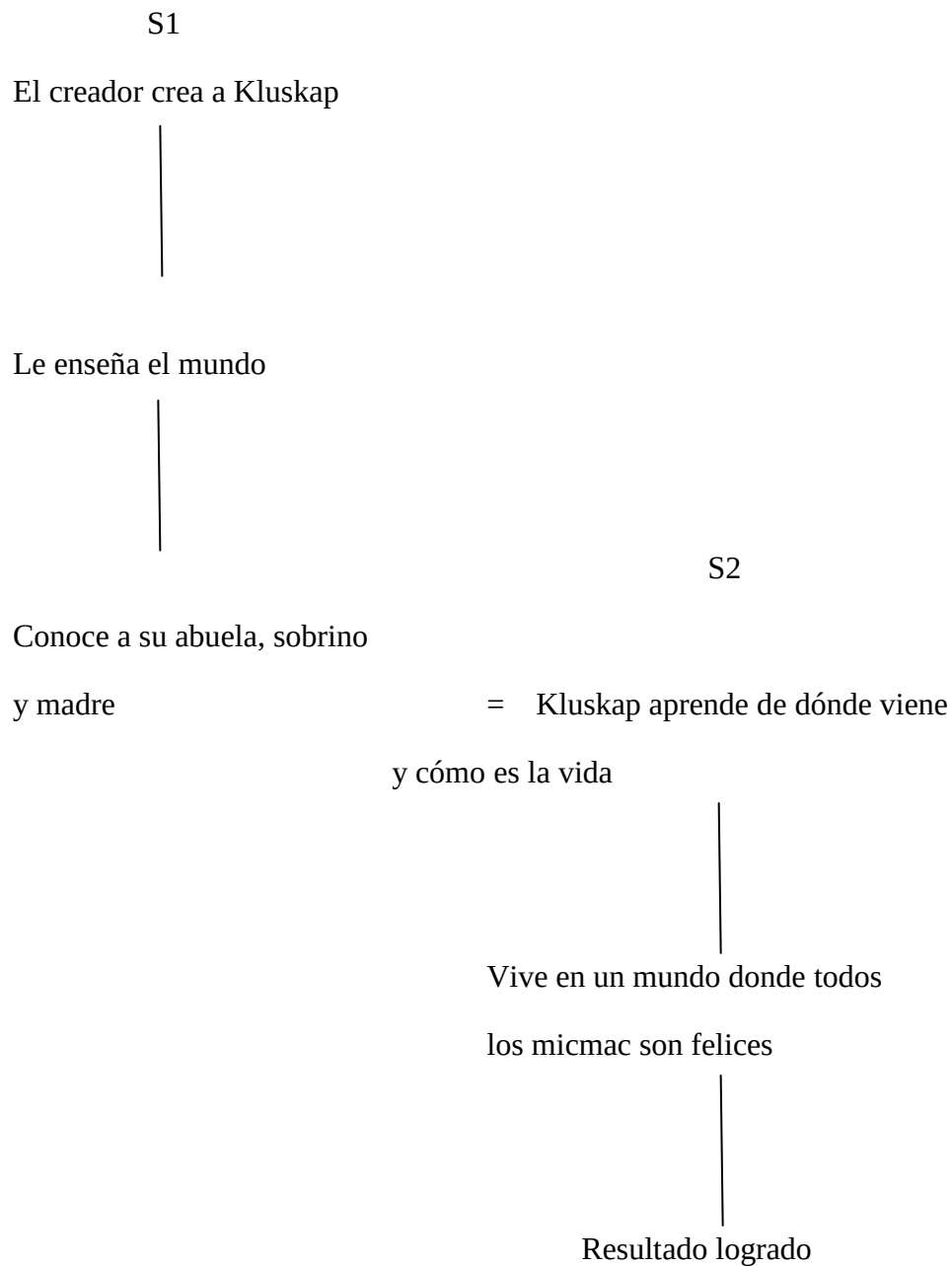
Después de honrar la llegada de Nukumi, los mi'kmaq, tendrán una fiesta o comida. Comerán pescado en honor a Netawansum. Se comerán las frutas y las raíces de los árboles y de las plantas para honrar a Ni'kanaptekewi'skw.

3.1. Análisis semiótico del cuento

3.1.1. Morfosintaxis

3.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad



3.1.1.2. FUNCIONES

A) FUNCIONES DISTRIBUCIONALES

1. CARDINALES:

Núcleos

La función núcleo es ser feliz y mejorar su situación.

2. SECUNDARIAS:

Catálisis

Hay una catálisis cuando Kluskap evoca una marta para que su abuela y él pudieran alimentarse. Otro elemento de catálisis aparece con la llegada de Netawansum cuando éste acude al salmón de los ríos y de los mares con el propósito de no matar a más especies para la supervivencia de los seres humanos.

Las funciones de Propp

La función es la **3**, en la que el héroe se va de su casa. La iniciativa de la partida surge del propio héroe, al querer conocer el mundo en el que vive. A su vez se da la función **D**, donde el donante hace pasar al héroe la prueba de estar de pie atado mientras veía la vida pasar. A partir del tercer rayo que cayó será liberado. Aparece la función **E** cuando Kluskap supera la prueba de comprender su existencia y cómo vivir en la tierra. Por último se da la función **Q**, el héroe es reconocido puesto que organiza la sociedad de los Micmac pensando en su felicidad.

Tipología Aarne-Thompson

Es un cuento tipo **465 A**, donde el héroe va en busca de lo desconocido. En su viaje Nukumi, la anciana, le da sabiduría, su sobrino Netawansum, la fuerza necesaria para obtener alimentos para su supervivencia y por último su madre le explica su origen y le da afecto.

B) FUNCIONES INTEGRADORAS

Indicios

El primer indicio es de creación de Kluskap, por medio de la descarga de un rayo en tres ocasiones. La tercera ráfaga de fuego será un indicio de liberación para Kluskap que veía a los animales, los pájaros y las plantas pasar y crecer, pero no formaba parte de este ciclo vital. A su vez dio siete vueltas a un círculo, esto será indicio de vida ya que podía caminar. Miró hacia abajo, esto es un indicio de agradecimiento hacia Wsitqanui'k o la Madre Tierra, por darle la arena a partir de la cual sería moldeado y más tarde creado. En primer lugar conocerá a su abuela Nukumi, indicio de confianza y sabiduría para Kluskap, debido a su avanzada edad. El sacrificio de la marta será el indicio del buen entendimiento entre hombres y animales. Las chispas que recogió Nukumi del rayo que golpeó el suelo para dar vida a Kluskap, serán un indicio del Gran Fuego del Consejo instrumento imprescindible para cocinar. A continuación conoce a su sobrino, que debido a su fuerza podía perseguir a los animales y abatirlos únicamente con las manos, esto representa un indicio de una fuente alimenticia garantizada. A su vez si Kluskap confiaba en su poder ganaría fuerza y entendimiento. Por último se encuentra con su madre, que será indicio de comprender cómo nació, lo hizo a través de una hoja que tenía una gota de rocío y siempre le daba el sol. La madre será indicio de comprensión y de fuerza, para aguantar los elementos de la naturaleza y comprender el mundo de los micmac. La unión familiar y el respeto a los demás miembros de la tribu micmac, será un indicio de fuerza para sobrevivir a la intemperie y sobrellevar la dureza de la vida. Las siete chispas también serán indicio de vida, porque los hombres se posarán en el suelo y cobrarán vida. El número siete será indicio de los inviernos en los que Kluskap se ausentaría para ayudar a los micmac y a su vuelta harían una gran fiesta. Las piedras calientes serán el indicio del Wigwam o tienda alargada, donde tendrán cabida siete personas. Rezar será un indicio de buena salud. El calor dentro del Wigwam o tienda alargada será un indicio de fuerza espiritual. Salir de la tienda lleno de sudor y relucientes, será un indicio de volver a la vida como lo hace un bebé recién nacido. El *tomawey* o tabaco será indicio de liberación, representa a la madre, sobrino y abuela de Kluskap. Comer pescado será un indicio de honor a Netawansum y las frutas y raíces en honor a Ni'kanaptekewi'skw.

Información

En la lengua micmac no existe la palabra tiempo, todo lo que se hace se lleva a cabo hasta que se termine, independientemente de su duración, pues el tiempo se mide en experiencias y es ilimitado, no introducen en su vida diaria la medición precisa del tiempo. En el círculo de las ceremonias, no hay un tiempo mínimo ni límite en las charlas; pueden hablar lo que quieran, mucho o nada. Para el nativo la Luna de cuando cambia la hoja o la luna de otoño, tiene más sentido que el propio mes de octubre o la estación. Los nativos se mueven entre un tiempo natural y un tiempo espiritual, ellos creen más en las cosas que ven y que viven, como el ciclo de las estaciones, las lunas y los soles.

El tiempo

Aunque no conozcan la palabra tiempo, sí experimentan el paso de unos momentos a otros y tienen palabras para designarlo. Aparece un uso muy frecuente de “después”, “después de” y “a continuación”, para indicar la repetición temporal encadenada de las muchas y diferentes acciones que Kluskap realiza. Al acabar algunas de las acciones aparece el adverbio de tiempo “finalmente”, que sirve para cerrar dichas acciones.

Hay una serie de verbos que indican acciones temporales durativas como: siguiendo, siguió, transcurrir, siguió diciendo. Con el futuro “empezarán”, comienza la acción de sudar, que se proyecta por un cierto tiempo, para dar lugar a otra acción, que se inicia nuevamente con el adverbio de tiempo “después”. Con el encabezamiento de la frase “Antes de entrar a sudar”, se anuncia otra acción necesaria previa a la anterior, la de sudar. El verbo “caminando”, expresa la acción durativa temporal del paseo. La acción durativa de la salida del sol se expresa con “mientras que” y el tiempo verbal en pretérito imperfecto “comenzaba”. La espera de Kluskap se hace con el verbo proyectando la acción al futuro “esperó”. Kluskap estaba muy contento de que su madre llegara al mundo micmac, “mientras que” Nukumi preparaba una fiesta, Kluskap dio gracias al Creador, este pretérito imperfecto tiene un valor también durativo. El adverbio de tiempo “todavía”, expresa la larga duración de un fuego hasta que se extingue completamente. La expresión temporal “más tarde”, simboliza el paso de lo espiritual al consejo o de lo individual a lo social.

Otras acciones verbales son puntuales, “empezando”, “comenzó”. El pretérito indefinido “llegó” expresa muy bien una acción terminada pero también de una forma puntual o breve, no durativa, como suelen ser las llegadas. Éste sirve para hablar de la llegada de la madre de

Kluskap, para indicar una acción ya realizada, pero carece de otras indicaciones temporales para describir su llegada. Hay también acciones breves en el cuento; “fue breve el golpe seco”, expresado por “rápidamente” y “después” abre otra acción, depositarla en el suelo. Kluskap “por primera vez”, abre un cambio al arrepentirse de la muerte de la marta. “Para siempre”, afianza el cambio total de trato y “desde entonces” el punto de partida concreto de ese cambio.

De forma fortuita nombra: pronto, entonces, un día, una tarde, un día cuando, esta última sirve, para indicar la aparición fortuita de la abuela a Kluskap, pero sin fecha, ni día, ni hora concreta. “Después de transcurrir siete inviernos”, es una medición del tiempo que se ve, que es real, que se siente, no como la división del tiempo nuestra por días, meses o años, que es una convención matemática. Un día o una tarde se ve, pero una hora o un mes no se ve. Las precisiones temporales no forman parte de la cultura de los nativos, pues ellos se rigen por lo que ven. El adverbio de tiempo “pronto”, indica una idea de tiempo poco precisa, pues puede tratarse de unos días, meses o estaciones del año.

En cuanto a la Creación, Kisu'lk, “el Creador es responsable de todo lo que está donde está hoy”, este adverbio de tiempo incluye la idea, de que la existencia es inalterable con el paso del tiempo, aquí hay un progreso en el tiempo hasta hoy. Hay también un retroceso en el tiempo, cuando dice “En aquel tiempo”. La eterna repetición del giro del sol alrededor de la tierra, está expresado por el adverbio de frecuencia “cada día”. “Cuando pasa alrededor de su camino”, en este caso tiene un valor permanente, pues equivale a “siempre que” y este trayecto interminable del sol, dio lugar a otro fenómeno constante, la sucesión de “los días y las noches”, unos valores temporales muy importantes para ellos, pues son fenómenos temporales naturales, que se pueden ver. La repetición de “continúa”, expresa muy bien que la interdependencia de los seres queridos en los nativos, es tan verídica como la eterna existencia. Los nativos creen en la eternidad de ahí “la continuidad de la existencia” y prolonga su charla con la expresión verbal “siguió diciendo”, hasta que se anuncia el momento de acabar con el adverbio de tiempo “finalmente” que sirve de cierre. En esta sucesión de la creación de todo lo que existe en la tierra, el hombre, que fue moldeado primeramente de arena, una sustancia básica como el barro, aparece “después” del mundo, los animales, los pájaros y las plantas, orden que se repite en todos los cuentos cosmogónicos. Se nombra con frecuencia “a mediodía”, cuando está el sol en el zénit, cuando el astro está en su

pleno esplendor y es omnipresente. Este viaje es hacia “mediodía “y en la siguiente frase ya nos encontramos nuevamente, “a mediodía cuando”.

El espacio

Las cuatro direcciones

Los micmac sienten un gran respeto por las cuatro direcciones, que representan el equilibrio del ser humano, por eso vemos como Kluskap pone cada una de las partes del cuerpo orientada a un punto cardinal diferente, la cabeza apunta al sol naciente, sus pies en dirección contraria al sol poniente, su mano derecha señalaba el norte y la izquierda al sur. Una vez orientado su cuerpo dio las gracias a las cuatro direcciones, siguiendo el orden del sol, primero por su salida el Este, para continuar al sur, al oeste y al norte. En cada una de las cuatro direcciones, dio las gracias de todo corazón a las siete direcciones.

Wsitqamu’k, al explorar su entorno emprendió varios viajes; uno hacia el sol poniente, en el que alcanzó un océano; una vez allí emprendió dirección Sur, hasta un lugar donde la tierra se estrechaba y aparecerían dos océanos, uno a cada lado. Regresó después de nuevo al oeste y prosiguió su viaje al norte, en la tierra del hielo y de la nieve. Prosiguió su viaje al Este, el lugar que le vio nacer, donde finalmente decidió quedarse.

Kluskap y Nukumi dijeron a todos, cuando estaban sentados en torno al fuego que emprendían un largo viaje al norte. Sus viajes siempre tenían un punto cardinal al que dirigirse. La puerta del wigwam o tienda alargada tiene que estar orientada en dirección al sol naciente.

Las siete direcciones

Además a las cuatro direcciones, dan también las gracias, en cada una de las cuatro a las siete direcciones. Surgirán siete chispas del fuego, que al posarse en tierra, darán vida a siete hombres y con otras siete chispas, cobrarán vida siete mujeres. Ellos crearán a su vez siete familias, que se dispersarán en la Zona del Gran Fuego en siete direcciones diferentes, donde cada grupo tendría su propia zona de subsistencia, para poder compartir los abundantes recursos de la tierra. Los siete grupos regresarían un día al lugar del Gran Fuego, donde celebrarían su existencia en el mundo micmac.

En el wigwam o casa alargada, tiene que haber espacio para siete hombres, que se sentarán alrededor del hoyo, tendría siete, catorce y veintiuna rocas calientes. El marco de la tienda constaría de siete alisos, siete sauces silvestres y siete hayas nuevas. Darán honor a las siete direcciones con la llegada de Netawansum al mundo micmac y después saldrán de la tienda. El humo se soplará en las siete direcciones.

Los espacios circulares

Naku'set (nah-goo-set), el sol, traza un círculo en su viaje a través del cielo cada día y *Wsitqamu'k* fue puesta clavada en el suelo, en el centro de su camino circular; al pasar alrededor de su camino crea los días y la noche. *Kluskap* una vez de pie, dio siete vueltas completas a un círculo y vio pasar los animales, los pájaros y las plantas y después miró hacia el cielo y vio el sol que iniciaba su viaje hacia el zénit.

Los astros cósmicos

Los astros cósmicos que ocupan un volumen en el espacio, que aparecen en el cuento son: *Wsitqamu'k* (oo-sit-gak-moo), la Tierra, que tiene fuerza, pues resiste el rayo del relámpago que la golpea; tiene también un espíritu poderoso y la extensión de tierra sobre la que el pueblo micmac camina y comparte y del calor de *Naku'set*, el sol.

Los espacios y los elementos naturales

Sobre la superficie de la Tierra, se pusieron los animales, los pájaros y las plantas. *Kluskap* pidió a *Kisu'lk* que le diera libertad para salir a explorar el mundo micmac, en la superficie de la Tierra, observó el agua y el cielo sin molestar al mundo en torno a él.

Kluskap en su viaje por el Este, observó varios elementos naturales del mundo de su entorno: la roca, el rocío, el Sol, un valle bajo, el río, la orilla, el suelo, el bosque, las aguas del océano, la orilla de la playa de arena, *Naku'set* en el cielo de mediodía, los mares y sus hermanos y hermanas del bosque y de las aguas. La madre de *Kluskap* llegó al mundo de una hoja de un árbol.

Los espacios psicológicos

Kluskap miró dentro de sí mismo, intentando descubrir su propia realidad.

3.1.1.3. Acciones

3.1.1.3.1. Actantes

Los micmac son objetos de creación por parte del Gran Espíritu y de desconocimiento, porque no saben de dónde procede el Creador. Naku'set será agente de vida, porque da luz y calor, pero también será objeto de creación por parte del Gran Espíritu. Será ayudante de Wsitqamu'k, porque con su energía facilita el crecimiento de las plantas y de los animales, sin los que sería imposible la subsistencia. Kluskap se presenta como objeto de desconocimiento del mundo y de la vida, será objeto de sufrimiento, porque fue creado por un rayo que provocó el creador sobre la tierra, de ahí salió un trozo de arena con el que el Gran Espíritu moldeó a Kluskap, su actante héroe y le enseñará lo que son los animales, las plantas y los océanos. Kluskap pasa de ser objeto de creación a partir de un trozo de arena, a héroe con conocimiento del mundo, que espera que aumente a medida que camine. Kluskap será sujeto de alegría, al conocer a su abuela Nuku'mi, actante-ayudante consejera que le transmitirá su conocimiento de la vida y crecimiento espiritual. La Apistne'wj o marta será sujeto de sufrimiento, porque la abuela acabará con su vida. El Gran Espíritu héroe y ayudante, devolverá este animal a la vida bajo petición de Kluskap, convirtiéndolo en objeto de bondad y de buenas relaciones con los animales, sus hermanos. Kluskap seguirá siendo sujeto de alegría, al encontrarse con Netawansum, su sobrino, actante de fuerza porque sólo con sus manos, es capaz de atrapar animales y proveer comida a los humanos. A continuación se encuentra con Ni'kanaptewi'skw, su madre, actante-ayudante en la creación de Kluskap. Ella será objeto de creación por parte del Gran Espíritu, a partir de una hoja y una gota de rocío permanentemente iluminada por el sol.

3.1.1.3.2. Actores

Ki. / G.E.- Kisu'lk, (Kji Niskam), (El Gran Espíritu), (El Creador).

Mi.- Micmac

Na. / So.- Naku'set (El Sol).

Wi. / Ti.-Wsitqamu'k (La Tierra), (El Mundo Micmac).

An.- Animales

Pl.- Plantas

Ra.- Rayo

Ci.- Cielo

Kl.-Kluskap

C.D.-Cuatro Direcciones

S.D.-Siete Direcciones

Nu.-Nukumi (La abuela)

Ro.- Roca

Api.- Apistne'wj (Una marta)

G.F.- Gran Fuego (Gran Fuego Espiritual),
(Gran Fuego del Consejo).

Ne.-Netawansum (Hombre Joven),
(Sobrino de Kluskap).

Al.- Alce

C.- Caribú

Ni.-Ni'kanaptewi'skw (Madre de Kluskap)

H.E.A.- Hermanos Animales

N.S.-Número Siete

AB.-Abuelos

S.H.-Siete Hombres

S.M.-Siete Mujeres

S.F.-Siete Familias

3.1.1.3.3. Indicación de los actores en cada secuencia

S1

{ Ki. / G.E., Mi., Na. / So, Wi. / Ti., An., Pl., Ra., Ci., Kl., C.D., S.D., Nu., Ro.,
Api., G.F., Ne., }

S2

{ Kl., G.F., Ne, Nu., Al., C., Ni., H.E.A., N.S., AB., S.H., S.M., S.F., }

3.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- Kisu'lk lo hizo todo.

A2- Kisu'lk creó a Naku'set, que es quien nos proporciona luz y calor.

A3- Kisu'lk creó a Wsitqamu'k, la tierra, por donde caminan los micmac y encuentran sus fuentes alimenticias.

A4- Kisu'lk crea a Kluskap que dio 7 vueltas alrededor de un círculo y se dirige a los 4 puntos cardinales.

A5- El Creador le enseña el mundo y el propósito de su existencia.

A6- Kluskap se encuentra con su abuela Nukumi, fuente de sabiduría.

A7- Nukumi mató a la marta Apistne'wj y le pidió al Creador que le devolviera a la vida.

A8- El Creador le devuelve a la vida y Kluskap se dirige a los animales como sus hermanos.

A9- Kluskap se encuentra con Netawansum, su sobrino que es fuerte y puede cazar el

alcey caribú.

A10- Kluskap se encuentra con Ni'kanaptewi'skw, su madre, que le explica de dónde viene.

A11- Kluskap aprendió, que para sobrevivir hay que respetar a tu familia y a tu entorno.

A12- Kluskap prevé cómo vivirán y se organizarán los micmac.

3.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participan cada uno de los actores

Ki. / G.E	Ne.
$\{A1, A2, A3, A4, A5\}$	$\{A9, A10, A11\}$
Mi.	Al.
$\{A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12\}$	$\{A9\}$
Na. / So.	Ca.
$\{A2, A3, A4, A5, A6, A7\}$	$\{A9\}$
Wi. / Ti.	Ni.
$\{A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12\}$	$\{A10, A11, A12\}$
An.	H.E. A
$\{A3, A9\}$	$\{A8, A11, A12\}$
Pl.	N.S.
$\{A3\}$	$\{A4, A12\}$
Ci.	AB.
$\{A3\}$	$\{A12\}$
Kl.	S.H.
$\{A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12\}$	$\{A12\}$
C.D.	S.M.
$\{A4\}$	$\{A12\}$
S.D.	S.F.
$\{A4\}$	$\{A12\}$
Un.	
$\{A7, A8, A9, A10, A11, A12\}$	
Ro.	
$\{A6, A7, A12\}$	
Api.	
$\{A7, A8\}$	
G.F.	
$\{A6, A12\}$	

3.1.1.3.6. Predicados de base

Kisu'lk o el Gran Espíritu, sabe lo que falta en el mundo, quiere crear vida y lo puede hacer. Naku'set o el sol, sabe y es el único que puede viajar en círculo, dar luz y calor sin embargo desconocemos si lo quiere hacer. Naku'set puede y sabe vigilar a los Micmac con su luz, pero no consta si quiere hacerlo. Kluskap quiere liberarse, porque ve a los animales, los pájaros y las plantas crecer y pasar alrededor de él. A su vez sabe que debe dar las gracias a Wsitqamu'k, por darle su arena para su creación y a Kisu'lk, por darle su alma y su espíritu. También Kluskap sabe que desconoce el mundo en el que vive, así que se dirige al norte porque quiere conocerlo. Se encuentra con su abuela Nukumi que sabe que él es su nieto. Nukumi quiere instruir a su nieto y lo puede hacer puesto que vino a la vida como un ser erudito y sabio. A continuación se encuentra con Netwawansum, su sobrino que sabía que era fuerte, podía perseguir al alce y al caribú, esto lo quería hacer con el propósito de tener comida. Después aparece Ni'kanaptewi'skw o su madre que sabe quién es su hijo y cómo llegó a la vida. Ella puede y quiere aportar a Kluskap la fuerza y el entendimiento necesarios para aguantar las fuerzas de la naturaleza. Finalmente Kluskap puede obtener la sabiduría de su abuela, la fuerza y el poder espiritual de su sobrino y la dignidad y el respeto de su madre. A su vez quería transmitir estos conocimientos a otros miembros de su familia y lo pudo hacer porque dará lugar al origen de los micmac.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
Ki./G.E (Creador)	+	+	+
Mi.	+	+	+
Na./ So.	+	+	-
Wi./Ti.	+	+	-
Ani.	0	0	0

Pl.	θ	θ	θ
Ra.	+	θ	-
Ci.	+	θ	θ
Kl.	+	+	+
C.D.	+	θ	θ
S.D.	+	θ	θ
Nu.	+	+	-
Ro.	+	θ	-
Api.	-	θ	+
G.F.	+	+	-
Ne.	+	+	-
Al.	-	θ	+
Ca.	-	θ	+
Ni.	+	+	+
HE.A.	θ	θ	+
N.S.	+	θ	θ
Ab.	+	+	θ
S.H.	+	+	θ
S.M.	θ	+	θ
S.F.	+	+	θ

3.2. Semántica

3.2.1. Los símbolos

Me basaré en la interpretación simbólica propia de los micmac, a diferencia de los demás cuentos analizados en los que usaré Diccionarios de símbolos.

MISU'LK: (Kji Niskam), (El Gran Espíritu), (El Creador).

El Creador

El Creador o el Gran Misterioso *Geezoolgh*, es un ser invisible, el Gran Invisible, que sólo puede sentirse con el corazón, ya que carece de forma y sustancia, pues sólo aporta amor, también se le puede oír si uno está dispuesto a ello, cómo adquirir sabiduría si uno abre su mente. Este Espíritu Invisible o Dios absoluto, es el ser más viejo del universo, pues nunca fue creado, está en todas partes, en todas las cosas grandes y pequeñas y sobre todo anida en nuestros corazones. “Yo no puedo ser visto, nadie me ve. Abre tu corazón y tú puedes sentirme. Abre tus oídos y puedes oírme. Abre tu mente y te doy sabiduría. Pero no puedes verme puesto que soy invisible.” Pritchard (2011: 87-88) El camino de la vida espiritual hay que recorrerlo paso a paso, no en su totalidad pues resulta incomprensible. El Creador sabe si al recorrer el camino lo hacemos de forma adecuada, pues siempre nos vigila y nos protege con su gran amor. La voluntad no es disciplina, el control no es maestría. El águila no lucha con el viento ni le dice dónde soplar, lo toma como viene y trabaja con él. Los hombres y mujeres medicina tienden a hacer lo mismo y evitan decir al Gran Espíritu lo que hay que hacer. Cuando llegamos a conocer nuestra propia fuerza, sólo entonces tenemos algo de valor que podemos ofrecer de verdad al Creador, a cambio de volvernos su instrumento. Los micmac tradicionales dicen *Eloogoq Neesgam*, yo soy el instrumento del Creador. Conocer su carácter en el Mito de la constante Creación, es una responsabilidad fuerte a veces y cuando los instrumentos de la creación del hombre se le quitan, cuando se le quita su cultura, el peso de esa responsabilidad aplasta al Creador. Según la enseñanza típica algonquina, somos la verdad de lo que el Creador nos hizo, pero cuando pretendemos ser algo que no somos, incluso la persona que nos gustaría ser, partimos el yo en dos partes. Entonces nos volvemos perdidos, un destino odioso para la gente de una cultura de cazadores. Nuestro Creador no miente, no engaña a nadie. Cuando trabajas con el espíritu tienes que ser honesto, no importa lo que hayas hecho mal. Para ayudar a las personas, el espíritu de Dios tiene que penetrar en uno y a través de él dirigirse hacia ellos y si no te dicen la verdad, no se puede resolver ese problema. En el tema del ayuno, los ancianos te hacen creer que el cuerpo y otros aspectos de uno mismo son esencialmente buenos, pero absorben energías confusas e inservibles y sustancias del entorno (toxinas) y necesitan una pequeña ayuda para hacerlas salir, aquí radica la importancia de la purificación. Una vez purificado de estas confusiones,

el cuerpo y la mente se vuelven fuertes y saludables y funcionan como mejores instrumentos del Creador.

“La belleza es realidad, la belleza es amor, el amor es todo. Oh Geezoolgh.” Yo siento el amor del Creador llenándome como la lluvia en un tocón hueco de un árbol. (Pritchard 2011:89)

El águila hace un círculo sobre nosotros y nos recuerda al poder del Gran Espíritu y puede hacernos fuertes en sabiduría si nos mantenemos en equilibrio. Sujetando la pluma sagrada del águila en tu mano te pone en contacto con el Creador y tú debes hablar desde el corazón o pasar la pluma. Compartir y dar son los caminos de Dios. Hoy, muchos algonquinos todavía participan con entusiasmo en las ceremonias de regalos, a menudo al final de una recolección o en alguna ocasión en especial. El rezo es una comunión con el Creador y con Geezoolgh, es mejor pedir cosas del alma como visiones, sabiduría o entendimiento. Éstas traen la mejor cosecha y nos ayudan como co-trabajadores, haciendo al Creador feliz.

La humildad es la piedra del altar del orador algonquino y su forma de vida. Los ancianos deben humillarse constantemente ante su Creador, con el fin de trabajar con la medicina, hacen un trabajo excelente, al mantener a sus jóvenes humildes también, por medio del humor más sutil y las *ahdoog(w)aq'nn* o historias de enseñanza. Es la forma de la humildad total al servicio del Creador, te quemas con el fuego de la energía del Creador, hasta que se te reduce a la nada.

Los Wabanaki no invocan a los dioses por medio de la repetición de un poema o un canto largo, ellos hablan como uno sólo con Geezoolgh (el Ser Supremo) o Neesgam (el Creador / Sol) o con Noogamee, la abuela. Las palabras vienen del cielo, junto con el viento del Gran Espíritu, como el agua que nace.

La Creación

Un tema dominante en la Sagrada Cristiana tradición europea, es separarse y prepararse para dejar la Creación con todos sus problemas, aceptar y fundirse en la vida como es. La Sagrada Tradición de los algonquinos, es trabajar con el Creador caminando junto a Él, para mantener la Creación con toda su belleza, pasando por un proceso constante de cambio e intercambio, el eje da fuerza al mundo para que gire, dar y recibir para participar en la creación, por medio del sacrificio personal que simboliza la creación,

siguiendo los consejos del Creador, puesto que la creación tiene que continuar, para que se complete el circuito cósmico entre el cielo y la tierra.

Las historias de la creación deberían ser narradas según la tradición sagrada. Muchos recitados y cantos no tienen palabras, sino vocablos, sílabas sin significado objetivo, ellos hablan las lenguas de la Creación. Si empiezas a hablar desde tu corazón, el espíritu vendrá. Sigue al espíritu por medio de fiestas, la tienda de sudor, ceremonias de la pipa, oraciones, ofrendas y por medio de los sueños. El *ulnuq* “Nosotros el pueblo”, lo mantenemos funcionando cada momento con un significado hacia las muchas fuerzas vitales. El intercambio es el eje en el que el mundo gira, hace que la Creación continúe, cada ser vivo debe dar y recibir con el fin de participar en la Creación, esto es lo que nuestro Creador nos dijo.

Pocas cosas son abstractas, todo quiere volverse integrado en la realidad para completar el circuito entre el cielo y la tierra, que es tan importante si la Creación tiene que continuar. La vida quiere manifestarse plenamente y la persona tradicional se ofrece como el vehículo. *Sa- syeh-wyn*, el sacrificio, es la encarnación de la Creación, pero tienes que hacerlo tú, nadie puede hacerlo por ti. Una vez que ellos se han curado, las personas empiezan a actuar como parte de la Creación y caminan cerca del Creador.

EL PUEBLO MICMAC

Estos descendientes de las ardillas, según dice la tradición, dan gracias al Creador por haberles obsequiado con el regalo más preciado, el de la vida. La palabra es *ahdoodooitch*, que significa “Él Baja del Árbol con la Cabeza Primero”, una cualidad única de las ardillas, pero no de los micmac.

A menudo, un regalo se lleva o se usa durante un año más o menos, antes de que se regale a otra persona. Es una honra llevar una camisa usada por algún familiar mayor suyo o por un amigo, es un distintivo de intimidad. Los micmac no dicen que la camisa era de segunda mano, ellos dicen con aprecio, la camisa fue usada para bailar.

El pueblo entero podía bailar marcando el paso entre ellos, bailar mostrando las diferencias, marchándose a la puesta de sol con un sentimiento de amor y acercamiento entre ellos. Después de dos horas, todos los corazones están latiendo como uno al golpe del tambor. La tradición micmac aún perdura en las reservas de los powpows que mantienen la tradición de las danzas donde participan todos los asistentes. Esto se ve

reflejado en el cuento que hemos analizado donde la familia al reencontrarse hace un fiesta para celebrarlo.

Parte de la poesía wabanaki se basa en su vasta y perpleja mitología, mientras que otra parte, se basa en cómo se hablan entre ellos, cómo se relacionan y cómo cantan. Los wabanaki expresan su sabiduría, sus pensamientos, sus emociones, su creatividad y su realidad. La poesía es la forma más adecuada para los wabanaki; para los algonquinos, la poesía es una fuerza constante, pero invisible.

NAKU'SET: (El Sol)

El sol, es el astro por excelencia, el que más resplandece de los cercanos a nuestro planeta tierra. Posee muchos de los aspectos beneficiosos del Creador; nos da luz, nos calienta y nos cura. Como hemos visto en este cuento, la abuela Nukumi se crea a partir de una roca, el rocío que la cubre y el sol que la calienta, que es fuente de vida y energía. En su trayectoria diurna nos transmite la vida por medio de la luz; por eso los wabanaki reverencian al mensajero del Creador con sus canciones, ceremonias e historias para recibir su bendición dibujando su energía roja. Si un día el mensajero fallara, Geezoolgh seguiría eterno.

Los amerindios, situados más al Este reciben el nombre de Pueblo del Amanecer, sus antepasados celebraban ceremonias para honrar al sol cada mañana, para asegurarse que el Astro Rey saliera siempre al día siguiente. Se ocupaban también de ir transmitiendo la bendición del Rey Sol, a todos los pueblos situados al oeste de ellos. La palabra para luna es *dep-kun-o.set.*, “La que brilla/ camina durante la noche” y la palabra para sol, *na-goo-seto nakuset*, es “El que brilla/ camina durante el día”.

Geezoolgh es el Creador del universo y del sol, éste último recibe el nombre del Abuelo Sol, pues también se le considera Creador de nuestro mundo y en ese círculo de intercambio cósmico, transmite vida a los cuatro elementos: la tierra, el agua, el fuego y el aire. El sol es la cosa más cercana en el mundo visible de la naturaleza, del que creó el universo, o sea que hablamos de él de forma reverenciosa. En el viaje místico y en la muerte, podemos viajar a través de doce estratos en el cielo y volar a través del sol como sobre las alas de un águila, para entrar en el mundo del más allá. Incluso *Nagooset* “El que camina y reluce durante el día”, es el mensajero del Creador y los wabanaki le honran constantemente, en las canciones, las ceremonias y las historias.

Aunque cuando la Creación se acabe y el sol no esté nunca más, *Geezoolgh* seguirá viviendo a través de la eternidad.

La espiritualidad del pueblo micmac, es incomprensible e inseparable de la presencia del Rey Sol, en todos los aspectos de la Creación, desde la preparación de la medicina tradicional, hasta la representación de sus muchas ceremonias. En el cuento analizado el protagonista, Kluskap, dará las gracias al sol dirigiéndose a los cuatro puntos cardinales y emprenderá su aventura siguiendo la trayectoria del sol, a su vez, su madre, Ni'kanaptewi'skw, se crea a partir de una hoja caída de un árbol, cubierta por el rocío y a la que da vida el sol. El sol es el elemento más importante en la espiritualidad micmac y está siempre involucrado en cada uno de los aspectos de la creación. *Neesgam* significa sol, el Creador, el abuelo y literalmente significa “de donde viniste”. Aparece de forma prominente en la preparación de cualquier medicina tradicional o en la representación de cualquier tipo de ceremonia..

WISTQAMU'K (La Tierra)

La base de la espiritualidad algonquina es la tierra, *oositgamoo*. Al comienzo, la Madre Tierra que el Creador nos dio, tenía todo lo que necesitábamos para ser felices y saludables. Nunca tuvimos que pagar ni un céntimo para nada en absoluto; sólo teníamos que cazar, reunirnos o escuchar a los mayores. Teníamos tiempo para aprender de la experiencia y más importante aún, escuchar a la tierra. La tierra nos habla si sabemos cómo escuchar. Los micmac dicen, “Estás pisando tu propia medicina”.

Los algonquinos tienen un gran respeto por la Madre Tierra y lo ponen en práctica. El tabaco se ofrece antes de que se cave un hoyo en la tierra, cavar sólo se hace cuando es necesario, como para una ceremonia sagrada, un enterramiento y otros propósitos tradicionales. En el cuento que hemos visto se refleja el gran respeto que los micmac muestran hacia la Madre Tierra, al cazar una marta para celebrar el reencuentro; sólo pescaban y cazaban aquello que fueran a consumir por respeto a ella.

El hombre o la mujer tradicional todavía mantiene una verdad; algunos la llaman nuestra conexión a la tierra; se necesita una combinación de humildad y de intrepidez para ser así de honesto en la sociedad moderna, pero sólo un puñado mantienen esa verdad cada día, pero es la única forma que funciona. Muchos cuentan la llegada de los visitantes blancos y cómo la querida *oositgamoo*, la gran Madre Tierra, que está en el centro de la vida diaria de los algonquinos, enfermaría y se desmoronaría por mal uso.

Las historias cuentan el regreso de Kluskap, la llegada de las tribus juntas y el renacimiento de los antiguos, todo al mismo tiempo.

Evan Pritchard en pronuncia las siguientes palabras sobre la Madre Tierra,

Estoy muy agradecido hoy de ver la luz solar y ver la Madre Tierra, pues la tierra encarna a la madre, ver la medicina en los árboles, todas las cosas bonitas que Usted nos dio y la medicina que está en todas partes. Cada vez que muevo mis pies estoy en la Madre Tierra. El suelo es suave cuando me tumbo sobre la Madre. Me duermo sobre el suelo y me despierto feliz. Yo voy con la Madre Tierra al mundo del espíritu. Voy al bosque y siento el espíritu alrededor de mí. Observo los animales. La Madre Tierra me da fuerza cuando me siento sobre ella y camino sobre ella. Amo a la Madre Tierra y cuido la tierra que sujetan mis pies”. Sin embargo, hay un camino en la tierra que todos los nativos norteamericanos tienen en común. “The Red Road” el Camino Rojo, que también le llaman el Camino de la Belleza. El pueblo wabanaki, a menudo lleva cintas rojas de tela alrededor de sus cabezas durante las ceremonias, esto representa el Camino Rojo y también honra la Madre Tierra.

La humildad de uno mismo es girar hacia el este. Con el fin de ver las cosas del espíritu del mundo y dónde el Camino Rojo nos conduce, necesitamos volver hacia el Este de vez en cuando y apartarse del físico de uno mismo, confiando su preocupación en los brazos de la querida madre.

La naturaleza es una expresión del espíritu y no una fuerza maligna en combate con la divina. Hay aspectos puros e impuros para todo en este mundo y en el próximo. La forma de los nativos no es un bien o mal, aislado del resto de la vida, sino para curar lo que está enfermo y transformar lo que es veneno. Es parte del mismo círculo y causar daño a la tierra causa también daño espiritual. Lo que es sagrado no es sólo la transcendencia, lo que es secreto no es sólo el mundo de las cosas, es la relación entre los dos. Lo que es secreto es la rueda completa, crear y mantener.

Cada cosa viviente debe dar y tomar con el fin de participar en la Creación, incluso la tierra y el cielo se intercambian regalos, todo es cambio, todo es intercambio, para recibir debes dar de ti mismo. Toda la vida es un círculo de intercambio; la tierra sostiene el agua, el agua rellena la tierra, el fuego del sol aspira el agua al aire y las nubes devuelven el agua a la tierra en forma de lluvia. Estos son los sacrificios que

mantienen al mundo nuevo. Cuando los wabanaki comen, sacan algo de comida del cuenco y la devuelven a la tierra como una ofrenda.

La encarnación de las fuerzas vitales por el baile, los regalos y las ceremonias son importantes para el pueblo algonquino. Todas estas encarnaciones ayudan al equilibrio y conectan el cielo con la tierra, pero son solamente instrumentos de enseñanza, amplificadores del poder inherente de la visualización. *Neesgam*, el sol, que vigila todo en la tierra, mientras baila en un círculo sagrado alrededor de ella, continuamente nutriendo su hija terráquea.

A continuación Pritchard en *Native American Stories of the Sacred* (2005) habla sobre el ser humano:

Él da un paso, después mira a su alrededor y da otro paso y después con seguridad caminó. Él siempre tiene por lo menos un pie en la Madre Tierra. La energía y la fuerza de un hombre vienen de la tierra. Su corazón debe estar arraigado en la tierra como un gran roble si sus ramas van a alcanzar el cielo. La tierra y sus ríos son más fuertes que nada de lo que el hombre puede crear. Todo lo que yo necesitaba me venía de la tierra. Durante los cuatro días de ordalías, nunca sentí hambre ni dolor ni vértigo, la energía de la tierra era muy fuerte. Es por eso que cualquier cosa antinatural se rompe.

NUKUMI (La Abuela)

En una comunidad basada en la familia, el contexto está generalmente claro. Sabemos quién es mayor, quién es generalmente más sabio, quién ha demostrado ser dependiente y fuerte y quién no ha sido. Cuando los nativos enseñan por primera vez, la primera enseñanza que pueden recibir es la de honrar a tus antepasados. La energía creativa de la abuela está encarnada por la luna. Los miembros de la familia piden ayuda a las abuelas como en este cuento Kluskap le pregunta a su abuela si debe conocer a su madre. Nukumi o *Noogami*, es el nombre que recibe la abuela de la tierra que está hecha de piedra, que es el manto de rocas.

NI'KANAPTEWI'SKW: (Madre de Kluskap)

El cielo encarna la energía del padre, siempre distante, siempre invisible, mientras que la tierra encarna a la madre, incluso una pisada en el suelo, encarna el espíritu completo de la Madre Tierra. Gidjou es la madre de la tierra cuyos árboles y coloridas flores de la biosfera disfrutamos. En nuestro cuento la madre de Kluskap aparece como una mujer cercana, cariñosa y deseosa de establecer una relación con su hijo.

KLUSKAP

Kluskap aprendió que el respeto mutuo de su familia y del mundo de su entorno era un ingrediente clave para su supervivencia básica. La tarea de Kluskap era transmitir este conocimiento a sus compañeros micmac, para que ellos también pudieran sobrevivir en el mundo micmac, de ahí que se le conozca como el cuentacuentos.

LOS NÚMEROS

EL NÚMERO CUATRO

Las ruedas de medicina funcionan con el número cuatro, que son los días necesarios de la curación, es también el número que indica las cuatro direcciones de los puntos cardinales. Esta característica del cuatro se expresa por una sola palabra en micmac, *naul-qll* literalmente “cuatro de nada”, “la esencia del cuatro”. Pritchard (2011:211) Los hombres medicina usan el número cuatro y dicen al que quiere sanar que se curará en cuatro días.

EL NÚMERO SIETE

Hay siete lenguas wabanaki en el aro de las naciones del noreste y son tan diferentes la una de la otra, como son diferentes los hermanos del mismo padre. Los wabanaki son el Pueblo del Alba y esta familia o gran aro de siete tribus de los algonquinos del noreste, consiste en las naciones de los micmac, los maliseet, llamados también malecite, los passamaquoddy, los penobscot, los abenaki, los montañeses y los naskapi, más todas las gentes que son descendientes de esas tribus.

El número 7 está presente en los principios de respeto para toda vida.

Los siete principios de respeto están cercanos al corazón de la sabiduría y el arte de hablar de los nativos americanos son:

1. Respeta los sentimientos y el sufrimiento. Muestra siempre compasión. No añadas nada al sufrimiento.
2. Respeta el espacio individual. Practica la no interferencia y el no control. No utilices a la gente. Respeta la vida de cada ser humano, la rama, la tierra, la privacidad y la propiedad, incluyendo la tuya propia.
3. Respeta las limitaciones así como las fuerzas. Honra ambas en ti mismo y la de los

demás, y no se abusará de nadie.

4. Respeta los límites y las diferencias individuales. Toma responsabilidad de tus propias elecciones y desentiéndete de las elecciones de los demás.
5. Respeta la verdad. Muestra rectitud e integridad y discurso y acción.
6. Respeta la tierra y todos los caminos, gentes, culturas y costumbres que crecen aquí. Todos tienen un lugar en el aro.
7. Respétate a ti mismo, en todos los aspectos, altos o bajos. Todos tenemos cuerpos, corazones, mentes y espíritus por una buena razón. Espiritualidad es la relación entre cada uno de ellos. Dirige tu vida plenamente, pero con dignidad.

El tipo de vida wabanaki fuerza la relación por encima del resto; fuerza en la manera en que cada una de las siete naciones wabanaki, se relacionan entre ellas como miembros de una familia, como el círculo familiar wabanaki o aro, como se le llama, se relaciona con las otras naciones algonquinas y cómo el aro algonquino de las naciones familiares, se relaciona con todos los hermanos nativos a través de la Isla Tortuga.

Ellos piensan sobre las cosas con una mente holística, ven el mundo en tres dimensiones, miran al futuro y a las siete generaciones siguientes. El camino de acción está basado en la experiencia del momento y también basado en la experiencia de la gente en general y la enseñanza de los ancianos, que han hablado con siete generaciones de gente, conlleva pensar durante largo tiempo, ejercicio muy apreciado puesto que se trata de una herencia de gran valor.

LOS SIETE NIVELES DE CREACIÓN

En primer lugar estaba *Geezoolgh* o el Dios absoluto; *Neesgam*, el sol, estaba en segundo lugar; después las rocas, que fueron la tercera generación; en cuarto lugar los elementos: el viento, el fuego y el agua; la quinta generación, los árboles y las plantas; en sexto lugar los animales y los pájaros y después nosotros, que somos la séptima generación de *Geezoolgh*, que es realmente todo el parentesco de una persona. Primeramente estaba *Geezoolgh*, o Dios. A lo que se refiere por *Geezoolgh*, no es como el Dios de Abraham, sino más bien el Absoluto. En este cuento están los siete niveles de creación por orden de mayor a menor importancia: en primer lugar está el Dios creador o *Kisulk*, después el sol o *Nakuset*, en tercer lugar la tierra o *wsitqamu'k*, después el héroe Kluskap que representa la vida en la tierra, seguido por la abuela de Kluskap o

Nukumi, en sexto lugar está el sobrino de Kluskap o *Netawansum* que simbolizará la continuidad de la especie, por ser un buen cazador; y por último, la madre de Kluskap o *Ni'kanaptewi'skw* que representa la maternidad.

LA SÉPTIMA GENERACIÓN

¿Qué significa siete generaciones en la vida de los nativos americanos? Es realmente interminable. Cuando decimos *nogomaq*, en la lengua micmac estamos diciendo “todas mis relaciones”, que es una bendición nativa. Esto trae a la mente ésos que nosotros amamos, primero es la madre y el padre, después los hijos, después las hermanas y los hermanos, después las tías y los tíos, después los abuelos, después los nietos por venir y así sucesivamente hasta todos los primos y primos segundos, al clan o la tribu y a la nación misma, círculos dentro de círculos de relaciones. En este cuento se refleja la importancia que se otorga a la familia por medio de *Nukumi*, la abuela, *Netawansum*, el sobrino y *Ni'kanaptewi'skw*, la madre de Kluskap.

LAS DIRECCIONES

CUATRO DIRECCIONES

En la rueda micmac, el este es rojo, el sur es blanco, el oeste es amarillo y el norte es negro. El rojo representa el sol que se levanta en el este, el sur es donde hay un sol de verano brillante, el amarillo es el color del sol poniente (en realidad es naranja) y el norte es negro porque hay tan poco sol, hay el tiempo de invierno. En la tradición maliseet, el este es amarillo, el sur es rojo, el oeste es negro y el norte es blanco, (se cree que por la nieve).

Hay una rueda en la que el este es rojo porque la gente de piel roja vino del este, el sur es negro, porque la gente de piel oscura viene del sur, el oeste es amarillo, porque esa es la dirección de donde vinieron los mongoles, cruzando el estrecho de Bering y el norte es blanco, porque de ahí vinieron los pueblos de piel blanca los celtas y los vikingos. Pero hay mucho más respecto a esto, que simplemente honrar las cuatro direcciones de la rueda, puesto que la enseñanza va más allá de la rueda, más allá del cielo y de la tierra. El Camino Rojo es un sendero de belleza en este mundo físico, pero hay un sendero mayor que te guía a través de las estrellas, el mundo más allá del sol. Las cuatro direcciones son iguales, pero la puerta oriental conduce a otras ruedas y a otros mundos, cuando alcanzas la puerta oriental, llega el momento de dejar las cosas del mundo físico, olvidar los alimentos y el agua y volverse un fantasma para este mundo, para

entrar en el mundo de los espíritus a través de esa puerta. Entonces puedes renacer a partir de ese mundo con los ojos abiertos, para ver lo que realmente está sucediendo aquí. El mundo de los espíritus es muchas veces mayor que esta tierra. Incluso si nosotros alabamos a la madre con todo nuestro corazón, el mundo de los espíritus está en el corazón de lo que la realidad es, *dellia'ó-weh*, de las cosas como son en ambos lugares aquí y en el *hwa-so'q*, la Gran Luz Entera del Cielo.

El jefe indio Evan, ayuna para destruir el pequeño ego, para hablar como uno con el Gran Espíritu. Entra en contacto con el espíritu sabio del sur, el abuelo águila, el primer día, el color es blanco. El segundo día, entra en contacto con el espíritu del oeste, la querida abuela que trae la curación, su color es amarillo. Al tercer día, entra en contacto con el oso fuerte del norte, con la tienda y sus antepasados, su color es negro. Al cuarto día, entra en contacto con el espíritu del abuelo del este, Neesgam, el Creador, su color es rojo. Hay cuatro porteros, uno para cada dirección también.

Las hierbas aromáticas y el cedro no son sólo medicina, cada uno de ellos engloba los cuatro elementos. La tierra es el seno donde crecieron, el agua es la que los nutre, el fuego del sol los aviva y el aire lo que ellos respiran, los cuatro elementos. Al quemarlos mientras se tiznan, la persona pasa del sueño a un estado activo. Tradicionalmente se utiliza una vara para tizar o la triple trenza de hierbas aromáticas, se hace un círculo alrededor de la persona cuatro veces en el sentido del reloj, un giro por cada una de las direcciones cardinales, creando un escudo alrededor de ellos que desvían las energías perjudiciales.

Según los indios cada dirección tiene su significado: existe una en la vida del pensamiento y de la planificación con antelación y otra opuesta que corresponde al misterio y la rendición. A su vez encontramos una dirección para la celebración y cumplir objetivos y por último la que divide la oscuridad de la meditación. En el cuento que hemos visto, el héroe sigue la dirección del sol porque es la que le ayudará a cumplir con sus objetivos, entender de dónde procede, conocer a su familia y enseñar a los micmac de dónde vinieron.

SIETE DIRECCIONES

Las seis cintas usadas en la oración son una encarnación de las direcciones: las seis visibles de las siete direcciones sagradas y todo lo que representan. El sur, el oeste, el norte, el este, el cielo, la tierra (blanco, amarillo, negro, rojo, azul y verde,

respectivamente) y el de dentro: están cosidos en la camisa de rezo calico, también llamada la *mayomee* o camisa cinta, de modo que puedas llevarlas donde quiera que vayas y tenerlas mientras rezas. La séptima dirección no tiene color. Los abenaki dicen que se encuentra escondida en el corazón, donde está el sitio más difícil de mirar. Seis cintas largas: roja, blanca, amarilla, negra, verde y azul. *Eg-tji-m-pe-son*, la gran medicina, es una mezcla de siete sustancias curativas, que restauran la totalidad del cuerpo, trayéndolo de vuelta al equilibrio. Según la tradición oral de los micmac, esta mezcla está formada por: ³⁶corteza de alumbre, carpe, haya, sauce silvestre, cereza negra silvestre, cicuta molida y picea roja. El orden es importante, los algonquinos usan la hoja de arce de siete puntas, como una ayuda visual para ayudarles a recordar el orden de la creación y esta antigua tradición mística, es el origen de la hoja de arce de la bandera canadiense. En este cuento, Kluskap tendrá que dar 7 vueltas en círculo para estar seguro de qué puede caminar con soltura antes de emprender su aventura.

Hay una séptima dirección que es invisible, la enseñanza de la rueda de medicina de los micmac, comienza en el este, con el despertar de toda la vida al amanecer, el momento cuando los pájaros comienzan sus rezos llenos de canciones, en agradecimiento al Creador por el esplendor de la creación. Pero la rueda de medicina también termina en el este y la puerta del este es también la puerta de la muerte, que invita a la separación del espíritu del cuerpo físico. El pueblo algonquino fue creado por siete chispas que emanaron de siete fuegos, que emanaron del fuego original como está descrito en la historia de Kluskap. Estas siete chispas o naciones dieron lugar al nacimiento de otras chispas o naciones, son ochenta y cuatro principales naciones algonquinas, que como sabemos han jugado un papel importante en la historia. Este proceso todavía continúa hoy, esto sirve para demostrar el viejo dicho: “La Creación está sucediendo ahora”.

UNA ROCA

Hay una enseñanza sutil entre ciertos pueblos algonquinos, por la que el flujo de los acontecimientos proviene del momento original de la Creación y por lo tanto las cosas más viejas están más cercanas a la Creación que las nuevas. Los mayores están más cercanos a la Creación que sus hijos o hijas, o sea están más cercanos a lo sagrado. *Sagukayg* significa “Hace mucho tiempo”, *Sa’an* significa “viejo”. El Gran Espíritu en micmac literalmente *Sa’an Otchitchhaumiychoh*, que significa “el espíritu más viejo”.

³⁶Es la sal mineral tal y como se encuentra en la naturaleza, se obtiene de una roca magmática de origen volcánico.

El Gran Espíritu es la primera creación del Creador, así que es el más viejo. Los doce niveles del cielo son los siguientes más viejos, después se creó el cielo (que tiene doce niveles de nubes), a continuación la tierra (con doce niveles de rocas), después las plantas, los peces y los animales. Los distintos espíritus y los abuelos son de distintas edades.

El hombre está más lejos de la Creación que los animales, así que los honra. Las rocas están reverenciadas por esta razón, han permanecido aquí durante muchos miles de inviernos y han estado sentadas ahí, viendo todo y haciéndose muy sabias, por esta razón, la gente de piedra puede sernos muy útil, están más cercanas a la Creación, son más viejas que casi todo lo demás que podemos tocar, también se les llama abuelos; como en nuestro cuento, el personaje Nukumi vendrá de una roca y aconsejará a Kluskap que conozca a su madre. Los nativos se dieron cuenta de que las capas de rocas por debajo de la tierra, son mucho más viejas que las cercanas a la superficie y ésta es una razón por la que el pipestone y algunas otras clases de rocas son más sagradas que otras, porque fueron creadas primero. Desde el principio se explica el simbolismo de las piedras, que representan los testigos de generaciones tras generaciones desde la creación de la humanidad. Ellas han visto a la gente nacer, crecer y morir, son los testigos de toda la historia de la humanidad: las generaciones han nacido, han transcurrido, pero ellas siguen ahí inalterables, nos revelan la presencia de los que se han ido, los antepasados o que están ausentes, pero también de los que están con nosotros.

EL FUEGO

Pritchard antes de celebrar la ceremonia me explicó que había que mantener el fuego encendido, no soplar sobre él para no hacer desaparecer el espíritu de ese fuego. Añadió que no había que usar papel sino una pluma y madera. Había que echar un vistazo al fuego para que no se apagara y si se precisara de ayuda había que ofrecer tabaco al *buch-tyiew*, el espíritu del fuego. A continuación veneramos al fuego: nos pusimos cara al fuego, cara a la dirección del este, cara al rojo del sol de la mañana y sujetando un poco de tabaco en el puño lo levantamos en ofrenda y dijimos: “*Ellabadu Niskam, Wedjibeck, Nogomaq*” que significa “bendito sea el Abuelo, el Creador, el Sol en el este, todas mis relaciones”, abrimos los ojos y lanzamos el tabaco en el fuego. Después nos dirigimos al Abuelo del Este y me dijo que hablara al espíritu *Buchtyeow*, el espíritu del fuego, así que recé al espíritu del fuego para que me ayudara. Me dijo: “Habla al

espíritu del fuego si quieres fuego y no hables a extraños a menos que quieras experiencias extrañas”.

Los wabanaki reverenciaban al sol y al fuego. Al espíritu del fuego se le evoca mejor desde el este, la dirección del sol, es también un mensajero, como es el fuego y trae el mensaje. El fuego es un mensajero y el humo sube hasta el Hombre Medicina que está allí arriba, el espíritu Abuelo, que oye nuestros rezos y nos ayuda.

EL GRAN FUEGO: (Gran Fuego Espiritual), (Gran Fuego del Consejo).

El Gran Fuego Espiritual fue el fuego que se produjo por el rayo del relámpago, que había chocado contra el suelo, que sirvió para dar vida a Kluskap. A continuación se añadió leña sobre el carbón donde se cocinó la primera fiesta que se celebró a base de carne. Este fuego recibió más tarde el nombre de Gran Fuego del Consejo.

Nukumi limpió la marta para que estuviera lista para comérsela y recogió las chispas todavía calientes del rayo que había golpeado el suelo para dar vida a Kluskap. Puso leña seca sobre el carbón para hacer un fuego que más tarde se convertiría en el Gran Fuego Espiritual o Gran Fuego del Consejo. La primera fiesta a base de carne se cocinaría sobre el Gran Fuego.

Evan, jefe de la tribu de los micmac en nuestra entrevista me explicó que el fuego servía para establecer una amistad espiritual y de comunicación entre la gente. El momento más crucial aparece, cuando se entra en la tienda y se sienta cada uno en su sitio alrededor de un agujero en el centro, donde se colocan piedras muy calientes, unas veinte más o menos. Uno de los maestros espirituales transporta estas piedras una a una, desde el fuego hacia la tienda, por medio de una pala. Después de algunas palabras introductorias para explicar el simbolismo que acompaña esta ceremonia de oración y de curación, el maestro espiritual echa agua al fuego. Uno puede imaginarse lo que puede ocurrir, cuando toda la evaporación no puede encontrar ningún hueco de salida. Penetra un calor en el cuerpo y se puede sentir como si estuvieras fuera de ti. Hay un sufrimiento físico que se puede sentir, el sufrimiento del calor penetrando en el cuerpo, pero al mismo tiempo en el interior, se puede sentir una especie de relajación que te eleva a otro nivel de transcendencia, de comunión no solamente con lo que nosotros podemos llamar un Dios, sino también simplemente con el universo, con la gente con la que estamos cercanos, los vivos y los muertos. La frase que se hace repetir cuando se desea es: “¡A todos los míos!” Además se invita a cada participante a que rece a su

manera, según su fe, no se impone ninguna fórmula. A diferentes intervalos, se abre la puerta de entrada para dejar penetrar un poco de aire fresco, se siente una liberación que no hay palabras para describir un sentimiento tal de paz interior cuando ocurre esto. Resumiendo, se trata también de una experiencia mística en cierto modo, una experiencia espiritual y física fuerte y excepcional. Hay incluso gente que confiesa haberse curado de algún mal que le achacaba. Esta experiencia nos hace pensar que más allá de nuestras creencias religiosas y espirituales, cada pueblo tiene una riqueza espiritual que tiene que comunicar a los demás.

EL CIELO

Los elementos encarnan energías más allá de ellos mismos. El cielo encarna la energía del padre, siempre distante, siempre invisible, mientras que la tierra, representa a la madre, incluso una bocanada de aire, implica la totalidad del espíritu celeste y puede hacer magia de los labios de un anciano. Cada cosa viviente debe dar y recibir para participar en la Creación, incluso la tierra y el cielo intercambian regalos entre ellos, para recibir tienes que dar de ti mismo. Todas las encarnaciones ayudan y conectan el cielo y la tierra. Necesitamos mantener la vida interior y exterior en equilibrio.

“La energía y la fuerza de un hombre viene de la tierra. Su corazón debe estar arraigado en el suelo como un enorme olmo si sus ramas tienen que alcanzar el cielo.” Pritchard (2001:82)

LOS ABUELOS

El sol simboliza la energía creativa del abuelo, la luna representa la energía creativa de la abuela.

“*Geezeegool Geetpo Up-kwehtess-nook, may-da-lain! Nogomaq!* Grandfather Eagle of the South greetings to you! All my relations!” I added, “give me the message for how I should live my life.” Then I tossed the tobacco into the fire, and stood there for a while looking into the flames” Pritchard (2001:72).³⁷

“*Kis-koo-wisk Oet-gkas-en-nuk, a-bochum-moo-ee geez-kuk. Nogomaq!* Grandmothers of the West, help me today, heal me today! All my relations!” I threw the tobacco into

³⁷ ¡Abuelo Águila del Sur, yo te saludo. Todas mis relaciones. Yo añadí, tráeme el mensaje para saber cómo debería vivir mi vida! Entonces eché el tabaco en el fuego y me quedé de pie allí un rato mirando las llamas.

the fire, and stood there for a while to soak in the energy from the fire, and to pray inside myself to the grandmothers. Pritchard (2001: 72)³⁸

El abuelo no escucha tus palabras, él escucha tu corazón y conoce tus sentimientos. Hablar conlleva hablar más, pero el silencio conduce a la sabiduría. Los que hablan sin cesar echan burbujas como el agua, pero el agua nunca se repite. Ganarás fuerza del sendero de tus antepasados y libertad también. Los wabanaki dicen: respeta a los ancianos y a los espíritus. Reza y da gracias a *nau-ql*, las cuatro direcciones, a todas las abuelas y abuelos, a los antepasados, al cielo y a la tierra, sin ellos no estaríamos aquí.

Los Cree dicen “Nunca te sientes mientras los ancianos están de pie”. Esto expresa un tipo de vida en la que la experiencia y la edad están honradas, algunos incluso han llamado la sociedad algonquina una gerontocracia. En el cuento la figura de la abuela Nukumi representa la sabiduría y el respeto por alguien que ha vivido tantos años. Ella le mostrará a Kluksap el camino que debe seguir.

EL WIGWAM

Un wigwam, como mencionamos con anterioridad es una vivienda con cúpula de una sola estancia, usada por ciertas tribus nativas norteamericanas. Estas estructuras se forman con un armazón de postes arqueados, habitualmente de madera, que se cubren con material para formar el techo. Los detalles de la construcción varían con cada cultura y con la disponibilidad de materiales. Algunos de los materiales usados como cobertura incluyen: hierba, maleza, corteza, juncos, esteras, cañas, pieles o tejidos. En el cuento, la puerta del wigwam debe estar orientada hacia el sol naciente y cada miembro de la tribu tiene que sentarse en un sitio en concreto. Hablaremos de los tipos de construcciones de los indios norteamericanos en el capítulo de Invención de cosas positivas para su subsistencia.

Los wigwams del noreste son habitualmente estructuras estacionales, aunque el término se aplica a construcciones redondas y cónicas que son más permanentes. Los wigwams usualmente son más difíciles de montar que los tipis y sus armazones normalmente no pueden trasladarse.

Un wigwam típico del noreste, tiene una superficie curva que resguarda bien contra el

³⁸¡Abuelas del Oeste, ayudadme hoy, curadme hoy. Todas mis relaciones! Eché el tabaco en el fuego y me quedé allí de pie un rato para empaparme en la energía del fuego y rezar dentro de mí mismo a las abuelas.

peor clima. Los hombres eran los responsables de fabricar el armazón del wigwam. Se cortaban árboles jóvenes, de tres a cinco metros de longitud, se curvaban y se dibujaba un círculo en el suelo. Su diámetro oscilaba entre los tres y cinco metros, se colocaban los árboles en el círculo, usando los más altos en el centro y los más cortos en la zona exterior. Se formaban arcos en todas las direcciones, otro grupo de árboles se usaba para envolver a los anteriores y dar consistencia al armazón. Cuando los dos grupos quedaban unidos, se colocaban los laterales y el techo, para los laterales era habitual usar corteza de árboles.

LAS HIERBAS AROMÁTICAS

Pescar, cazar y recoger plantas, requiere una paciencia enorme, pero puesto que todo ello es parte del camino secreto de la vida, es como una forma de contactar con el Gran Espíritu, más que trabajo. Las hierbas aromáticas y el cedro no son solamente medicina, cada uno encarna los cuatro elementos. El seno de la tierra de donde ellos crecieron, el agua que les nutre, el fuego del sol que les anima y el aire que ellos respiran, representan los cuatro elementos.

TABACO: (O tomawey)

El tabaco sagrado, llamado *dtemawayo speebaq'n*, es una mezcla de sauce rojo, tabaco indio natural y otras hierbas, tales como hierbas aromáticas, tiene muchas funciones. Es medicina de la tierra, pero una vez que lo has preparado, es una encarnación de tu propia energía. A través de tus pensamientos y hechos, puedes transferir casi cualquier energía en tabaco, de modo que se transforma en un medio, también es un medio de intercambio que el espíritu reconoce.

Los micmac y otros pueblos wabanaki, hacen la ceremonia del humo cada día. Ellos echan humo a los regalos antes de darlos cuando se reciben, echan humo a sus casas, a sus patios, a sus ropas y entre ellos. Las plantas aromáticas las llevan a casa, las queman y huelen bien, se hace también esto al rezar y cuando se habla con el Creador.

El tabaco era la única planta que se dijo que había que usar como medio de intercambio con los espíritus. En la cultura algonquina el ofrecimiento de algo de sí mismo, tal como el tabaco, como ritual, no sólo mantiene la Creación, sino que rehace la Creación. Se entiende que cualquier ofrecimiento de tabaco, es seguro que traerá un intercambio justo, una recompensa igual de un espíritu.

No sólo los mayores, necesitamos ofrecer tabaco, necesitamos ofrecerlo a *Geezoolgh*, al fuego, a los abuelos y abuelas, a nuestros antepasados, a la tierra, a sus plantas y

animales, como vimos en el cuento. Para los wabanaki ninguna otra planta hace lo que el tabaco puede hacer. Hay que vigilar el fuego para que no se apague, si necesitas ayuda, ofrece tabaco al *buch-tyiew*, el espíritu del fuego, pon un poco de tabaco en el fuego y conseguirás ayuda.

“I faced the fire, faced the direction of the east, faced the red of the morning sun, and holding a bit of tobacco in my fist, I raised it up in offering, I close my eyes and said, “*Ellabadu Niskam, Wedjibeck, Nogomaq,*” blessings of the Grandfather, the Creator, the Sun in the east. All my relations! I opened my eyes and threw the tobacco into the fire.” Pritchard (2001:71-72)³⁹

Evan Pritchard sigue explicando la ceremonia de la pipa sagrada,

“I was resigned to the fact that the fire had gone out, and that I would have to tell Ben sooner or later, but I surrendered to the Great Spirit in all sincerity, and asked if there was anything I could do to make up for this. The answer was loud and clear. “Make the sacred tobacco offerings!” Pritchard (2001:98).⁴⁰

Prosigue:

“No, you stay here and listen!” he replied and went on reprimanding a while longer about the importance of offering the elder tobacco before the ceremony. When he finally said, “I guess you’d better get your tobacco now...” the room cleared in seconds. None of them will ever forget: tobacco first, ceremony after.” Pritchard (2001:151)⁴¹

³⁹Me puse mirando al fuego, frente al este, de cara al rojo del sol de la mañana y sujetando un poco de tabaco en mi puño. Yo lo levanté como ofrenda. Cerré los ojos y dije, “*Ellabadu Niskam, Wedjibeck, Nogomaq.*” Te doy la bendición Abuelo, al Creador, al Sol del este. ¡A todos mis parientes! Abrí los ojos y arrojé el tabaco al fuego.

⁴⁰Yo estaba resignado al hecho de que el fuego se había apagado y que tendría que decírselo a Ben más tarde o más temprano, pero me rendí al Gran Espíritu con toda sinceridad y pregunté si había algo que pudiera hacer para remediar eso. La respuesta fue alta y clara. ¡Haz las ofrendas del tabaco sagrado!

⁴¹No, ¡tú quédate aquí y escucha! Contestó y siguió reprimiendo un rato más sobre la importancia de ofrecer a los ancianos tabaco antes de la ceremonia. Cuando finalmente dijo, “Me imagino que lo mejor será que vayas a conseguir algo de tabaco ahora...” la habitación se quedó vacía en cuestión de segundos. Ninguno se olvidará que primero el tabaco y después la ceremonia.

LA PIPA

Cuando la gente llega a un punto, cuando una propuesta es necesaria, pueden llenar su pipa hasta arriba, pidiendo a la pipa y al Creador que les ayude a mantener sus promesas entre ellos. La pipa sagrada se la dio al pueblo nativo la Mujer Búfalo Ternera Blanca hace miles de años, junto con una tradición de enseñanza oral. La enseñanza y la pipa misma mantienen la sociedad nativa intacta y conectada con el Creador. En el capítulo de Invención de cosas positivas para su subsistencia veremos diferentes tipos de pipas, tanto por el material como por su finalidad.

EL HUMO

En la vida algonquina, como en muchas culturas en el mundo, tiznarse con humo se utiliza para purificarse uno mismo, como si te bañaras en el humo. Su relajante energía hace desaparecer la confusión y el odio hacia sí mismo. Las purificaciones son el primer paso en cualquier ceremonia o proceso de curación, reduce tu ritmo y te ayuda a entrar en un mundo espiritual sin medida de tiempo. La purificación por medio del humo es tan universal como la purificación religiosa por medio de la ablución, la tienda de sudor, las saunas y el ayuno, que son todas prácticas de limpieza que todos podemos entender y que quitan del cuerpo toxinas que pueden causar enfermedades.

Cuando alguien se purifica delante de otro participante de la ceremonia, utiliza al menos una mano para atraer el humo hacia su pelo, es poderoso para los algonquinos. Recoge las vibraciones de las energías del entorno de uno y es importante que se purifique cuidadosamente. A su vez guarda el olor del humo durante mucho tiempo, ésta es en parte la razón por la que el pueblo nativo no corta su pelo.

“I woke up, and found the dream still strongly with me, I realized that the smoke was sacred to the Micmacs, that when something burns, it carries the essence of that something toward us. If we burn sweetgrass, it purifies our spirits and carries our prayers to heaven. The sprouts were my purification, my medicine. They were ready to give up their life energy for me. The other foods were medicine too. I needed to eat healthier.” Pritchard (2001:103)⁴²

⁴²Desperté y encontré el sueño todavía fuerte conmigo. Me di cuenta que el humo era sagrado para los micmac, que cuando algo se quema, lleva la esencia de ese algo hacia nosotros. Cuando quemamos hierbas aromáticas, purifican nuestro espíritu y lleva nuestra oración al cielo. Los brotes eran purificación, medicina, ellos estaban listos para dejar su energía vital. Los otros alimentos eran medicina también, necesitaba comer de la forma más saludable.

“After the sweat lodge was over, Grandfather Turtle took my six ribbons and tied a knot at the top. He handed them to me and said, hang these in the trees to hold your prayers. You’ll need them.” Pritchard (2001: 68)⁴³

“I could feel the heat seeping into my pores and healing me. At times I had to breathe through my towel to adjust to the air. Tears of sweat rolled into my eyes and stung. And I used the towel often to clean them” Pritchard (2001:75).⁴⁴

EL TIEMPO Y EL ESPACIO

No hay palabra para tiempo, respondió el Abuelo Tortuga disfrutando al fumar su pipa. El Abuelo Tortuga continuó “No hay palabra para tiempo en micmac. Los indios nunca usan el tiempo. No hay tiempo en ninguna cosa que hagas, cuando estás haciendo algo lo haces hasta que lo terminas. Eso es el tiempo que te tome. No hay ningún límite de tiempo. Cuando está terminado, está terminado”. Pritchard (2001:11)

No hay descripción del tiempo separado de los acontecimientos. La lengua honra la relación entre el tiempo y el espacio de una forma que Einstein podría apreciar. No hay palabra para hora, minuto o segundo en micmac, sin embargo existe una palabra para ahora *neegeh*, que se usa constantemente en todas las situaciones, porque uno siempre trata de conectar con el aquí y ahora. No se puede ver o hacer tiempo, y la mayoría de los conceptos micmac se expresan en términos de hacer o ver, independiente de si son acontecimientos mentales, emocionales o físicos.

La Luna de cuando cambia la hoja y se vuelven rojas, tendría más sentido y sería más útil a un anciano tradicional que septiembre o el equinocio de invierno. Utilizan los elementos naturales para interpretar las estaciones del año o las partes del día. Según los indios el tiempo se divide en: tiempo natural y tiempo espiritual, y caminamos en equilibrio entre los dos, del mismo modo que nos esforzamos para caminar en equilibrio entre el cielo y la tierra. El tiempo natural se describe como horizontal y el tiempo espiritual se le llama vertical. El tiempo horizontal es la progresión de momentos del pasado, hacia el futuro. El tiempo vertical progresa desde el corazón del Creador a

⁴³Después de que la tienda de sudar se terminara, el Abuelo Tortuga cogió las seis cintas y ató un nudo en la parte superior. Las entregó y dijo: Cuelga éstas en los árboles para guardar tus oraciones. Las necesitarás.

⁴⁴Podía sentir el calor filtrarse en los poros y curándome. A veces tuve que respirar a través de mi toalla para adaptarme al aire. El sudor en forma de lágrimas caía sobre mis ojos, usaba mi toalla para limpiarlas.

través de nosotros, sus hijos y directo a través de nosotros al corazón de la Madre Tierra.

Los indígenas de todo el mundo honran el ritmo de las estaciones, el tiempo cíclico y el tiempo del sueño espiritual. Es mejor vivir en el momento, o en un paso de tiempo medido por inviernos, lunas y soles, cosas que se pueden ver y disfrutar como las estaciones que son cíclicas. El círculo es la figura cósmica perfecta descrita por todos los cuerpos celestes.

3.2.2. Realismo simbólico

La Creación es el regalo máspreciado para los humanos.

3.2.3. Realismo dialéctico

El respeto por el entorno mejora la supervivencia del ser humano con la naturaleza, los animales y los hombres.

Del amor a la familia surgen situaciones insospechadas de alegría.

El amor es la mayor fuerza generadora de alegría.

Con mutuo respeto se crea una buena convivencia.

La creencia en una vida futura nos da más fuerza para vivir ésta.

Sin la comunicación con Dios el hombre vive más triste.

La vida en armonía con los seres, los animales y la naturaleza nos hace más equilibrados.

El rezo y el agradecimiento con el Creador nos hace más felices.

La armonía con los cuatro puntos nos hace más equilibrados física y psíquicamente.

El equilibrio con su entorno al amerindio le hace sentirse agradecido a Dios por haberle dado el regalo de la vida.

El Gran Espíritu es tan poderoso, que puede hacer cualquier cosa. Esperemos y veamos.

Cuando los ojos se llenan de lágrimas, la gente ha sido tocada por Dios.

Todo lo que haces, lo estás haciendo directamente para tu Creador.

Pedir a Dios que te dé más que al otro, no es hablar como si fueras uno, sino separarte del Creador.

La voz del Gran Espíritu dijo: “Estuvistéis aquí en una vida pasada”.

Hay una razón para la existencia de cada uno, de lo contrario nunca sobreviviríamos.

Hay gente que busca tener una mayor encarnación con el Creador, así como ser su instrumento *El-loo-gop Neesgam*.

Una correcta guía interior del Creador hablando al corazón es un tesoro que vale cualquier sacrificio.

Esas lágrimas derramadas son el Creador tocando y curando a los demás a través de ti.

Él viene a recordarnos que estemos tranquilos en la búsqueda de la sabiduría de Dios.

Hoy el pueblo nativo se anima a inhalar los dulces olores de la tierra.

3.3. Retórica o pragmática

3.3.1. El tiempo

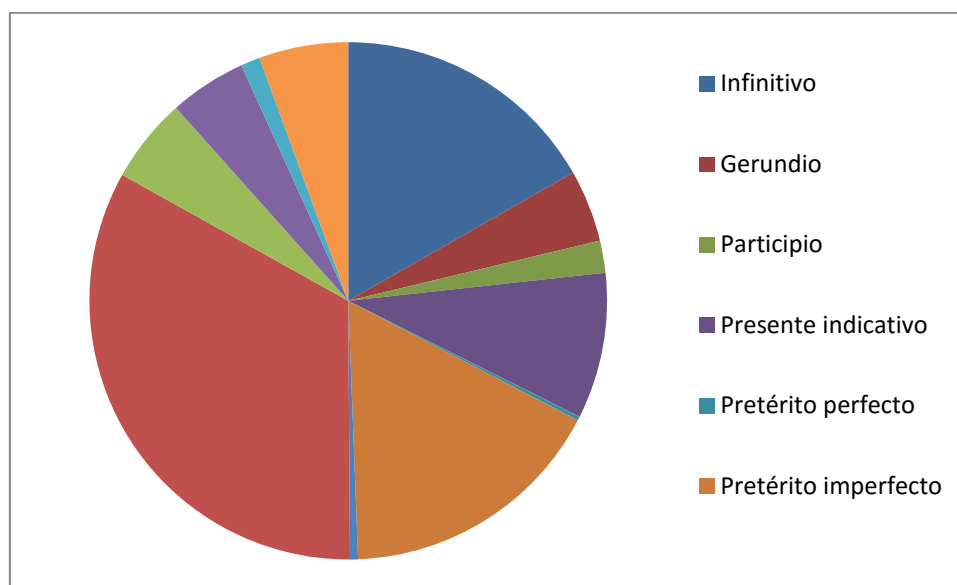


Gráfico sobre el porcentaje de los distintos tiempos verbales

El pretérito indefinido es el tiempo más utilizado en el cuento pues tiene un tercio del total de todos los verbos de la narración. Es el tiempo verbal idóneo para describir una narración en tiempo pasado como ocurre en este cuento.

Existen muchos verbos de movimiento que reflejan la gran actividad que se desprende de la narración como viajar, mover, pasar...

Hay verbos con sentido metafísico que describen el sentido cosmogónico del universo, su origen, sus deidades, todo lo que conlleva la existencia y sus incógnitas que aparece como tema central del cuento como: liberarse, existir...

El cuento está centrado especialmente en el sentido de la vista para expresar la transparencia del universo a través de la luz que refleja el Sol y la vigilancia del Dios Supremo que está en todas partes como vemos a continuación: ver, observar, viendo.

El orden

La narración del cuento es secuencial, pues los elementos que contribuyeron a la creación figuran por orden de aparición. En primer lugar encontramos a Kisu'lk, que es el Gran Espíritu, al que se atribuye todo lo que alcanza la vista. A continuación Naku'set que es el sol y nos aporta luz y calor, necesarios para la vida. Después aparece Wsitqamu'k o la Madre Tierra, que nos da los alimentos necesarios para la subsistencia y el espacio. Entre todos crean a Kluskap, que irá comprendiendo el sentido de la vida a través de su abuela Nukumi, que le dará el fuego y le aportará muchos conocimientos, su sobrino Netawansun que con su fuerza y destreza, les proveerá de comida todos los días y por último Kanaptewi'skw, su madre que le explicará cómo vino al mundo, entre todos harán que la vida de los micmac sea más feliz.

La duración

Los descubrimientos como el fuego y los elementos que contribuyen a la creación del mundo, no se corresponden con el tiempo real, porque parece estar en manos del azar. Hay un equilibrio temporal entre las descripciones de las acciones y las intervenciones de los personajes, de tal forma que se trata de un cuento muy elaborado. A partir del encuentro entre Kluskap y su abuela hasta las enseñanzas a los micmac la acción se corresponde con el tiempo real, son diálogos breves pero en tiempo real. La duración en el cuento que se dedica a la descripción del Creador, la Creación del Sol y de la Tierra, es más breve de lo que realmente hubiera correspondido a la realidad; sin embargo el tiempo dedicado a la creación de Kluskap, la llegada de Nukumi, de Netawansun, de Ni'kanaptewi'skw, la vida, la partida y las enseñanzas finales de Kluskap, sí se le dedica el tiempo necesario para detenerse en los aspectos relevantes de cada etapa, que le da un sentido temporal real.

La frecuencia

Nos encontramos frente a un relato singulativo. Kluskap se siente desprotegido al ser creado a partir de un rayo y ser privado de su libertad. A medida que se encuentra con su familia le van aportando las enseñanzas necesarias para sobrevivir en el mundo. Él a su vez, ayudará a los micmac a ser más felices, a través de las enseñanzas recibidas. Por ejemplo les dará el fuego, organizará las sociedades y les enseñará la ceremonia del tabaco.

3.3.2. Los aspectos del relato

El cuento desde el comienzo hasta el final está narrado en tercera persona, simplificando a los personajes que aparecen en la Creación y siendo más explícito en los seres que aparecen después de la Creación, Kluskap, su familia y su entorno. Desde el principio deja claro, que todo comenzó con el Gran Espíritu, el Sol y la Madre Tierra, sin ellos la vida no sería posible. Nos acercamos a Kluskap cuando dialoga con su abuela y con su madre. Es un cuento moralizante que te hace valorar la vida y los elementos que la hacen posible.

3.3.3. Los modos del relato

El lenguaje del cuento es sencillo, para que pueda alcanzar así a todo el público, incluso a los niños. El cuento intercala narraciones con diálogos, que le da más vida al hacer participar a los personajes, dándoles así un mayor realismo y hacer que los espectadores sean más partícipes de la narración. Aparecen también frases y ruegos entre comillas en estilo directo, que contribuyen a dar un mayor realismo.

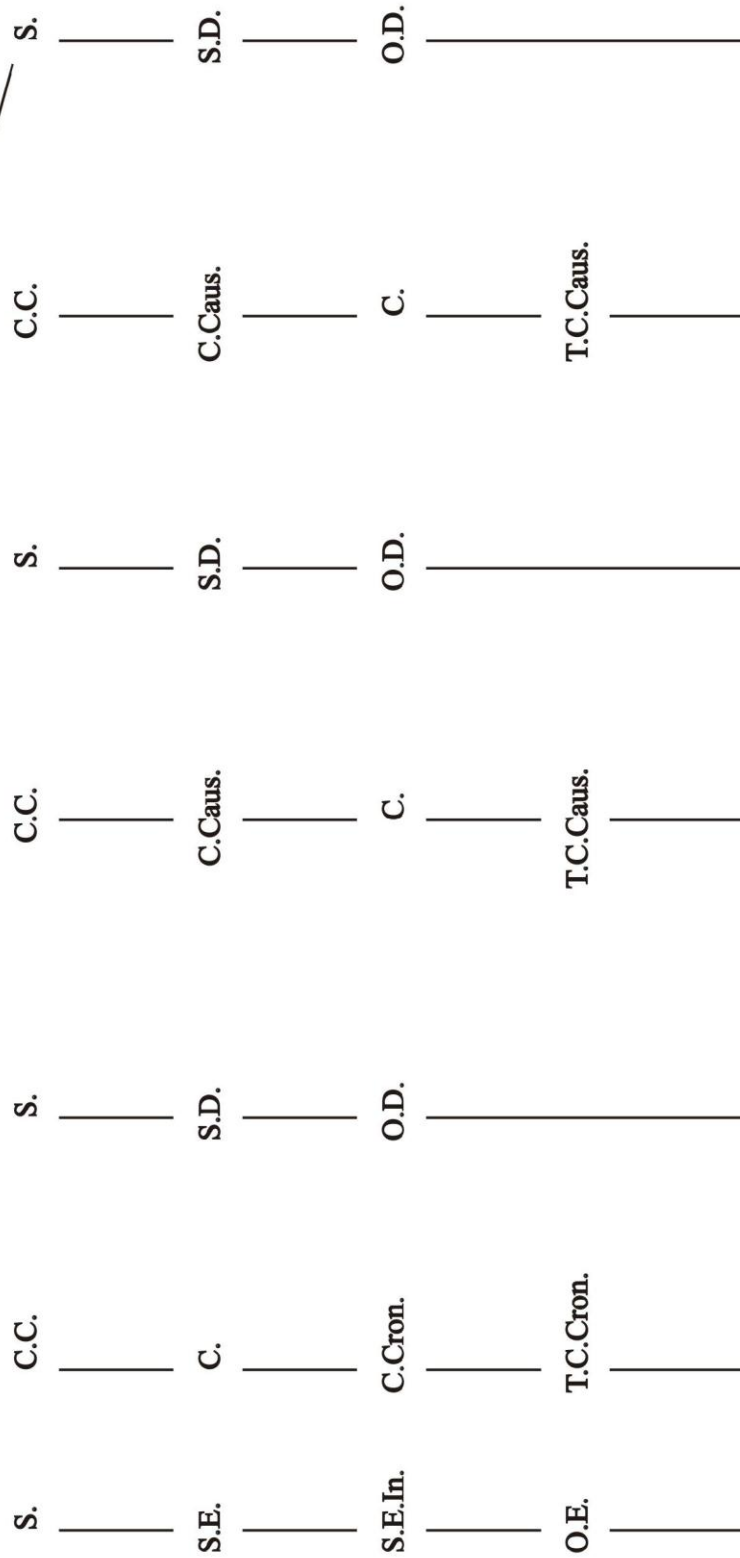
El cuento está escrito en un estilo narrativo proyectado al pasado, con una sola frase interrogativa corta que la formula la madre y se dirige a Kluskap: “¿Tienes frío hijo mío? El cuento mantiene los nombres de los personajes, animales y astros en el lenguaje original micmac, que da más realismo a la descripción y además la sencillez del lenguaje, contribuye también a aportar más sencillez y realismo a la narración.

3.4. Acción Mínima

Se entiende por acción mínima los acontecimientos en los que participan los personajes del cuento.

“El Gran Espíritu, el Sol y la Madre Tierra crearon a Kluskap entonces se encontró con su familia que le enseñaría cuál era su misión y su comportamiento, en consecuencia ayudó a los micmac a vivir mejor, como resultado todos vivieron felices”.

A.M.



“El Gran Espíritu, entonces se encontró con su familia que le enseñaría cuál era su misión y comportamiento y la Madre Tierra crearon a Kluskap todos fueron felices”.

3.5.Apertura y cierre

El cuento comienza con “Kisu’lk, que es el que hizo todo”, atribuyéndole toda la creación y concluye con: “se comerán las frutas, las raíces de los árboles y de las plantas, para honrar a Ni’kanaptekewi’skw” dando a entender que la creación es un trabajo conjunto y todos debemos estar agradecidos a todos los elementos que forman parte de ella.

4.ORIGEN DE LAS MAREAS (Micmac)

THE TIDE

A Micmac Legend

One day Kluskap decided that he wanted to take a bath. He ordered Beaver to build a dam across the mouth of the bay to hold the ocean water so that there would be lots of water for his bath.

Beaver did as Kluskap asked and the bath was made but Whale was unhappy because now the water did not flow as before. "Why has the water stopped? Whale cried. Kluskap hearing him and not wanting Whale to be upset, told Beaver to break the dam and release the water.

Beaver liked the dam he had made so he was slow to begin taking it apart. Whale became impatient because he wanted the water as it was before and he started using his great tail to break the dam apart. This caused the water to flow back and forth with such force that it continues so until this day.

La marea⁴⁵

Un día Glooscap decidió que quería darse un baño. Ordenó al castor que construyera una presa a través de la bahía para sujetar el agua del océano, así habría mucha agua para su baño.

El castor hizo lo que le ordenó Glooscap y se dio un baño, pero la ballena estaba triste porque ahora el agua no fluía como antes. "¿Por qué se ha parado el agua?", lloró la ballena. Glooscap lo oyó y no quería que la ballena estuviera triste, así que pidió al castor que rompiera la presa y liberara el agua.

Al castor le gustaba la presa así que tardó en destruirla. La ballena estaba impaciente porque quería el agua como estaba antes así que empezó a usar su gran cola para romper la presa. Esto provocó que el agua fuera de atrás hacia adelante con tanta fuerza que continúa siendo así hoy día.

⁴⁵ La traducción ha sido realizada por la doctoranda.

4.1. Análisis semiótico del cuento

4.1.1. MORFOSINTAXIS

4.1.1.1. SECUENCIAS

Encadenamiento por continuidad

S1

Glooscap desea darse un buen baño



El castor construye una presa



El agua no fluye como antes

S2

= La ballena necesita que el agua fluya



Medio para conseguirlo



Objetivo logrado

4.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

Cardinales:

Núcleos

La función núcleo es luchar por vivir en su hábitat y ser feliz.

Secundarias:

Catálisis

El primer elemento de catálisis aparece cuando Kluskap se dirige al castor para que le construya una presa para bañarse. El siguiente elemento de catálisis es cuando la ballena encuentra su espacio vital reducido por la falta de agua. El último elemento de catálisis es cuando la ballena destruye la presa, el agua fluye como antes y la ballena se siente feliz por encontrarse en su hábitat original.

Morfología de Propp

La función es tipo A, ya que el castor causa daños sin intención a la ballena, porque tras haber creado la presa disminuye la cantidad de agua. La siguiente función es K1, porque la ballena recupera el agua tirando la presa con la fuerza de su gran cola.

B) Funciones integradoras

Indicios

Un indicio de mejora, surge cuando Kluskap desea que le construyan una presa para sujetar el agua porque no está contento con poca agua y necesita mucha agua para bañarse. El segundo indicio es de descontento de la ballena, que no estaba satisfecha porque el agua no fluía como antes. El siguiente es un indicio de autoridad cuando Kluskap ordena a Castor la demolición de la presa. El siguiente indicio es de desacuerdo surge cuando Castor no se muestra favorable a la demolición y a continuación hay un indicio de astucia, después aparece el indicio de insatisfacción de la ballena y la consecuente demolición con su cola.

Informaciones

En el cuento aparece más información espacial que temporal. Éste comienza como la mayoría de los cuentos con una expresión temporal indeterminada, un día, que sólo sirve de mera introducción, pero sin ningún tipo de precisión temporal, pues ya sabemos que los amerindios no medían su vida de una manera precisa ni mecánica como lo hacemos nosotros.

Durante el resto del cuento no aparece ninguna alusión al tiempo, salvo en la última palabra, que es la misma palabra día, pero dice hasta este día, que se puede aplicar a cualquier día en la vida, lo que permite cerrar el cuento de forma cíclica y regresar al principio cuantas veces se quiera sin alterar nada.

El cuento nos sitúa en la boca de la bahía de un océano. Como se trata de los micmac, es de suponer que se trata del Océano Atlántico, puesto que es su tierra natal y donde vivían, después se desplaza a la presa que construyó castor, el constructor por excelencia. Nos sitúa después en la ruptura de la presa por la cola de la ballena y a continuación en la marea, ese flujo de agua adelante y hacia atrás, que creó la cola de la ballena.

4.1.1.3. Acciones

4.1.1.3.1. Actantes

Glooscap es el actante héroe, le pide al castor, su ayudante que construya una presa en el océano para que él se de un baño. La ballena será objeto de maltrato, al llorar por no haber agua en el océano. Glooscap será ayudante de la ballena, porque al verla llorar, le pedirá al castor que tire la presa. El castor no querrá, será actante agresor, así que la ballena, será el actante ayudante de sí misma al destruir la presa con su cola.

4.1.1.3.2. Actores

Gl.- Glooscap

Ca.- Castor

Oc.- Océano

Bal.-Ballena

Pr.-Presa

4.1.1.3.3. Indicación de los actores en cada secuencia

S1
 $\left\{ \text{Gl, Ca, Oc.} \right\}$

S2
 $\left\{ \text{Oc, Gl, Bal, Ca, Pr.} \right\}$

4.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- Glooscap quiere darse un baño.

A2- Glooscap pide al castor que construya una presa en el océano para su baño.

A3- El castor construyó la presa.

A4- La ballena estaba triste, porque el agua se había parado.

A5- Glooscap no quería que la ballena estuviera triste.

A6- Glooscap pide al castor que destruya la presa.

A7- El castor tarda en destruirla.

A8- La ballena la destruye con su cola y comienza la marea.

4.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor

Gl.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6\}$

Ca.
 $\{A2, A3, A6, A7\}$

Oc.
 $\{A2\}$

Bal.
 $\{A4, A5, A6, A7, A8\}$

Pr.
 $\{A2, A3, A6, A7, A8\}$

4.1.1.3.6. Predicados de base

Glooscap sabe y quiere darse un baño, pero no puede construir una presa, así que le pide ayuda al castor. El castor sabe, quiere y puede construir la presa, de modo que lo lleva a cabo. La ballena sabe, quiere y no puede bañarse en el océano por lo tanto estaba triste. Glooscap sabe porque está triste y puede pedir al castor que tire la presa. El castor tarda mucho en tirarla, así que la ballena sabe, puede y quiere tirarla con su cola.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
Gl. Protagonista	+	+	+

Ca.	+	+/-	+
Oc.	+	+	-
Bal.	+	+	-
Pr.	+	+	-

4.2. Semántica

4.2.1. Los símbolos

Analizaremos los símbolos de los cuentos a través del *Diccionario de Símbolos* de Juan Eduardo Cirlot, el *Diccionario de símbolos y mitos* de José Antonio Pérez Rioja, el *Diccionario de Términos Artísticos* de Morales y Marín y el *Diccionario de los símbolos* de Jean Chevalier.

Kluskap o Glooscap, es el mercurio mito del dios-gigante-héroe-protohumanos, creación central de los micmac, aparece con frecuencia en las leyendas de los micmac y otras historias de la Confederación de las Primeras Naciones Wabanaki. En esencia es el origen, el manantial, de la gente micmac, dando lugar a ellos, protegiéndolos y enseñándoles todas sus habilidades.

En el otro lado de la Ruta de los Espíritus, en la antigüedad, Kisúlk, el Creador, tomó una decisión. Kisúlk creó el primer nacido, Niskam, el Sol, que se presentará a través de Sk tékmujeouti, la Vía Láctea. También envió a través del cielo un rayo que creó Sitqamúk, la Tierra, y desde el mismo pero Kluskap, también fue creado de la tierra seca. Kluskap yacía en Sitqamúk, señalando con la cabeza, los pies y las manos, a las Cuatro Direcciones. Kluskap se convirtió en un maestro de gran alcance, cuyos dones y aliados eran grandes.

En otro rayo entró la luz del fuego y con ella vinieron los animales, la vegetación y los pájaros. Poco a poco dio Kluskap una forma humana a estas formas de vida. Kluskap se levantó de la tierra y dio gracias a Kisúlk que honraba a las seis direcciones: el sol, la tierra, y luego al este, al sur, al oeste y al norte. Las habilidades dentro de la forma humana, compuesta por la dirección de sesiones.

La persona adquiere el simbolismo del agua al entrar en contacto con ella y su significado no se limita sólo a la purificación, sino principalmente a la regeneración, debido al contacto con las fuerzas de transición de las aguas primordiales. El simbolismo secundario, se deriva de la cualidad general, que se atribuye al agua de ser clara.

Los alquimistas creen que el baño simboliza la disolución del oro y de la plata, así como la purificación de ambos metales. Las aguas simbolizan la unión universal de virtualidades, *fons et origo*, que se hallan en la procedencia de toda forma o creación. La inmersión en las aguas, significa el retorno a lo preformal, con su doble sentido de muerte y disolución, pero a su vez de renacimiento y de nueva circulación, pues la inmersión multiplica el potencial de la vida. El aguaes según Cirlot (1991) el renacimiento y la nueva circulación, pues la inmersión multiplica el potencial de la vida.

Elcastor es un mamífero roedor de la familia de los castóridos, con el cuerpo cubierto de pelo muy fino, pies palmeados, cola oval aplastada y muy robusta, que le sirve como de llana para fabricar sus chozas de arcilla, que construye a orillas de los ríos y lagos, es anfibio y se caza para aprovechar su piel.

Si el castores conocido por algo es, sin duda, por su increíble capacidad para la construcción, bien sea de madrigueras o de diques para la conducción del agua. Éstos tienen como fin, mantener estable el nivel del agua embalsada, con lo que las entradas a sus madrigueras permanecen siempre sumergidas y por tanto, a salvo de depredadores. Los diques son permanentemente reparados y reforzados, puesto que una rotura repentina, haría descender rápidamente el nivel del agua, poniendo en peligro a las madrigueras y sus ocupantes. El castor es un animal de hábitos nocturnos, aunque en algunas regiones apartadas, también se le puede ver trabajar de día. Viven en grupos familiares formados por lospadres y las crías de varios años que permanecen junto a sus padres hasta que alcanzan la madurez y abandonan el grupo generalmente solas. Son muy estrictos en la protección de sus parcelas, en las que marcan continuamente los límites, con una distancia olorosa que segregan ellos mismos. Ante la invasión de otro ejemplar responden con inusitada violencia, infligiéndose en ocasiones profundas heridas, que dejan maltrechos a algunos de los contendientes. La duración de la gestación es de unos cuatro meses y los partos se componen de dos hasta cinco crías que, como ya hemos dicho antes, permanecen junto a sus padres y hermanos durante un año hasta que alcanzan su madurez, es longevo, puede vivir 20 años y monógamo. La

hembra suele parir una sola vez al año y las crías, de dos a cuatro por camada, nacen en primavera.

El castor es conocido también, por saber vivir en comunidad y saber compartir. Representa la aceptación, de que todos pueden contribuir para construir un bien común, son buenos vecinos y construyen familias fuertes.

El océano por su grandiosidad, simboliza la movilidad perpetua y el carácter informe de las aguas, fuerzas en dinamismo, modalidades transicionales entre lo estable, sólido y lo no formado, aéreo o gaseoso. En su totalidad, simboliza la vida universal frente a la gota que es lo particular.

La ballena significa el mundo, el cuerpo y el sepulcro, también simboliza lo continente y ocultante por esencia. Sin embargo, actualmente su símbolo parece haber alcanzado una autonomía, como equivalente a la mandorla mística, zona que abarca los contrarios de la existencia cósmica, situada en la intersección de los círculos del cielo y de la tierra.

La ballena es el amigo del viajero, reconforta y protege el espíritu errante y a los que viajan por tierra o por mar, significa el afecto de la comunidad y el saber compartir los recuerdos. Tienen aspecto de peces, pero son mamíferos, animales de sangre caliente que nacen, viven, duermen y se reproducen en el agua. Suelen encontrarse en aguas frías, pero no es éste su habitat exclusivo, puesto que llegan cada año hasta la zona ecuatorial, en su época de cría.

Los antepasados de estos animales tan magníficamente adaptados al medio marino, eran sin embargo, animales terrestres cubiertos de pelo. Aquellos antepasados se acostumbraron a pasar cada vez más tiempo en el mar, era su manera de eludir a sus enemigos terrestres, superiores en número y fuerza. Llegó un día en que renunciaron a salir del agua por completo, allí encontraban todo lo necesario para su subsistencia.

Por su tamaño las ballenas inspiran temor, pero son gigantes buenos, pues suelen tener un comportamiento muy tímido y se les considera completamente inofensivas. Sus movimientos son muy graciosos, giran, se zambullen y saltan fuera del agua cuando juegan, son muy sociables y se brindan a menudo pruebas de afecto. Las madres sienten verdadera devoción por sus crías llamadas ballenatos, que pueden medir unos 5 metros al nacer y pesar unas 6 toneladas. Las ballenas defienden a sus crías de los depredadores de forma ejemplar, incluso a costa de sus vidas. Ésta es una lección bien aprendida por

los balleneros, que herían a los ballenatos para evitar la huida de la manada y cazarlas más fácilmente.

La marea es el cambio periódico del nivel del mar producido principalmente por las fuerzas gravitacionales que ejercen la luna y el sol.

4.2.2. Realismo simbólico

El egoísmo conduce a la destrucción.

4.2.3. Realismo dialéctico

Hay que ponerse en el lugar de los demás.

Es necesario pensar las consecuencias que acarrearán nuestros actos.

Tenemos que aprender lecciones a partir de los errores que se cometen.

Debemos hacer la vida más fácil a los demás.

4.3. Retórica o pragmática

4.3.1. El tiempo

Verbos

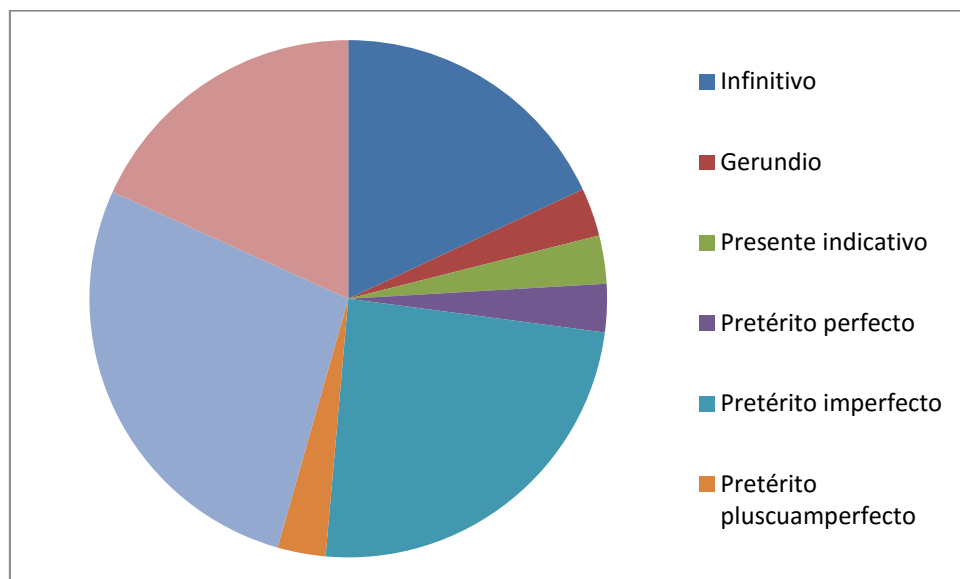


Gráfico con el porcentaje de los tiempos verbales que aparecen en el cuento

Al tratarse de una narración, los tiempos verbales más utilizados son el pretérito indefinido y el pretérito imperfecto. Como se trata de levantar y desmontar una presa, aparecen los verbos relacionados con la construcción: desmontarla, romper, había construido, hizo, construyera, rompiera. Aparecen también verbos relacionados con el tema principal del cuento, la presa de agua: bañarse, fluía, soltara, fluyera.

El orden

El cuento se estructura como un relato secuencial, respetando un orden cronológico, sin prospecciones hacia el pasado ni hacia el futuro. Todo tiene lugar en el presente y la creación de las mareas llega y sirve para hoy porque el cuento es cíclico.

La duración

El tiempo del discurso no se corresponde con el tiempo real pues, parece que la presa la crea en cuestión de segundos y que la ballena la destruye muy rápidamente. El sufrimiento de la ballena y la compasión de Glooscap se corresponden con el tiempo real.

Frecuencia

Es un relato singulativo, Glooscap quiere darse un baño, pide al castor que le construya una presa y esto conlleva que la ballena no tenga agua. Al final la ballena destruirá la presa y esto dará lugar a las mareas.

4.3.2. Los aspectos del relato

El narrador relata el cuento en tercera persona, el tema central es que Glooscap quiere darse un baño, así que pide al castor que construya una presa, esto da lugar a que la ballena no pueda bañarse en el océano. La descripción en tercera persona se intercalará con las referencias a las conversaciones entre Glooscap, el castor y la pregunta de la ballena, que le dará mayor realismo y cercanía. Glooscap pide al castor que tire la presa, pero al tardar mucho tiempo acabará derribándola la ballena con la cola.

4.3.3. Los modos del relato

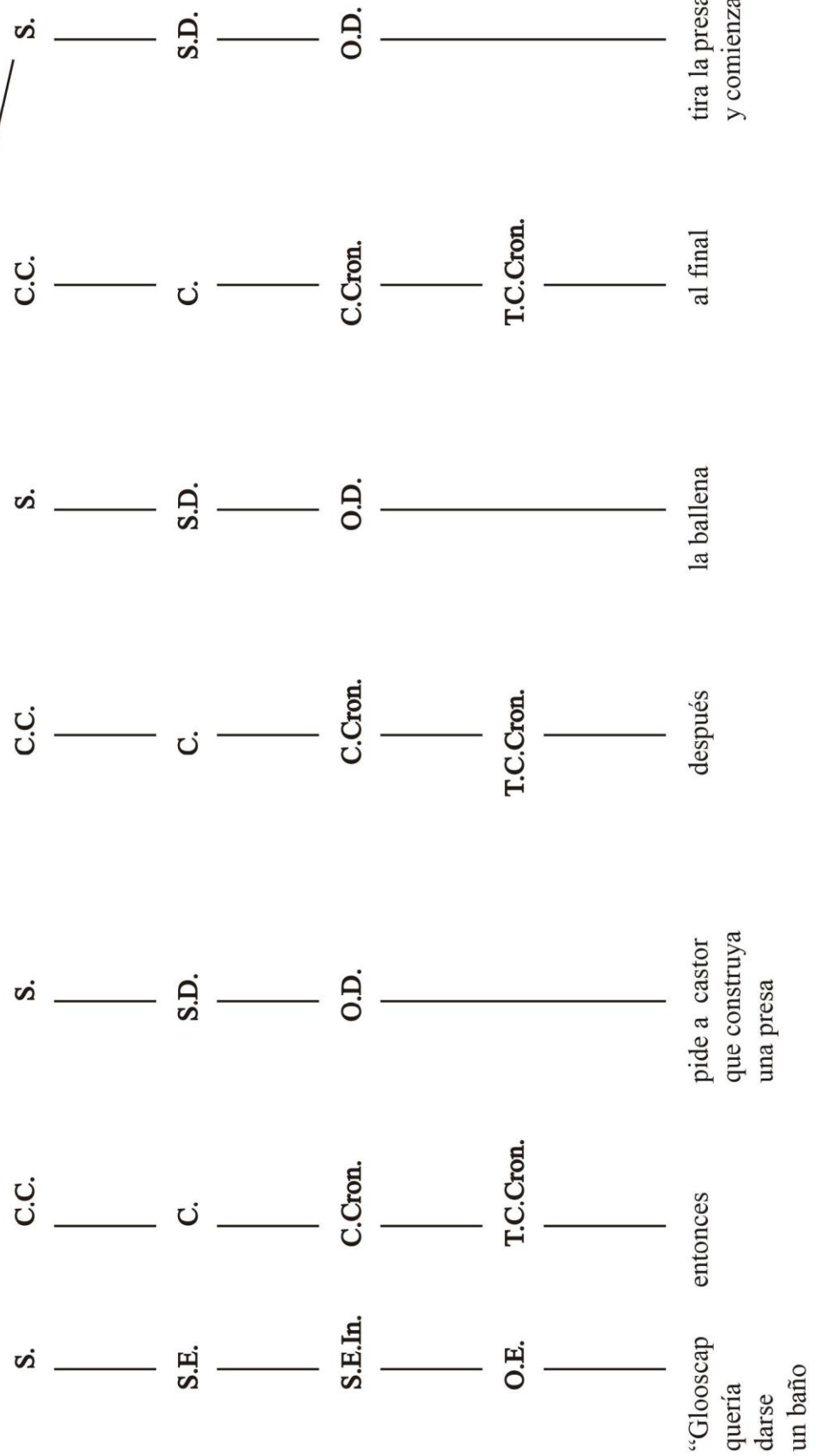
A) Narrador > personajes (visión por detrás)

El narrador describe el origen de las mareas, conoce bien los personajes pero los describe objetivamente, no se posiciona a favor de ninguno, los personajes no dialogan mucho entre sí.

2.4. Acción mínima

“Glooscap quería bañarse entonces pide al castor que construya una presa después la ballena está triste al final con la cola tira la presa y comienzan las mareas”.

A.M.



2.5. Apertura y cierre

No hay una fórmula de apertura ni de cierre, comienza diciendo un día y concluye con:

“Esto provocó que el agua fuera de atrás hacia adelante con tanta fuerza que continúa siendo así hoy día”, dando una explicación al origen de las mareas.

5. ORIGEN DE LA TIENDA DE MEDICINA (ROSTRO MARCADO)

PIES NEGROS

CUENTOS DE TIEMPOS REMOTOS

I

En la antigüedad no había guerra y todas las tribus vivían en paz. En aquellos días hubo un hombre que tenía una hija, una muchacha muy hermosa. Muchos jóvenes querían desposarla, pero cada vez que le proponían matrimonio, ella negaba con la cabeza y decía que no deseaba un marido.

-¿Por qué esta actitud? -le preguntaba su padre-. Algunos de estos jóvenes son buenos, bien parecidos y valientes.

-¿Para qué casarme? -contestaba la muchacha-. Tengo un padre y una madre ricos. Nuestra tienda es buena.

Nuestras alforjas nunca están vacías. Tenemos ropas curtidas de sobra y suaves pieles para el invierno. Así que, ¿por qué preocuparse?

En cierta ocasión, los Portadores de Cuervos celebraron una danza; todos se vistieron cuidadosamente y se ataviaron con sus adornos, y todos intentaron bailar lo mejor que sabían. Posteriormente, algunos pidieron en matrimonio a la joven, pero ella continuó rechazándoles. Después, los Toros, los Zorros y otros miembros del *l-kun-uh'-kah-tsi* celebraron sus danzas, y todos aquellos que eran ricos, muchos de ellos grandes guerreros, le solicitaron a aquel hombre que les diese a su hija por esposa, pero la joven persistió en su actitud. Entonces su padre se enfadó y dijo:

-¿Y ahora, por qué? Los mejores hombres han querido desposarte y sigues diciendo que no. Creo que tienes un amante secreto.

-¡Ah! -exclamó la madre- ¡Qué vergüenza para nosotros que nazca un niño y nuestra hija no esté desposada!

-¡Padre! ¡Madre! -argumentó la joven-. Apiadaos de mí. No tengo un amante secreto; sin embargo, os contaré la verdad. El Espíritu de las Alturas, el Sol, me ha dicho: “No te cases con ninguno de esos hombres, pues me perteneces; de esta manera, serás feliz y vivirás muchos años”. Y me volvió a decir: “Hazme caso. No debes desposarte. Eres sólo mía”.

-¡Oh! -respondió el padre- Entonces se hará lo que él diga -y no volvieron a hablar del asunto.

En el poblado vivía un hombre joven que era muy pobre. Su padre, su madre y todos sus familiares ya habían marchado a las Colinas de Arena. No tenía tienda, ni esposa que le hiciera vestidos o le cosiera mocasines. Un día se detenía en una tienda y al día siguiente comía y dormía en otra; así vivía. Era un guapo joven aunque tenía una cicatriz en la mejilla y vestía ropas siempre viejas y gastadas.

Después de aquellas danzas, algunos jóvenes se encontraron con el pobre Rostro Marcado; entonces, para reírse de él, le dijeron:

-¿Por qué no le pides a esa muchacha que se case contigo ? ¡Eres tan rico y guapo!

Rostro Marcado no se alteró y respondió:

-¡Oh! Seguiré vuestro consejo. Iré a pedírselo.

Aquello divirtió mucho a todos los jóvenes y rieron sobremanera. Pero entonces, Rostro Marcado bajó hasta el río y se quedó esperando en el lugar donde las mujeres iban a recoger agua. Al cabo de un rato la chica apareció.

-Muchacha -dijo él-, espera, quiero hablar contigo. Voy a pedirte algo; y no quiero hacerlo como una persona intrigante, sino abiertamente, donde el Sol pueda vernos y todos los demás también.

-Habla entonces -dijo la chica.

-He visto las veces que has rechazado a aquellos que son jóvenes, ricos y valientes -prosiguió el joven-. Ahora, hoy, se han reído de mí y me han dicho: “¿Por qué no le pides a esa chica que se case contigo?” Soy pobre, muy pobre. No tengo tienda, ni comida, ni ropa, ni vestidos, ni cálidas pieles. No tengo familia, pues todos partieron hacia las Colinas de Arena; sin embargo, ahora, hoy, te pido que te apiades de mí y seas mi esposa.

La joven escondió el rostro tras su vestido y arañó el suelo con la punta de su mocasín, adelante y atrás, adelante y atrás; pues estaba pensando. Al cabo, dijo: -Es verdad. He rechazado a todos esos hombres jóvenes y ricos; no obstante, ahora el pobre me pide como esposa y me alegro. Seré tu mujer, y los míos serán felices. Eres pobre, pero no importa. Mi padre te dará perros. Mi madre nos hará una tienda. Mis familiares nos darán vestidos y pieles. Ya no serás pobre nunca más.

El joven se puso muy contento y comenzó a besarla, pero ella le apartó y le dijo:

-¡Espera! El Sol me ha hablado. Dice que no me case, que le pertenezco; Dice que si le hago caso viviré muchos años. Pero ahora yo digo: Ve hasta el Sol y dile: “Aquella a quien has hablado ha escuchado tus palabras. Nunca ha obrado mal, pero ahora desea desposarse. Yo la quiero como esposa”. Pídele entonces que te quite la cicatriz del rostro. Esa será la señal. Así sabré que queda complacido. Pero si se niega, o si tu no logras encontrar su tienda, entonces no vuelvas a mí.

-¡Oh! -exclamó el joven- Al principio tus palabras me parecieron buenas. Yo estaba feliz. Pero ahora todo son tinieblas. Mi corazón está muerto. ¿Dónde se encuentra esa tienda tan lejana? ¿Dónde está el sendero por el que nadie ha viajado jamás?

-¡Valor, valor! -dijo la chica. Luego volvió a su tienda.

II

Rostro Marcado estaba muy triste. Se sentó, se cubrió la cabeza con sus ropas y trató de pensar qué hacer. Después de un tiempo se levantó y fue a visitar a una anciana que siempre había sido buena con él.

-Apiádate de mí -dijo él-. Soy muy pobre. Ahora voy a emprender un largo viaje. Hazme unos mocasines.

-¿Adónde vas? - le preguntó la anciana-. No hay guerra; aquí vivimos en paz.

-No sé hacia dónde debo ir -replicó Rostro Marcado-. Tengo un problema, pero no puedo decirte ahora de qué se trata.

Entonces, la anciana le hizo unos mocasines -siete pares con suela de cuero- y también le dio un saco de alimentos -cerezas en conserva, carne macerada y tocino seco-, pues esta anciana tenía buen corazón y le agradaba aquel joven.

Completamente solo y con el corazón compungido, Rostro Marcado subió a unos riscos y se detuvo para lanzar una última mirada al campamento. Se preguntó si volvería a ver a su amada y a su tribu.

-¡Hai'-yu! Ten compasión de mí, Sol -suplicó. Y volviéndose, partió en busca de la senda del Sol.

Caminó durante muchos días por vastas praderas, a lo largo de ríos rodeados de frondosos bosques y por las montañas; cada día que pasaba su saco de alimentos se hacía más liviano. Sin embargo, prolongó sus víveres tanto como le fue posible comiendo moras y raíces y, a veces, cazando algún animal. Una noche se detuvo junto al hogar de un lobo.

-¡*Hai-yah!* -dijo el lobo-. ¿Qué está haciendo aquí mi hermano tan lejos de su casa?

-¡Ah! -replicó Rostro Marcado-. Busco la morada del Sol; se me envía para que hable con él.

-Yo he viajado hasta muy lejos -dijo el lobo-. Conozco todas las praderas, valles y montañas, pero nunca he visto la morada del Sol. Espera, conozco a alguien que es muy sabio. Pregúntale al oso. Puede que él lo sepa.

Al día siguiente el joven reanudó su viaje, deteniéndose de vez en cuando para recoger unas moras y, cuando cayó la noche, llegó a la tienda del oso.

-¿Dónde está tu casa? -preguntó el oso- ¿Por qué viajas solo, hermano mío?

-¡Ayúdame! ¡Apiádate de mí! -respondió el joven-. Busco la morada del Sol debido a las palabras de ella

-No sé dónde vive -contestó el oso-. He recorrido muchos ríos y conozco las montañas; sin embargo, nunca he visto la tienda del Sol. Pero hay alguien en este bosque, aquél que tiene la cara a rayas, que es muy astuto. Ve y pregúntale.

El tejón estaba en su agujero. Deteniéndose allí, el joven gritó:

-¡Oh, astuto cara rayada! ¡Oh, generoso animal! Desearía hablar contigo.

-¿Qué quieres? -preguntó el tejón asomando la cabeza por su madriguera.

-Quiero encontrar el hogar del Sol -respondió Rostro Marcado- Necesito hablar con él.

-No sé dónde vive -replicó el tejón- Nunca voy muy lejos. Sin embargo allí, en lo profundo del bosque, hay un glotón. Siempre va de aquí para allá y posee un gran conocimiento. Quizá él pueda decírtelo.

Entonces, Rostro Marcado se adentró en el bosque y buscó al glotón, pero no pudo encontrarlo, por lo que decidió sentarse a descansar.

-¡Hai'-yu! ¡Hai'-yu! -exclamó-. Glotón, ten compasión de mí. Ya no tengo comida, mis mocasines están gastados. Creo que voy a morir.

-¿Qué te ocurre, hermano mío? -oyó decir. Y al mirar a su alrededor, vio al animal sentado junto a él.

-Aquella con quien quisiera casarme -dijo Rostro Marcado- le pertenece al Sol; estoy intentando descubrir dónde vive para pedírsela como esposa.

-¡Ah! -exclamó el glotón-. Yo sé dónde vive. Espera, es casi de noche. Mañana te mostraré la senda hasta las grandes aguas. Él mora al otro lado.

Por la mañana, temprano, el glotón le indicó el sendero, y Rostro Marcado lo siguió hasta que llegó al borde del agua. Alzó la vista y su corazón casi dejó de latir. Nunca antes había visto nadie tan vastas aguas. La vista no podía alcanzar la otra margen, no había límite. Rostro Marcado se sentó en la orilla. Ya no le quedaban víveres y sus mocasines estaban gastados. Su corazón parecía enfermo.

-No puedo cruzar estas aguas -dijo- No puedo regresar a mi tribu. Aquí, junto a estas aguas, moriré.

Pero no: sus Guardianes estaban allí. Dos cisnes se acercaron nadando hasta la orilla.

-¿Por qué has venido aquí? -le preguntaron- ¿Qué estás haciendo? Este lugar está muy alejado de donde habita tu pueblo.

-He venido aquí para morir -respondió Rostro Marcado-. Muy lejos, en mi país, hay una hermosa muchacha. Quiero casarme con ella, pero le pertenece al Sol. Por eso salí en su busca, para pedírsela como esposa. He viajado durante muchos días. Ya no me quedan alimentos. No puedo regresar. Tampoco puedo atravesar estas extensas aguas, así que me dispongo a morir.

-No -dijeron los cisnes-, eso no ocurrirá. Al otro lado de estas aguas está la morada de la Persona de las Alturas. Súbete a nuestras espaldas y nosotros te llevaremos hasta allí.

Rostro Marcado obedeció al instante. Volvió a sentirse con fuerza. Vadeó el agua y se tumbó sobre las espaldas de los cisnes, y éstos comenzaron a nadar. Muy profundas y oscuras son esas aguas tenebrosas. Gente extraña habita en ellas: poderosos animales que, a menudo, pueden apoderarse de una persona y ahogarla. Sin embargo, los cisnes le transportaron al otro lado sano y salvo, hasta un ancho y dificultoso camino que se iniciaba en la misma orilla del agua.

-Kyí -dijeron los cisnes- Ahora estás cerca de la tienda del Sol. Sigue ese camino y pronto lo verás.

III

Rostro Marcado comenzó a avanzar por el sendero. No había andado mucho cuando se topó con unos objetos muy hermosos: eran una camisa de guerra, un escudo, un arco y un hato de flechas. Nunca había visto unas armas tan bonitas, pero no las tocó, las rodeó con cautela y reanudó su camino. Al poco se encontró con un joven, la persona más bella que jamás había visto. Sus cabellos eran muy largos y sus ropas parecían confeccionadas con extrañas pieles. Sus mocasines estaban cosidos con brillantes plumas de colores. El joven le dijo:

-¿Has visto unas armas en el sendero?

-Sí -respondió Rostro Marcado-. Las he visto.

-¿Y no las tocaste? -preguntó el joven.

-No. Pensé que alguien las habría dejado allí, por eso no las cogí.

-No eres un ladrón -dijo el joven-. ¿Cómo te llamas?

-Rostro Marcado.

-¿Adónde te diriges?

-Al Sol.

-Mi nombre es A-pi-su'-ahts-dijo el joven-. El Sol es mi padre; ven, te conduciré hasta nuestra tienda. Mi padre no está ahora en casa, pero volverá por la noche.

Pronto llegaron a la tienda. Era muy grande y bonita, decorada con pinturas de extraños animales medicina. Detrás, sobre un trípode, había unas armas muy raras y hermosas

ropas, las del Sol. Rostro Marcado se sintió indigno de entrar allí, pero Estrella de la Mañana dijo:

-No temas, amigo mío; nos alegramos de que hayas venido.

Entraron. Había una persona allí sentada, *Ko-ko-mik'e-is*, la esposa del Sol, la madre de Estrella de la Mañana. Habló a Rostro Marcado con amabilidad y le dio de comer.

-¿Por qué te has alejado tanto de tu pueblo? -preguntó ella.

Entonces, Rostro Marcado le habló de la hermosa muchacha con quien quería casarse.

-Le pertenece al Sol-dijo él- He venido a pedírsela como esposa.

Cuando llegó la hora en que el Sol regresaba a casa, La Luna escondió a Rostro Marcado bajo una pila de vestidos. Tan pronto como el Sol alcanzó la puerta de la tienda, se detuvo y dijo:

- Huelo a una persona.

-Sí, padre -dijo Estrella de la Mañana-. Un buen hombre ha venido a verte. Sé que es bueno porque encontró algunas de mis pertenencias en el sendero y no las tocó.

Entonces Rostro Marcado salió de debajo de las ropas, y el Sol entró y se sentó.

-Me alegro de que hayas venido a nuestra tienda -dijo el Sol-. Quédate con nosotros el tiempo que creas oportuno. A veces, mi hijo se encuentra solo, sé su amigo.

Al día siguiente la Luna llamó a Rostro Marcado; éste salió de la tienda y ella le dijo:

-Ve con Estrella de la Mañana adonde queráis, pero no cacéis en las proximidades de las extensas aguas; no le permitas que vaya allí. Es la morada de grandes pájaros de largos y afilados picos que matan a la gente. He tenido muchos hijos, pero esos pájaros los han asesinado a todos. Estrella de la Mañana es el único que me queda.

Rostro Marcado se quedó allí una temporada durante la cual solía salir de caza con Estrella de la Mañana. Un día se acercaron al agua y vieron los grandes pájaros.

-Ven -dijo Estrella de la Mañana-, matemos uno de esos pájaros.

-¡No, no! -respondió Rostro Marcado-. No debemos acercarnos. Esos son unos pájaros terribles, nos matarían.

Pero Estrella de la Mañana no le hizo caso y corrió hasta el agua; entonces Rostro Marcado lo siguió, sabía que tendría que matar a los pájaros y salvar al muchacho. De

lo contrario, el Sol se enfadaría y podría matarle a él. Rostro Marcado adelantó a Estrella de la Mañana y se enfrentó a los pájaros que ya corrían en dirección suya para pelear. Los mató a todos con su lanza, no quedó ninguno vivo. Después les cortó las cabezas y las llevó a la casa. La madre de Estrella de la Mañana se puso muy contenta cuando le contaron lo ocurrido y le mostraron las cabezas de los pájaros. La Luna lloró y llamó a Rostro Marcado “hijo mío”. Cuando el Sol regresó a casa por la noche, la Luna le relató la hazaña y el Sol también se sintió muy feliz.

-Hijo mío -le dijo a Rostro Marcado-, no olvidaré lo que hoy has hecho por mí. Ahora, dime, ¿qué puedo hacer yo por ti?

-*Hai'-yu* -respondió Rostro Marcado-, *Hai'-yu*, ten compasión de mí. He venido hasta aquí para pedirte a una muchacha como esposa. Quiero casarme con ella. Hablé con la muchacha y ella se alegró, pero dice que te pertenece, que le ordenaste que no se casara.

-Es cierto -contestó el Sol-. He presenciado todo lo ocurrido, y lo sé. Ahora, te la entrego; es tuya. Estoy contento de que haya mostrado tanta sabiduría. Sé que no ha cometido ningún acto deshonesto. El Sol se apiada de las buenas mujeres. Ellas vivirán muchos años, y lo mismo les ocurrirá a sus maridos e hijos. Volverás pronto a casa. Déjame que antes te diga algo, sé prudente y escucha: Yo soy el único Jefe. Todo me pertenece. Yo hice la Tierra, las montañas, las praderas, los ríos y los bosques. Hice a la gente y a todos los animales. Por ello es por lo que digo que soy el único Jefe. Nunca moriré. Es verdad que el invierno me envejece y debilita, pero cada verano vuelvo a ser joven de nuevo.

Después, el Sol añadió:

-¿Cuál es el más inteligente de todos los animales? El cuervo, porque siempre encuentra alimento; nunca padece hambre. ¿Cuál es el más *Nat-o'-ye* de todos los animales? El búfalo; entre todos los animales es el que más me gusta, vive para la gente porque es vuestra comida y vuestro abrigo. ¿Qué parte de su cuerpo es sagrada? Su lengua; su lengua es mía. ¿Qué otra cosa es sagrada? Las bayas; también son mías. Ahora ven conmigo a ver el mundo.

Entonces el Sol se llevó a Rostro Marcado a las postrimerías del cielo, allí miraron hacia abajo y vieron el mundo. Es redondeado pero plano y, en los bordes, se halla el precipicio: unas paredes lisas que descienden hasta más allá de donde alcanza la vista.

Luego, el Sol dijo:

-Cuando cualquier hombre esté enfermo o se encuentre en peligro, su esposa me prometerá construirme una tienda si se recupera. Si la mujer es pura y dice la verdad, entonces yo me sentiré complacido y ayudaré al hombre. Pero si es mala, si miente, entonces me enojaré. Tú serás el primero en construirme una tienda a semejanza del mundo: redonda y con paredes; pero lo primero que deberás construir es un sudadero de cien palos. Deberá representar a la bóveda del cielo (una semiesfera), y la mitad estará pintada de rojo, pues así soy yo. La otra mitad la pintarás de negro. Así es la noche.

Más adelante, el Sol añadió:

-¿Qué es mejor, el corazón o el cerebro? El cerebro.

El corazón a veces miente, el cerebro nunca.

A continuación le explicó a Rostro Marcado lo necesario para la construcción de una Tienda Medicina; cuando hubo concluido, le aplicó un ungüento a Rostro Marcado en la cara y la cicatriz desapareció.

Entonces le dio dos plumas de cuervo, diciendo:

- Esta es la señal que precisa la muchacha para saber que te la entrego como esposa. El marido de la mujer que construya la Tienda Medicinal deberá llevar estas plumas siempre consigo.

Ahora el joven ya estaba dispuesto para regresar a su hogar. Estrella de la Mañana y el Sol le dieron cuantiosos y hermosos regalos. La Luna lloraba y le besaba, y de nuevo le llamó “hijo mío”. Entonces el Sol le mostró el camino de regreso más corto. Era el Camino del Lobo (La Vía Láctea). Rostro Marcado lo siguió y pronto se reunió con su tribu.

IV

Era un día muy caluroso. Todas las tiendas tenían los cueros levantados y sus habitantes permanecían sentados a la sombra. El jefe de la tribu era un hombre de gran generosidad, y durante todo el día las gentes visitaban su tienda para hablar y fumar con él. Aquella mañana temprano, este jefe vio a una persona, medio oculta bajo sus ropas, sentada en un otero próximo al campamento. Los amigos del jefe iban y venían, el sol

estaba en el cenit, luego pasó de largo y siguió su curso hacia las montañas. La persona se mantuvo inmóvil. Al anochecer, el jefe dijo:

-¿Por qué esa persona permanece allí sentada durante tanto tiempo? El calor ha sido sofocante, pero él no ha comido ni ha bebido. Debe tratarse de un extraño, id e invítadle a que venga.

Así pues, unos jóvenes se acercaron hasta él y le dijeron:

-¿Por qué has estado aquí sentado todo el día con este calor? Ven bajo la protección de las tiendas. El jefe desea invitarte a un banquete.

Entonces el desconocido se levantó y se quitó el manto, y todos se sorprendieron. Llevaba unas ropas muy hermosas. Su arco, escudo y otras armas eran de extraña fabricación. Pero reconocieron su rostro, aunque la cicatriz había desaparecido, y salieron corriendo y gritando:

-Rostro Marcado, el hombre pobre, ha vuelto. Ya no es pobre. Ya no tiene cicatriz en la cara.

Todas las gentes fueron a su encuentro precipitadamente.

-¿Dónde has estado? -le preguntaron-. ¿De dónde has sacado todas estas cosas tan bonitas?

Pero él no respondió. Allí, entre la multitud, estaba la muchacha; y quitándose las dos plumas de cuervo de la cabeza, se las entregó y dijo:

El camino ha sido muy largo y casi fallecí, pero por medio de mis Guardianes encontré la tienda del Sol. Él está contento. Me manda estas plumas para ti. Son la señal que pedías.

Grande fue la alegría de la muchacha. Se casaron y construyeron la primera Tienda Medicina tal y como el Sol había dicho. El Sol quedó satisfecho. Les dejó vivir muchos años. Nunca enfermaron. Cuando ya eran muy viejos, una mañana, sus hijos les llamaron:

-¡Despertad! Levantaos y comed.

Pero ellos no se movieron. Durante la noche, mientras dormían, sin dolor, sus sombras habían emprendido el camino hacia las Colinas de Arena.

5.1. Análisis semiótico del cuento

5.1.1. MORFOSINTAXIS

5.1.1.1. SECUENCIAS

Encadenamiento por continuidad

S1

Rostro Marcado pide la mano de la muchacha



La muchacha accede a la petición



Rostro Marcado se pone contento

S2

con su decisión

=Rostro Marcado necesita la aprobación del Sol



Medios para conseguir

la aprobación del Sol



Logra el objetivo esperado

5.1.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

1.Cardinales

Núcleos

La función núcleo es ser feliz y mejorar su situación.

2. Secundarias

Catálisis

El primer elemento de catálisis se muestra cuando Rostro Marcado “se sentó, se cubrió la cabeza con sus ropas y trató de pensar qué hacer..., después de un tiempo se levantó”. La siguiente catálisis es “Rostro Marcado subió a unos riscos y se detuvo para lanzar la última mirada al campamento”. Otro elemento de catálisis es cuando el Sol le pregunta a Rostro Marcado: “¿Qué es mejor, el corazón o el cerebro? El cerebro. El corazón a veces miente, el cerebro nunca”. La siguiente catálisis aparece cuando “El sol estaba en el cenit, luego pasó de largo y siguió su curso hacia las montañas”.

Morfología de Vladimir Propp

La primera función que encontramos es la **B3** porque el héroe se ve obligado a abandonar su casa y visitar al sol para pedir la mano de la muchacha. La aprobación de la petición se reflejará cuando el sol le quite la cicatriz del rostro y le entregue dos plumas de cuervo. Cuando Rostro Marcado emprende el viaje hasta la tienda del sol se cumple la función **C**. El sol deja un escudo, un arco y un hato de flechas para probar su honestidad, Rostro Marcado no las tocó, este hecho se corresponde con la función **D1**. A su vez encontramos la función **E1** ya que el héroe sale victorioso, es capaz de llegar a la tienda del sol, no toca los elementos tentadores, mata a los pájaros asesinos, logra caer bien a la familia del sol, el sol le quita la cicatriz del rostro y como consecuencia consigue desposar a la muchacha. A continuación se da la función **F1** e **I3**, cuando el sol regala a Rostro Marcado 2 plumas de cuervo, ropajes elegantes jamás vistos, armas y escudos. En su camino a la tienda del sol se cumple la función **G2**, porque Rostro Marcado va por tierra, donde se encuentra con el lobo estepario que le remite al oso,

éste a su vez le remite al tejón, que finalmente le conducirá al glotón. Éste le conducirá hasta los cisnes que le transportarán por las aguas hasta la orilla, donde empieza el camino de la casa del sol. Se sigue dando la función **G3**, al ser conducido por el hijo del sol hasta la tienda de su padre. Finalmente por haber recibido tantos objetos preciosos, el héroe será reconocido por los habitantes del pueblo, esto representa la función **Q**. El cuento concluye con la función **W**, cuando Rostro Marcado se casa con la muchacha.

Tipología de Aarne Thompson

Se da el tipo **465 C**, cuando Rostro Marcado y su mujer van al otro mundo, también llamado por los indios las colinas de arena. Los hijos del Sol, salvo Estrella de la Mañana también estaban allí.

B) Funciones integradoras

1. Indicios

Las danzas para conquistar a la joven son un indicio de seducción, aunque resultará una tarea imposible. El joven más feo y pobre del poblado es quien quiere desposarla, esto será un indicio de dificultad. El conseguir convertirla en su esposa, será un indicio de que el amor no entiende ni de físico ni de dinero.

Hacer caso a la Anciana será indicio de valentía, porque emprenderá su viaje por el sendero del sol. Los siete pares de mocasines con suelas de cuero y una cesta con cerezas en conserva, carne macerada y tocino seco, serán indicio de ayuda en su difícil travesía.

El lobo y el oso serán indicio de sabiduría por ser grandes conocedores de los bosques, pero no sabrán conducirlo hasta la tienda del sol. Esto será un indicio de dificultad y a su vez de misterio. El tejón será a su vez indicio de ignorancia, al desconocer cómo conducirlo hasta la tienda del sol. Le condujo hasta el borde donde había mucha agua sin límite, esto será un indicio de peligro porque teme por su vida, además sus mocasines estaban desgastados. Habrá un indicio de honestidad, al encontrarse una camisa de guerra, un escudo, unos arcos y unas flechas y dejarlos en el mismo sitio. Los pájaros serán un indicio de maldad y crueldad, porque habían acabado con la vida de los hijos de Ko-ko-mik'e-is. Rostro Marcado matará a todos los pájaros, será un indicio de

valentía y heroicidad. Quitarle la cicatriz a Rostro Marcado, será un indicio de aprobación por parte del sol. La creación de la tienda medicina, será un indicio de que la mujer no miente y que la pareja siempre será feliz.

2. Informaciones

Hay alusiones espaciales y temporales más precisas y más generales, conocidas y desconocidas. El cuento comienza con una alusión temporal poco precisa, “desde la antigüedad”. Esta característica es común a todos los cuentos, porque refleja la forma de pensar de los indios. Ellos no llevaban reloj, ni tampoco estaban interesados en el concepto de tiempo como tal. De hecho en el idioma algonquino como mencionamos con anterioridad, no existe una palabra para designar el tiempo. A continuación encontramos una alusión al pasado poco precisa, “en cierta ocasión”, para contar cómo hicieron diferentes danzas para seducir a la joven y ninguno consiguió su mano.

Comienza una alusión espacial poco precisa “en el poblado”, donde vivía Rostro Marcado. Pasamos de un espacio terrestre a uno acuático, “el río” donde Rostro Marcado fue a buscar a la joven. Damos un salto temporal del pasado al presente con, “ahora”. Las referencias espaciales serán cada vez más precisas, “las colinas de arena” es el lugar donde los pies negros sitúan la morada de las almas. De nuevo vuelven las referencias temporales con proyección futura poco precisas “después de un tiempo”. El nexos “entonces”, será utilizado durante el cuento para ir uniando los acontecimientos. Rostro Marcado se dirigirá a la senda del sol. Cada vez las alusiones temporales y espaciales serán más precisas “por la noche”, “bosques, montañas, ríos”. También se referirá a los lugares donde habitan los animales: “el bosque”. El glotón le condujo hasta las aguas, las alusiones espaciales serán más precisas, “las vastas aguas” que debía atravesar para llegar al hogar del sol. Le resultaba imposible atravesar las aguas así que afirma “aquí”, alusión espacial precisa, “moriré”. Pasamos de los espacios acuáticos a los terrestres, “a la otra orilla”, “sendero”. Además comenzarán las alusiones a elementos astrales : “la morada de la persona de las alturas”, “la luna“, “la estrella de la mañana”. Pasamos de un espacio cósmico a uno terrenal, “la tienda del sol” porque son elementos personificados. A su vez, aparecen adverbios de lugar como “cerca” para describir el recorrido que le quedaba a Rostro Marcado. Los adverbios de tiempo “jamás”, “nunca”, sirven para enfatizar que se encontraba en una dimensión desconocida para los humanos. El sintagma nominal “una temporada”, sirve para

indicar de forma general el tiempo que pasó con el sol y su familia. El verbo modal “solían” refleja el estilo de vida que llevaba. Cada día salía a cazar con Estrella de la Mañana. Con la expresión “un día” quiere decir que rompe con la monotonía, se dirigirá a la morada de los pájaros que habían asesinado a todos los hijos de la luna.

Otra alusión temporal metafórica es “cuando el sol regresó a casa”, hace alusión a la noche, era el único momento que coincidía con la luna. La expresión temporal “muchos años”, alude al tiempo que vivirán aquellos que sean buenos y hagan el bien a los demás. De nuevo encontramos referencias espaciales poco precisas, aludiendo a las creaciones llevadas a cabo por el sol : “La Tierra, las montañas, las praderas, los ríos y los bosques. Hice a la gente y a todos los animales”. El sol lleva a Rostro Marcado a otra dimensión que los humanos no alcanzan, “las postrimerías del cielo”. Desde ahí el sol le explica a Rostro Marcado cómo es el mundo, “Es redondeado pero plano”. Esto servirá para que construya una tienda parecida a la tierra, las paredes serán redondas y de color rojo y negro, el color negro será una alusión temporal a la noche. Este cuento nos transporta a sitios irreales e imposibles y transcurre en todas las dimensiones: la terrestre, la acuática y la celestial. Las referencias corporales son cada vez más precisas “la cabeza”, “el corazón” y “el rostro”. Pasamos después a las referencias celestiales “el sol”, “la luna”, “la estrella de la mañana”, etc. La última parte comienza con “un día caluroso”, es una referencia temporal de que algo bueno está a punto de ocurrir. Las referencias espaciales se vuelven más precisas, “el joven estaba sentado en lo alto de una montaña” y las temporales son más concretas “cuando el sol está en el zenit” aludiendo a las 12 del mediodía. El cuento concluye cuando son mayores con una referencia espacial más precisa “las colinas de arena”, porque al ser buenos fueron donde descansan las almas.

5.1.1.3. Acciones

5.1.1.3.1. Actantes

El Sol es el primer actante, al estar prometido a la mujer más rica del pueblo. La muchacha será objeto de deseo, porque querían desposarla todos los hombres del pueblo. El padre de la joven será objeto de obediencia, al no poder contradecir al ser supremo, el sol. Rostro Marcado será un objeto de maltrato al carecer de bienes materiales, no tener familia, estar solo y tener una cicatriz en el rostro. Los jóvenes del pueblo serán agresores al burlarse de Rostro Marcado y convencerle de pedir la mano

de la bella joven. Pasará de ser objeto de maltrato a objeto de deseo y de aceptación porque la chica le besará.

Rostro Marcado es objeto de tristeza y de ignorancia al no saber dónde dirigirse hasta que se encuentra con una anciana, que será actante ayudante y le dará los objetos necesarios para emprender el largo viaje, mocasines y alimentos. A partir de este momento se convierte en actante héroe, emprendiendo un camino lleno de dificultades. Será objeto de ignorancia al desconocer el camino que le conducirá hasta la morada del sol, puesto que nunca había salido de su poblado. Lo mismo ocurría con el oso, el lobo y el tejón, hasta que se topó con el glotón, que será actante ayudante puesto que le conducirá hasta los riscos con vasta agua. Rostro Marcado será objeto de sufrimiento al verse incapaz de cruzar las aguas y se resigna a morir hasta que aparecen dos actantes ayudantes, dos cisnes. También le advertirán que al otro lado de la orilla había seres extraños, Rostro Marcado será objeto de miedo al atravesar el sendero en dirección al sol, lleno de dificultades y gente extraña. Será actante héroe al no coger las armas que pertenecían a Estrella de la Mañana que dará lugar a que se fíe de él. Se convertirá en objeto de júbilo al ser bien acogido por Estrella de la Mañana, la luna y después el sol. La luna y el sol serán objeto de maltrato por parte de los pájaros de largos picos afilados porque mataron a todos sus hijos salvo a Estrella de la Mañana. Rostro Marcado será actante héroe al asesinar a todos los pájaros, arrancará sus cabezas y salvará a Estrella de la Mañana. El sol será sujeto de alegría al entregarle a la muchacha como esposa. El sol es actante creador, puesto que es un ser supremo, único y creador de todo lo que alcanza la vista, será objeto de debilidad durante el invierno pero no morirá. Rostro Marcado será objeto de aprendizaje, porque el sol le hacía partícipe de su conocimiento acerca del mundo. Además le transportó al cielo para mostrarle la forma de la tierra. También le enseñará cómo construir una tienda medicina. A continuación será objeto de alegría al recibir regalos por parte del sol, la luna y Estrella de la Mañana y ellos a su vez serán objeto de tristeza con la partida del héroe. A su vez el sol será ayudante pues le entregará las dos plumas de cuervo para recibir la mano de la joven. Ambos serán objeto de alegría al encontrarse y formar una familia gracias al sol que es un buen hacedor.

5.1.1.3.2. Actores

P.M.- Padre de la Muchacha	Ani.- Animal
Mu.- Muchacha	Os.- Oso
Jo.- Jóvenes	Te. / C.R.-Tejón / Cara a Rayas
M.M.- Madre de la Muchacha	Gl.- Glotón
P.C.- Portadores de Cuervos	Gu. / Ci.- Guardianes / Cisnes
To.- Toros	G.E - Gente Extraña
Zo.- Zorros	Api. / E.M.- <i>A-pi-su'-ahts</i> / Estrella de la Mañana
Ik.- <i>I-kun-uh'-kah-tsi</i>	Ko. / E.So. / Lu. / M.E.M.- <i>Ko-ko-mik'-e-is</i> / Esposa del sol / Luna / Madre de Estrella
M.H.- Mejores Hombres	de la Mañana
A.S. - Amantes Secretos	G.Pa.- Grandes Pájaros
E.A. / So. / P.A. / Pa. Api.- Persona de las Alturas	Ma.- Maridos
R.M. / M.M.- Rostro Marcado / Marido de la Mujer	Je.- Jefe
Mj.- Mujeres	Cu.- Cuervo
Pe.- Perros	Bu.- Búfalo
An.- Anciana	A.J.- Amigos del Jefe
Lo.- Lobo	
He.- Hermano	

5.1.1.3.3. Indicación de los actores en cada secuencia

S1

{ P.M., Mu, Jo, M.M., P.C., To, Zo, Ik, M.H., A.S., E.A. / So / P.A. / Pa Api, R.M. /

M.M, Mj, Pe. }

S2
 { An, Lo, He, Ani, Os, Te / C.R., Gl, Gu / Ci, G.E., Api. / E.M, Ko. / E.So. / Lu. /

M.E.M, G.pa, Ma, Je, Cu, Bu, A.J.}

5.1.1.3.4. Cuantificación de los Acontecimientos

A1- Rostro Marcado es muy pobre y desgraciado.

A2- Los jóvenes se mofan de él.

A3- Rostro Marcado es aceptado como esposo por una guapa y rica muchacha.

A4- Rostro Marcado no se asusta ante el impedimento de su enlace.

A5- Rostro Marcado parte en busca de la morada del Sol.

A6- El Sol accede a ofrecerle la mano de la guapa muchacha.

A7-Rostro Marcado regresa al poblado triunfante y es tratado como un héroe.

A8- Rostro Marcado y la muchacha se casan, tienen hijos y consiguen formar una familia feliz.

A9- Las almas de Rostro Marcado y su esposa parten a las Colinas de la Arena.

5.1.1.3.5.Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor.

P.M. {A1, A2}	Te. / C.R. {A5}
Mu. {A1, A2, A3, A6, A8, A9}	Gl. {A5}
Jo. {A2}	Gu. / Ci. {A5}
M.M. {A1, A2}	G.E. {A6, A7}
P.C. {A7}	Api. / E.M. {A6}
To. {A1}	Ko. / E.So. / Lu. / M.E.M. {A6}
M.H. {A1}	G.Pa. {A6}
E.A. / So. /P.A. / Pa. Api. {A5, A6, A7}	Ma. {A6}
R.M. / M.M. {A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9}	Je. {A7}
Mj. {A5}	Cu. {A7}
Pe. {A5}	Bu. {A8}
An. {A5}	A.J. {A9}
Lo. {A5}	
Os. {A5}	

5.1.1.3.6. Predicados de base

Rostro Marcado sabe que ama a esa muchacha, quiere convertirla en su esposa y podrá lograrlo llegando hasta la morada del sol. La muchacha a su vez sabe que ama a Rostro Marcado, quiere convertirlo en su esposo y puede porque éste cumplirá con el objetivo que ella le marca, conseguir el beneplácito del sol y como señal quitarle la cicatriz del rostro. Los pretendientes de la muchacha quieren conquistarla, saben hacerlo por medio de sus ofrendas sin embargo no pueden porque ella está comprometida. El sol sabe que esa muchacha y Rostro Marcado serán felices, puede ayudarles quitándole a él la cicatriz del rostro y quiere hacerlo porque tendrá su permiso para casarse con ella.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
P.M.	-	+	+
Mu. (Protagonista)	+	+	+
Jo.	-	+	-
M.M.	⊖	⊖	⊖
P.C.	⊖	⊖	⊖
To.	+	⊖	⊖
Zo.	+	-	-
Ik.	-	-	-
M.H.	+	+	-
A.S.	⊖	⊖	⊖

E.A. / So. / P.A. P.A. Api.	+	+	+
R.M. / M.M. (El protagonista)	+	+	+
Mj.	-	Θ	+
Pe.	+	Θ	+
An.	-	+	+
Lo.	+	Θ	+
Os.	+	-	-
Te. / C.R.	+	-	-
Gl.	+	-	-
Gu. / Ci.	-	+	+
G.E.	+	Θ	-
Api. / E.M.	Θ	+	+
Ko. / E.So. / Lu. / M.E.M.	Θ	+	+
G.Pa.	+	+	-
Je.	+	+	Θ
Bu.	+	+	Θ
A.J.	Θ	+	Θ

5.2. Semántica

5.2.1. Los símbolos

El alma para los blackfoot es su sombra. Cerca de la frontera con Canadá, al nordeste de las Colinas de la Hierba Olorosa, se extiende una zona desolada y arenosa denominada las Colinas de Arena. Según esta tribu, allí es donde se reunían todas las sombras de los buenos pies negros muertos. Las sombras que no tuvieron una vida digna no tienen

acceso a este lugar. Al morir estos seres toman forma de fantasmas, *Sta-au*, nombre que también recibe el esqueleto humano. Estas sombras son condenadas a permanecer cerca del lugar en el que murieron.

Las Colinas de Arena es el lugar donde van las almas de los seres buenos que han fallecido, no son un territorio de caza feliz, allí los hombres como sólo son sombras viven una caricatura de la vida real. Viven en tiendas de sombra, sólo cazan búfalos de sombra, marchan a la guerra para luchar contra enemigos también de sombra. Esto nos recuerda a las sombras que se reflejan en el Mito de la Caverna de Platón, una caricatura de la vida real.

La mujer arrastra los mocasines hacia adelante y hacia atrás, la línea que traza adelante y atrás, puede simbolizar la línea recta que llega al Sol, pues es la paralela de la trayectoria del Sol en el cielo cada día, de este a oeste. De este modo al arañar el suelo busca el contacto con la Madre Naturaleza para ver su opinión y traza la línea recta para imitar la trayectoria del Sol, para saber también la suya, ya que ellos se encuentran en ambos mundos.

La cicatriz representa el símbolo de aceptación del Sol. Rostro Marcado se carga milagrosamente de un poder sobrenatural, que le permitirá emprender un viaje celestial en busca del Sol. Puede que este personaje tenga una faceta humana y otro divina, pues puede simbolizar un eclipse lunar, ya que en esa etapa la Luna parece que tenga también la cara cortada.

Las estrellas sirven de guías, una estrella condujo a los Reyes Magos hasta Belén, los marineros se guían por la Estrella Polar, que siempre indica el norte y la Vía Láctea.

La tienda del sol tenía pinturas de animales, se podría pensar que se trata de una cueva prehistórica como la de Altamira, porque las culturas ancestrales relacionaban los animales con las constelaciones. El sol está personificado porque justo a la entrada, como si se tratara de un perro que husmea su entorno, utiliza el sentido del olfato como cualquier humano y dice que huele a una persona y entonces salió Rostro Marcado de las ropas.

El Dr. Brinton (1968), en su valioso trabajo *Mitos Heroicos Americanos* dice: “La más importante de todas las cosas para la vida es la luz. Éste es el primitivo sentimiento salvaje y al personificarla, hicieron de la luz su divinidad principal. El inicio del día reflejaba, por analogía, el principio del mundo. La luz llega antes que el Sol, lo trae

consigo como si lo creara, de ahí que el dios Luz no sea el dios Sol, sino su antecedente y Creador”.

Hay un paralelismo entre el sol que se debilita durante el invierno y el oso que parece que muere en invierno y vuelve a la vida después. Este ciclo del oso servía de ejemplo para que los pies negros confirmaran la inmortalidad del alma, que los seres dejan de vivir un tiempo para luego volver a la vida normal. El oso era admirado por ser el mayor mamífero carnívoro del continente, el más difícil de matar, con un sentido mucho más agudo que la mayoría de los animales. Esta tribu creía que era en parte animal y en parte humano, pues ciertas partes de su anatomía, especialmente el pecho y las patas son semejantes a las de los humanos. Al oso se le atribuía una medicina muy poderosa. A veces se apiadaba de los humanos y les prestaba ayuda.

El Sol le recomendó que siguiera el sendero del lobo o La Vía Láctea. El lobo es un animal muy respetado por los indios por su resistencia y habilidad para conseguir alimento. Tenía la capacidad de robar a poca distancia de los hombres sin ser visto. Era el mejor amigo de los hombres, por eso solían viajar juntos. Si un hombre tenía hambre y le cantaba una canción al lobo tendría buena suerte.

La cabaña de vapor como vimos con anterioridad tenía la función de limpiar el cuerpo de todas las impurezas. La tienda deberá representar a la bóveda del cielo (una semiesfera), la mitad estaría pintada de rojo, pues así era el sol y la otra mitad debería pintarse de negro, pues así es la noche, así estarían siempre presentes en la bóveda celeste ambos astros. Para los indios el blanco representa a los europeos y el rojo a ellos mismos por el color de su piel.

Le dará dos plumas de cuervo como símbolo de entregarle a la joven como esposa, hay que recordar que las plumas se asociaban al éxito. Cada vez que un jefe indio ganaba una batalla o realizaba una proeza se ponía una pluma. El cuervo era un animal muy respetado por ellos pues le consideraban el animal más inteligente, pues nunca pasa hambre, portar sus plumas era símbolo de no pasar hambre.

5.2.2. Realismo simbólico

“El amor supera todos los obstáculos para lograr su fin”

5.2.3. Realismo dialéctico

No hay que hacer caso a las burlas de los demás.

La pobreza y la soledad, no son siempre duraderas, se pueden superar.

Los humillados pueden ser bienaventurados.

Se cumplen la bendición y los pronósticos del Sol.

Se puede lograr una familia feliz.

El amor es ciego.

Quien la sigue la consigue.

Las apariencias engañan.

Hay que ser diligentes y resolver las dificultades que uno encuentra en su camino.

Dios se apiada hasta de los más desgraciados.

El amor no conoce límites en su esfuerzo por lograr lo que desea.

La esperanza es lo último que se pierde.

No hay que rendirse ante las calamidades de la vida.

El destino de los pies negros está regido por la voluntad del Sol.

La voluntad mueve montañas.

Desde la antigüedad, los pueblos sentían el deseo de analizar el cosmos.

Para los pies negros el Sol era el centro del universo.

El Sol entrega la mano de la muchacha de moral intachable a alguien semejante.

El Sol es generoso con Rostro Marcado y con la muchacha.

No hay que dejarse guiar por los sentimientos sino por la razón.

El Sol predice el futuro.

5.3. Retórica o pragmática

5.3.1. El Tiempo

Verbos

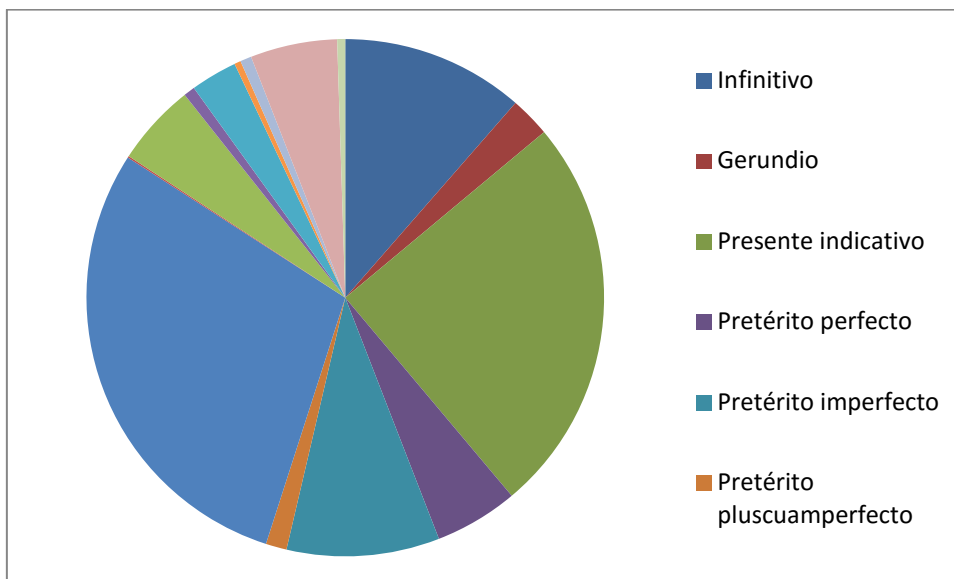


Gráfico del porcentaje de verbos que aparece en el cuento

Como gran parte del cuento es la descripción del viaje de Rostro Marcado, hay muchos verbos de movimiento que describen la trayectoria de su viaje : caminar, ir, partir...

Hay muchos verbos que describen el estado de guerra que vive continuamente con sus enemigos : matarlos, matar, disparar...

Para subsistir en el medio en que viven, necesitan un gran esfuerzo físico por eso muchos verbos aluden al estado físico : tropezarse, caer, frotar...

El orden

El relato es secuencial, en la narración los acontecimientos están enlazados uno tras otro hacia el logro de la meta, conseguir casarse con la muchacha. Después el Sol anuncia el futuro de la familia de forma cronológica hasta que las almas juntas, sin separar su amor hasta el final, se marchan de forma silenciosa.

La duración

El tiempo del discurso, a veces es más corto que el real, por ejemplo, la aceptación de la petición de mano es breve, también la descripción de la familia de Rostro Marcado porque sólo se menciona su marcha a las Colinas de Arena, sin embargo su viaje en busca de la Tienda del Sol se corresponde con el tiempo real.

Frecuencia

Es un relato singulativo. La burla a la que sometieron a Rostro Marcado los jóvenes del poblado, le llevó a pedir la mano de la muchacha y su aceptación le llevó a vencer el impedimento, partiendo en busca de la morada del Sol. La generosa aceptación del Sol le llevó al enlace matrimonial y a la felicidad del hogar con su familia.

5.3.2. Los aspectos del relato

A) Narrador > personajes (visión por detrás)

El narrador describe y acompaña a Rostro Marcado a lo largo del cuento, conoce muy bien a todos los personajes y aparece de forma explícita.

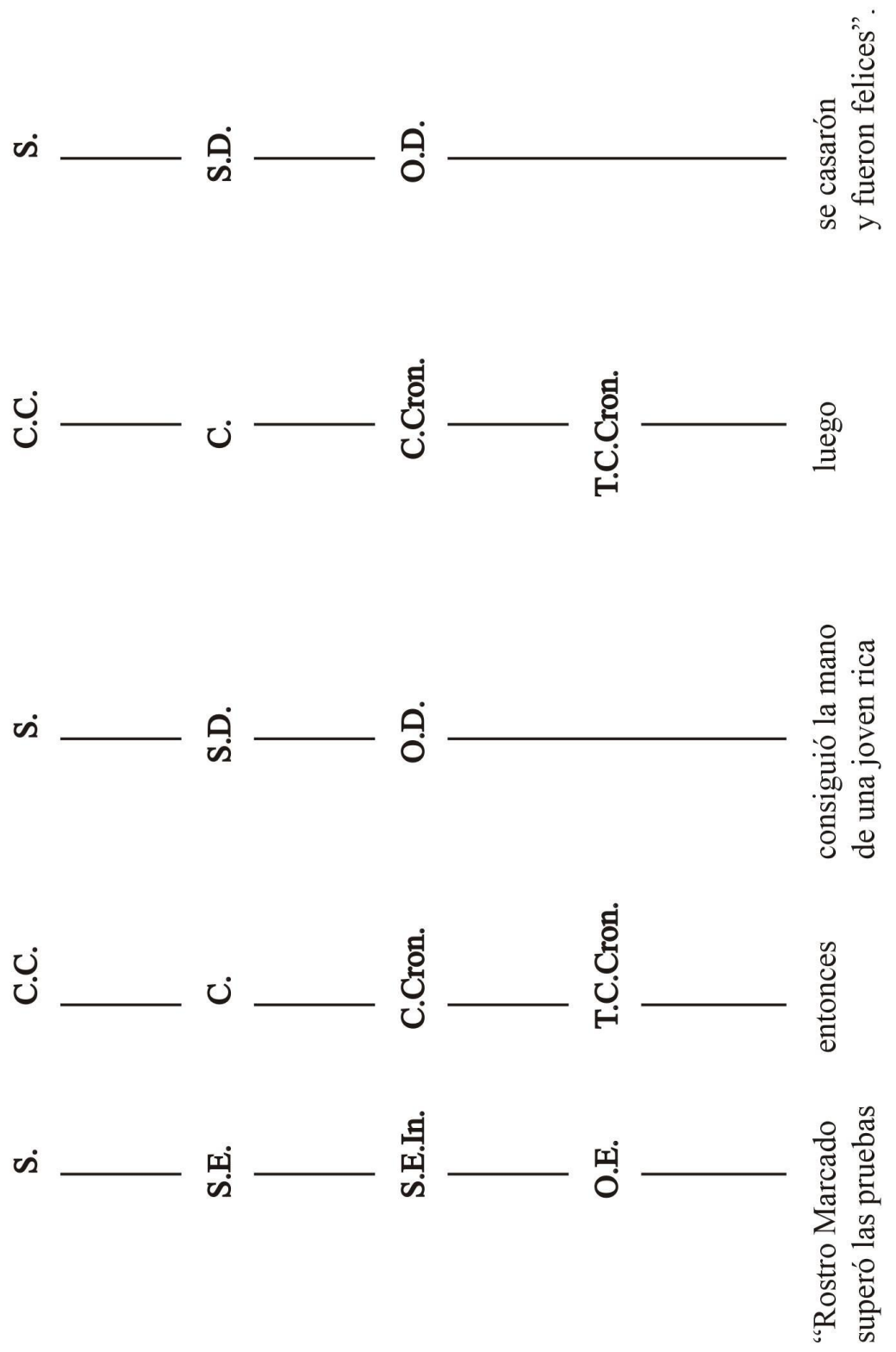
5.3.3. Los modos del relato

A lo largo del cuento se intercala la narración con los diálogos de los personajes, dando al relato mayor vivacidad y realismo. El lenguaje tiene varios registros sociales, según el nivel social del personaje que se narra o interviene. Por ejemplo Rostro Marcado se sirve de un lenguaje sencillo, que es el reflejo de su condición humilde. La muchacha y sus padres utilizan un lenguaje más refinado, que corresponde a una clase social alta. En el mundo de las Divinidades nos encontramos el nivel lingüístico más refinado de todos.

5.4. Acción Mínima

“Rostro Marcado superó las pruebas entonces consiguió la mano de una joven rica luego se casaron y fueron felices.”

A.M.



5.5. Apertura y cierre

El cuento comienza con un flashback “desde la antigüedad”, como en los cuentos anteriores, este también tiene una estructura cíclica. Concluye con la muerte de los protagonistas, dejando un final abierto para que la historia la continúen otros protagonistas.

La fórmula de cierre es la adecuada para un cuento maravilloso, ya que tiene un final feliz, la familia es feliz y no padeció ninguna enfermedad durante sus largas vidas. Después, sus almas se marcharon silenciosamente a las Colinas de la Arena, donde moran las almas, un lugar muy árido con una gran extensión de arena, cerca de la frontera con Canadá.

6. Historias de “El Anciano”. Génesis de los pies negros. Cuento de los blackfoot sobre la genealogía del mundo.

Hubo un tiempo en el que todos los animales de las Praderas habían oído hablar de Él y lo conocían todos los pájaros. Todas las cosas que Él había creado le comprendían cuando les hablaba: los pájaros, los animales y las personas.

El Anciano empezó creando a la gente, mientras viajaba, al sur de este lugar donde hablamos. Venía del sur e iba hacia el norte, y fue creando a los animales y a los pájaros a medida que avanzaba. Primero hizo las montañas, las praderas, los bosques y los matorrales. Y continuó en dirección norte, poniendo ríos aquí y allá y cascadas en ellos, o tiñendo de rojo algunas tierras; en definitiva, creando el mundo tal y como lo conocemos hoy. Hizo el río Leche (el Teton) y lo cruzó; pero como estaba cansado, subió a una pequeña colina y se tumbó para reponer fuerzas.

Mientras yacía tumbado boca arriba, se estiró en el suelo extendiendo los brazos, y marcó con piedras, la silueta de su cuerpo... la cabeza, las piernas, los brazos y todo lo demás. Todavía pueden verse esas piedras.

Después de haber descansado, continuó hacia el norte pero se tropezó con una loma y cayó de rodillas. Entonces dijo:

-Eres algo con lo que es muy fácil tropezarse -y por eso levantó allí dos grandes cerros y los llamó las “Rodillas”, y así se les ha llamado desde entonces. Siguió avanzando en dirección norte y con algunas de las piedras que llevaba consigo construyó las Colinas de la Hierba Fragante.

El Anciano cubrió las praderas de pasto para que sirviera de alimento a los animales. Señaló un terreno y en él hizo crecer toda clase de raíces y bayas... zanahorias silvestres, nabos silvestres, raíces dulces y amargas, además de cerezos, ciruelos e incluso rosales. Puso los árboles en la tierra y también toda clase de animales.

Cuando creó el carnero cimarrón, con su gran testa y cuernos, lo dejó en las praderas; pero no parecía caminar con facilidad por ellas, por el contrario lo hacía en forma extraña y no podía ir deprisa. Entonces, lo cogió por uno de los cuernos, se lo llevó a las

montañas y allí lo soltó; el carnero brincó por las rocas y trepó con facilidad a lugares inaccesibles.

-Este es el lugar que te corresponde; estás hecho para este terreno, de montañas y rocas -dijo entonces el Anciano.

Mientras estaba en las montañas, creó al antílope con un poco de barro, y lo soltó para ver qué tal se acoplaba. El antílope corrió tan veloz que se cayó por unas rocas y se hirió. Entonces el Anciano comprendió que aquel terreno no era el apropiado y se llevó al antílope a las praderas, donde lo dejó; en la pradera corrió con gracia y rapidez, y el Anciano dijo:

-Éste es el terreno para el que estás hecho.

Un día el Anciano decidió hacer una mujer y un niño, y los creó a ambos a partir de un trozo de barro. Una vez le hubo dado al barro forma humana, le dijo:

-Seréis gente -y entonces los cubrió con una tela y, alejándose, los abandonó.

A la mañana siguiente regresó, los destapó y vio que las figuras de barro habían cambiado un poco. Al segundo día observó más cambios, y al tercero aún más. Al cuarto día fue hasta aquel lugar, retiró el manto que los tapaba y miró a las figuras; luego les ordenó que se levantasen y caminasen; y así lo hicieron. Caminaron hasta el río acompañados de su Hacedor, y entonces éste les dijo que su nombre era Na'pi, Anciano.

Mientras permanecían junto al río la mujer le preguntó:

-¿Qué ocurrirá con nosotros? ¿Vamos a vivir siempre, no tendremos fin?

-No había pensado en eso -dijo él-. Tendremos que decidirlo. Cogeré este trozo de búfalo y lo arrojaré al río. Si flota, la gente que muera volverá a la vida al cuarto día; y sólo estarán muertos durante esos cuatro días. Pero si se hunde, habrá un final para ellos.

Entonces la mujer se dio media vuelta, cogió una piedra y dijo:

-No, yo arrojaré esta piedra al río; si flota, viviremos para siempre; si se hunde, las gentes morirán y se apenarán los unos de los otros

La mujer tiró la piedra al agua y ésta se hundió.

-Tuya ha sido la elección -dijo el Anciano-. Las personas serán mortales.

No habían transcurrido muchas noches después de aquello cuando el niño falleció y la mujer lloró su muerte.

-Cambiemos esta ley por la primera que sugeriste -le dijo la mujer al Anciano.

-No puede ser -repuso Él-. La ley es la ley. No desharemos nada que hayamos hecho. El niño está muerto, y eso no se puede cambiar. Las personas morirán.

Y así fue como las gentes vinimos al mundo. Así es como Él nos hizo: frágiles y mortales.

Las primeras personas eran pobres, estaban desnudas y no sabían cómo sobrevivir. El Anciano les mostró las raíces y las bayas, y les enseñó a recolectarlas; les explicó qué mes al año podían coger la corteza de ciertos árboles y comerla, que era buena. Les dijo que los animales serían su alimento y se los entregó a las personas, diciendo:

-Éstos son vuestros rebaños. Todos los pequeños animales que viven en la tierra: ratas, lagartijas, mofetas y castores, son un buen alimento. No debéis tener miedo de comerlos.

Él fue el origen de todas las aves que vuelan y como tal les dijo a las gentes que no había nada malo en su carne, que también era alimento. Además solía llevar consigo a las primeras personas que creó a los bosques, pantanos y praderas para mostrarles las diferentes plantas.

-La raíz de esta planta, si la recogéis cierto mes del año, resulta buena para tal enfermedad -decía de algunas. Y así fue como las personas aprendieron las propiedades de todas las hierbas.

En aquel tiempo había búfalos. La gente no tenía armas, pero aquellos animales oscuros de largas barbas estaban bien armados; en una ocasión, mientras las personas deambulaban, el búfalo las vio, corrió tras ellas, las corneó, las mató y se las comió. Un día, cuando el Hacedor de la gente estaba viajando por el país, vio a algunas de sus criaturas yaciendo muertas, destrozadas y medio comidas por el búfalo. Cuando observó aquello se entristeció mucho y dijo:

-Esto no ocurrirá más. Lo cambiaré. Serán las gentes quienes comerán búfalo.

Se acercó a algunos de los que habían sobrevivido y les preguntó:

-¿Cómo es que vosotros, las personas, no les hacéis nada a estos animales que os están asesinando?

-¿Qué podemos hacer? -le respondieron ellos-. No tenemos con qué matarlos, pero los búfalos están armados y pueden con nosotros.

-Vamos a solucionarlo -dijo el Hacedor-. Os proporcionaré un arma que pueda matar a estos animales.

Entonces se fue a cortar unos brotes de cierto arbusto y cuando regresó los descortezó. Después, como era el dueño y señor de todos los pájaros y podía hacer con ellos lo que quisiese, capturó uno, le quitó cuatro plumas de un ala, las separó y ató las cuatro plumas a una de las saetas para probar la flecha; pero descubrió que su trayectoria no era buena. Entonces eliminó una de las plumas y dejó sólo tres; y cuando volvió a probar la flecha, descubrió que volaba bien. Luego se marchó en busca de trozos de piedra afilados. Los probó y llegó a la conclusión de que el pedernal negro era la mejor piedra para las puntas de flecha, al igual que algunos pedernales blancos. A continuación enseñó a la gente a usar estos objetos.

-Cuando salgáis a buscar comida – les dijo a las personas- llevad esto con vosotros; utilizadlo como os he dicho y no huyáis de los animales. Si os persiguen tan pronto como se acerquen, disparadles las flechas tal y como os he enseñado. Entonces veréis que huirán de vosotros o correrán en círculos a vuestro alrededor.

Al cabo de un tiempo, cuando las personas ya se habían multiplicado, tres hombres salieron un día a las praderas a ver al búfalo; pero no llevaban sus armas. Vieron a los animales, pero cuando el búfalo se percató de su presencia corrió tras ellos y mató a dos; sólo uno escapó. Al día siguiente, unas gentes volvieron a la cima de una colina para vigilar, y el búfalo de nuevo les vio y dijo:

-*Saiyah*, ahí tenemos más comida -y toda la manada salió en su persecución.

Pero, en esta ocasión, los hombres no corrieron. Comenzaron a disparar a los búfalos con los arcos y flechas que Na'pi les había dado, y el búfalo comenzó a caer, no obstante, en la contienda, una persona resultó muerta.

En estos días los hombres disponían de cuchillos de pedernal y con ellos despellejaron a los búfalos. No es sano comer carne cruda, por eso, El Anciano recogió yesca; luego, un trozo de madera noble en el que taladró un agujero con una flecha afilada. Después, les dio a las gentes un palo afilado igualmente de madera noble y les enseñó cómo hacer fuego con todo ello, y también a cocinar la carne de los animales y a comerla.

Más tarde emplearon unas piedras que había en aquellas tierras junto con otra piedra más dura y frotaron las unas contra las otras dando forma a la más blanda, y así hicieron una olla. De esta manera aprendieron a fabricar sus vasijas.

El Anciano también les dijo:

-Y ahora si estáis cansados debéis dormir y recibir poderes. Algo os ocurrirá en vuestro sueño que podrá ayudaros. Sea lo que fuere lo que los animales os digan que hagáis en vuestros sueños, debéis obedecerles. Qué os sirvan de guía. Si alguno necesitase ayuda, si os encontraseis solos viajando y pidieseis auxilio a gritos, vuestros ruegos serán escuchados o bien por las águilas o quizá por el búfalo o por los osos. Cualquiera que sea el animal que responda a vuestras súplicas, debéis escucharle.

Y así fue como los primeros habitantes sobrevivieron, mediante el poder de los sueños. A continuación, El Anciano reemprendió su marcha hacia el norte. Muchos de los animales que había creado le siguieron. Los animales le comprendían cuando les hablaba y Él los utilizaba como siervos. Cuando llegó al norte de las Montañas Porcupine, formó más imágenes de barro, sopló y se convirtieron en personas. Hizo de nuevo al hombre y a la mujer, y éstos le preguntaron: -¿Qué vamos a comer?- Y Él, otra vez, modeló muchas imágenes de barro en forma de búfalo; luego sopló sobre ellas y éstas se irguieron; y cuando les hizo señas, comenzaron a correr. Después, les dijo a las gentes: Bueno, ahora tenéis esos animales; ¿Cómo vais a cazarlos? Yo os lo enseñaré - añadió. Y los llevó hasta un precipicio y les hizo construir parapetos de piedra en forma de cuña; luego les dijo que se escondieran tras los parapetos y añadió:

Cuando yo conduzca a los búfalos hasta aquí, en el momento que estén frente a vosotros, deberéis alzarlos.

Tras haberles explicado cómo actuar, comenzó a caminar en dirección a una manada de búfalos. Los llamó, y los búfalos empezaron a correr en su dirección y le siguieron hasta encontrarse dentro de las líneas de piedra. Acto seguido, Él retrocedió y las gentes se alzaron, los búfalos corrieron por el único camino posible y se cayeron por el precipicio.

Luego dijo a los hombres que fuesen a recuperar la carne de aquellos animales. Ellos intentaron descuartizarlos, pero no pudieron. Trataron de arrancar la carne a mordiscos, pero no lo consiguieron. Así pues, El Anciano se acercó al borde del precipicio, y de las rocas extrajo trozos afilados de piedra y les dijo a las gentes que cortasen la carne con ellos.

Cuando hubieron despellejado a los animales clavaron unos postes en el suelo y a su alrededor colocaron las pieles obtenidas; así se construyeron un refugio para dormir.

Algunos de los búfalos que habían caído al precipicio no estaban muertos. Tenían las patas rotas, pero seguían con vida. Entonces, las personas cortaron tiras de piel y con ellas ataron piedras, para golpear a estos búfalos en la cabeza y los sacrificaron.

Una vez hubo enseñado todas estas cosas a las gentes, El Anciano continuó su marcha hacia el norte hasta que llegó al punto donde los ríos Arco y Codo se encuentran. Allí creó a más gente y les instruyó de igual modo. Desde ese lugar prosiguió su camino, siempre hacia el norte. Cuando se encontró casi junto al río Ciervo Rojo, llegó a la colina “Donde Duerme El Anciano”. Ahí se tumbó y descansó. Su silueta puede apreciarse todavía.

Cuando despertó de su sueño, siguió avanzando hacia el norte y llegó a una hermosa colina. Ascendió a su cima y allí se sentó a descansar. Miró las tierras que se extendían a sus pies y se sintió complacido. La colina ofrecía una fuerte inclinación, y se dijo a sí mismo: -Éste es un buen lugar para deslizarse; me divertiré un poco -y comenzó a deslizarse por la colina. Aún pueden verse las huellas del lugar que escogió, y todo el mundo conoce este sitio como “El Tobogán de El Anciano”.

Hasta aquí siguieron los pies negros a El Anciano. A partir de este punto sólo los crees saben qué creó más al norte.

En tiempos posteriores, Na'pi dijo:

-Aquí señalaré para vosotros un terreno -y así lo hizo

Luego añadió:

-Éste es vuestro territorio y está repleto de toda clase de animales; otros muchos seres vegetales crecen también en esta tierra. No permitáis que otros pueblos lo ocupen.

Pertenece a vuestras cinco tribus (pies negros, sangre, piegans, gros ventres, sarcees). Cuando otros vengán a cruzar estos límites, empuñad vuestros arcos y flechas, vuestras lanzas y vuestras hachas de guerra y presentadles batalla para mantenerlos alejados. Si os ganan terreno, se os presentarán problemas.

Desde entonces nuestros antepasados combatieron contra todo aquél que vino a cruzar estos lindes, y los mantuvieron fuera de ellos. En los últimos años hemos permitido a

nuestros amigos, los blancos, penetrar en nuestro territorio... y ya conoces el resultado.
Y es que nosotros, sus hijos, no hemos cumplido sus leyes. Grinnell (1996:275-282)

6.1. Análisis semiótico del cuento

6.1.1. Morfosintaxis

6.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

El Anciano crea a la gente.



Deseos de crear más cosas.



Crea el mundo tal y como
lo conocemos

S2

= Deseos de ser inmortales.



Medios para conseguirlo.



No logran el objetivo esperado.

6.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

1. Cardinales

Núcleo

La función núcleo es la creación y mejorar la situación.

2.Secundarias

Catálisis

La primera catálisis aparece cuando el Anciano extiende su cuerpo tumbado en la tierra y marca con piedras su silueta que perdura hasta hoy. A continuación el Anciano se tropieza con unas piedras y cae de rodillas que dará lugar a las lomas portadoras de dicho nombre. El tercer elemento aparece cuando el Anciano deja en manos de la mujer el destino de la inmortalidad del ser humano, al desconocer el entorno, tiró una piedra en lugar de un trozo de búfalo condenando al ser humano a ser mortal porque la piedra se hundió para siempre. El siguiente elemento de catálisis es cuando el Anciano ve humanos, víctimas del búfalo y decide que ellos deben ser los cazadores y los que se sustentarán de los animales.

Funciones de Propp

En el cuento aparece la función **27 Q**, en la que el héroe es reconocido, en este caso desde un principio, por todos los seres que había creado a partir del barro. También aparece la función **A7**, cuando el Anciano da a la mujer la opción de tirar al río un trozo de búfalo y ella elige una piedra. Al tirar la piedra y no flotar, al cuarto día muere su hijo sin poder regresar a la vida a pesar de su petición e institucionaliza la muerte como condición para todo ser humano. A su vez se da la función **D5**, cuando la madre le pide al creador el regreso de su hijo a la vida.

Tipología Aarne Thompson

Este cuento se corresponde con el tipo **779**, ya que el Anciano recompensa a los seres que ha creado con plantas, frutas, árboles y animales de los que se puedan alimentar. A su vez castiga a la madre con la pérdida de su hijo, al desconocer las consecuencias del objeto que lanzó al río.

B) Funciones integradoras

1. Indicios

El primer indicio es de poder del Anciano, es el único ser que habita en la tierra va creando todo y es capaz de comunicarse con las personas, con los animales y con los pájaros. Las lomas son un indicio de creación de unas montañas llamadas Rodillas, porque al tropezarse cayó de rodillas en el suelo. Hay un indicio de desconocimiento del mundo en el que vive a través del antílope, así vemos que lo crea a partir del barro y lo coloca en las montañas, pensando que ése es su hábitat. Habrá un indicio de infelicidad porque el antílope no se encontraba en su hábitat, así que el Anciano lo colocará en las praderas donde será más feliz. Como indicio de ingenio creará a los seres humanos a partir del barro y cobrarán vida. La mujer tiró la piedra al río y determinó que si flotaba los humanos morirían y al cuarto día volverían a vivir, por el contrario si no flotaba habría un final para los humanos. Esto será indicio de mala suerte, porque a partir de ahora los humanos serán mortales. El niño morirá como indicio de lo que significa ser mortal, los humanos, tratarán de cambiarlo, pero el Anciano contestó: “La ley es la ley”, éste es un indicio de intransigencia. Otro indicio de debilidad es que los animales estaban provistos de herramientas para defenderse y atacar a diferencia de los humanos así que el Anciano les proveerá de armas y les enseñará a utilizarlas. Cortar los brotes de un arbusto, descortezarlo y coger una estaca de madera para alisarla y crear el arco, es indicio de ingenio así como extraer cuatro plumas de un pájaro que luego se redujeron a tres para crear la flecha, frotar la yesca y el trozo de madera para obtener el fuego.

2. Informaciones

Encontramos bastantes referencias espaciales y temporales. Como referencias espaciales tenemos: “...mientras viajaba, al sur...”, a continuación vuelve a recalcar “Venía del sur e iba hacia el norte...” Las referencias espaciales serán poco precisas como: “Primero hizo las montañas, las praderas, los bosques y los matorrales”. Es un paisaje que podríamos encontrar prácticamente en cualquier lugar. Unas líneas más abajo las referencias espaciales se vuelven más precisas: “Hizo el río Leche (el Teton)...” “...construyó las Colinas de la Hierba Fragante”. Hacia el final del cuento cuando los

animales le siguen habrá varias referencias espaciales muy concretas: “Cuando llegó al norte de las Montañas Porcupine...” y “...hasta que llegó al punto donde los ríos Arco y Codo se encuentran...” También hay referencias temporales como: “A la mañana siguiente...” y “Al segundo día...” y poco después “Al cuarto día...” A su vez se hacen referencias temporales referidas al paso del tiempo: “No habían transcurrido muchas noches...”

6.1.1.3. Acciones

6.1.1.3.1. Actantes

El anciano será objeto de sufrimiento cuando se tropieza con una loma y cae de rodillas, pasará a ser actante héroe, porque creará dos grandes cerros que se les conoce hoy día con el nombre de Rodillas. A medida que se desplaza al norte, ayuda a los animales cubriendo las praderas de pasto, que serán su fuente alimenticia. El carnero cimarrón es objeto de maltrato por el desconocimiento del anciano, del hábitat más propicio para él. Al ver que tenía dificultad para desplazarse, lo cogió por uno de los cuernos y lo llevó a las montañas, allí se movía con más agilidad. Lo mismo le ocurrió con el antílope, será objeto de maltrato por correr velozmente por las montañas y caerse. El Anciano lo cogió y lo llevó a las praderas donde caminaba con mucha soltura. El Anciano será donante por el amor que siente hacia las cosas que va creando y la necesidad de que se sientan bien. La mujer será actante agresora puesto que estaba en sus manos el destino del ser humano, si flotaba la piedra al cuarto día el hombre sería inmortal por el contrario si se hundía los seres humanos serían mortales, finalmente la piedra se hundió. La mujer será objeto de sufrimiento al llorar la muerte de su hijo. A continuación el Anciano pasa a ser objeto de maltrato al culparle de la fragilidad y la mortalidad de los humanos. Éstos aparecen como objeto de maltrato al ser pobres y no saber cómo sobrevivir, así que el Anciano se convertirá en donante al enseñarles a recolectar raíces y bayas, los rebaños y otras fuentes alimenticias como: los castores, las ratas, los pájaros. El búfalo es representado como agresor porque corneaba a las personas, las mataba y se las comía, el Anciano será objeto de tristeza con este hecho así que buscará soluciones. Los humanos son objeto de maltrato y fragilidad al no estar provistos de herramientas para defenderse de los animales. El Anciano seguirá siendo donante al crear el arco y la flecha a partir de las plumas y una corteza. El búfalo pasa de ser agresor a objeto de maltrato al ser atacado por los hombres con los arcos y las flechas. También les enseñará a hacer fuego

porque comer carne cruda era peligroso. El Anciano pone fin a sus enseñanzas y los animales que se aparecerán en los sueños de los humanos, serán quien les guíen; los osos y los búfalos. Pasarán de ser objetos de maltrato o agresores a actantes ayudantes, los animales serán objeto de servidumbre para el Anciano. Creará a un hombre y una mujer y con ellos aprenderá una forma de cazar búfalos en grupo, haciéndoles caer por un precipicio. El Anciano será objeto de felicidad, al deslizarse por unas colinas donde todavía perduran sus huellas y se denomina: “El tobogán del anciano”. El blanco aparece como agresor al hacerse con las tierras de los pieles rojas.

6.1.1.3.2. Actores

A.P.- Animales de la pradera

Av.- Aves

An. / Ha. / Na.- Anciano, hacedor,

Bu.- Búfalos

Na'pi

Ag.- Águilas

Ani.- Animales

Os.- Osos

Ge. / Pe.- Gente, personas

Ho.- Hombre

C.C.- Carnero Cimarrón

P.N.- Pies Negros

At.- Antílope

Sa.- Sangre

Mu.- Mujer

Pi.- Piegans

Ni.- Niño

G.V.- Gros Ventres

Re.- Rebaños

Sa.- Sarcees

Ra.- Ratas

Bl.- Blancos

La.- Lagartijas

Hi.- Hijos

Mo.- Mofetas

Ca.- Castores

6.1.1.3.3. Indicación de los actores que interviene en cada una de las secuencias.

S1

{ AP, An./ Ha./ Na, Ani,Ge. / Pe, CC, At, Mu, Ni, Re, Ra, La, Mo, Ca, Av, Bu, }
Ag, Os.

S2

{ An./ Ha./ Na, Ani, Ho,Mu, Bu, Ge. / Pe, PN, Sa, Pi, GV, Sa, Bl, Hi. }

6.1.1.3.4.Cuantificación de los acontecimientos

A1-El Anciano crea gente, pájaros y demás animales.

A2- Cubrió las praderas de pasto para alimentar a los animales.

A3- Creó al Carnero Cimarrón y al antílope y los colocó en su respectivo hábitat.

A4- Creó una mujer y un niño a partir del barro.

A5- La mujer tira una piedra y se hunde, los humanos serán mortales.

A6- El Anciano les enseñó a recolectar las fuentes alimenticias y las plantas curativas.

A7- Los búfalos matarán a las personas.

A8- El Anciano enseñará a los humanos a usar las armas y los humanos podrán sobrevivir solos.

A9- Na'pi (El Anciano) les advierte que es su pueblo y que no dejen entrar a otros.

A10- Los blancos se harán con las tierras.

6.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor.

A A.P. {A2, A3}	Ag. {A7}
An. / Ha. / Na. {A1, A2, A3, A4, A5, A6, A8, A9}	Os. {A7}
Ani. {A1, A2, A3, A7}	Ho. {A8}
Ge. / Pe. {A4, A5, A7, A8, A10}	P.N. {A9}
C.C. {A3}	Sa. {A9}
At. {A3}	G.V. {A9}
Mu. {A4, A5}	Sa. {A9}
Ni. {A4, A5}	Bl. {A10}
Re. { A5 }	Hi. {A10}
Ra. {A5 }	
La. {A5}	
Mo. { A5 }	
Ca. { A5 }	
Av. { A5 }	
Bu. { A7, A8 }	

6.1.1.3.6. Predicados de base

El Anciano quiere crear vida por esta razón crea la naturaleza: los ríos, los lagos, los mares y las montañas; el mundo vegetal: las plantas, los arbustos y los árboles; el mundo animal: los animales de las praderas y los pájaros, y por último al ser humano: una mujer y un niño. De este modo puede haber una continuidad de la especie al tener un ciclo vital interdependiente. El Anciano quiere que los animales vivan en armonía con el entorno pero no sabe que el carnero cimarrón tiene que vivir en la montaña o el antílope en los pastos. El Anciano quiere que la mujer decida a pesar de no tener experiencia. Ella quiere la inmortalidad del ser humano pero no sabe que la piedra se hundirá trayendo consigo la mortalidad. La mujer no quiere que fallezca su hijo pero no podrá evitar su muerte porque El Anciano se muestra inflexible diciendo: “La ley es la ley”. A su vez El Anciano quiere que los seres humanos hagan un buen uso de lo que Él ha creado: enseñándoles los poderes de las plantas curativas y a recolectar los frutos y raíces, cómo protegerse de los búfalos a través de un arma privilegiada como el arco y las flechas y cómo cocinar los animales para no caer enfermos. El búfalo puede atacar a los humanos y acabar con sus vidas pero no saben que El Anciano les enseñará las armas y se podrán defender. Los humanos saben y pueden usar las armas necesarias para su sustento. El Anciano sabe cómo cazar búfalos en grupo y se lo enseñará a los humanos, de este modo podrán tener alimentos todo el año. El Anciano sabe que el blanco será una amenaza para los indios, les advierte que cuando quieran penetrar en sus tierras les disparen.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
AP.	⊖	⊖	⊖

An. / Ha. / Na. (El protagonista)	+	+	+
Ani.	⊖	⊖	⊖
Ge. / Pe.	-	+	+
C.C.	+	+	-
At.	+	+	-
Mu.	-	+	-
Ni.	⊖	⊖	⊖
Re.	+	+	-
Ra.	⊖	⊖	⊖
La.	⊖	⊖	⊖
Mo.	⊖	⊖	⊖
Ca.	+	+	-
Av.	+	+	-
Bu.	+	+	-
Ag.	+	+	-
P.N.	+	+	-
Sa.	+	+	-
Pi.	+	+	-
G.V.	+	+	-
Sa.	+	+	-
Bl.	+	+	-
Hi.	+	-	-

6.2. Semántica

6.2.1. Los símbolos

Los acompañó al río porque simboliza la subsistencia del hombre y a la vez el bautismo, la purificación. La tela puede simbolizar la placenta que protege a los fetos, cuando están en el vientre de la madre. Como era dueño y señor de todos los pájaros, cogió a uno y le quitó 4 plumas de un ala. Puso las 4 en una de las saetas pero se desvió, así que quitó una y con tres la flecha fue recta. El tres según Pitágoras, representa la perfección y también es el número que asegura la continuidad de la especie, el padre y la madre, dos dan lugar a un tercero, el hijo.

Ciertos miembros de la tribu con poderes extraordinarios, iban al bosque durante 4 días, de ahí la importancia de este número, para tener más poder. Permanecían en ayunas sin beber agua y durmiendo en lugares peligrosos, como al borde de un acantilado, donde se dijera que había fantasmas o cerca de un lago. Al verse en una situación límite tendrían sueños interesantes que servirían para las historias y a la vez se harían más fuertes. Debían construirse una cabaña para protegerse de la lluvia, no podían llevar ninguna manta ni pieles para cubrirse del frío. El siete es un número simbólico, representa los puntos cardinales y todos los miembros de la familia que puedes llegar a conocer: la bisabuela, la abuela, la madre, la hermana, la prima, la tía y la sobrina.

El barro simboliza según Morales y Marín (1986:71) el caos de los instintos desenfrenados, que conducen a la desintegración de la vida: fragilidad, inestabilidad y unión del principio. El Anciano creará la vida de los humanos a partir del barro, pero la mujer traerá su mortalidad. El agua según Cirlot (1991:69) el renacimiento y la nueva circulación, pues la inmersión multiplica el potencial de la vida. En este cuento se dejará en manos del azar la mortalidad humana. Si el trozo de búfalo o la piedra flotan, los humanos serán inmortales, si por el contrario se hunden, al cuarto día los humanos morirán. La mujer decide lanzar una piedra al río, esto quizá se corresponda más con la interpretación de Pérez Rioja (1967:47) y Morales y Marín (1986:30) en la que el agua es símbolo de lo animado, de la purificación y de la regeneración. Los seres humanos están en el mundo para formar una familia y que prosiga la raza humana.

Las mujeres según Cirlot (1991:320) principio pasivo de la naturaleza. Las tareas de las mujeres y de los hombres eran distintas. Las mujeres cargaban leña, cosían mocasines, curtían las pieles y el cuero y construían tiendas de campaña. Los niños jugaban a la

peonza y construían trineos con costillas de búfalo. Los hombres llegaban al mediodía de cazar bisontes, búfalos, ciervos, osos o castores, se reunían a celebrar todo lo que habían cazado y celebraban una fiesta, compartían toda la presa con los demás miembros. Los padres ponían a prueba a las mujeres, contándoles historias y cantando para ver si se reían, valoraban a las mujeres serias y era a aquellas a las que contaban historias. Las mujeres llevaban vestidos, los que estaban adornados con dientes de alce podían costar hasta dos caballos. Cuando fallecía el marido o algún hijo las mujeres se cortaban el pelo o las falanges de los dedos y siempre se desagarraban la piel de las pantorrillas.

6.2.2. Realismo simbólico

“Cada día se aprenden cosas nuevas”

6.2.3. Realismo dialéctico

Nadie nace sabiendo.

No te acostarás sin aprender algo más.

Todos aprendemos a través de errores.

Hay que luchar por algo en la vida.

Tenemos que ayudar al prójimo.

Debemos ayudar al débil.

Hay que luchar por sobrevivir.

Cada ser vivo ocupa su lugar.

Hay que aprender y enseñar a las generaciones venideras.

Es necesario asumir la mortalidad.

6.3. Retórica y pragmática

6.3.1. El tiempo

Verbos

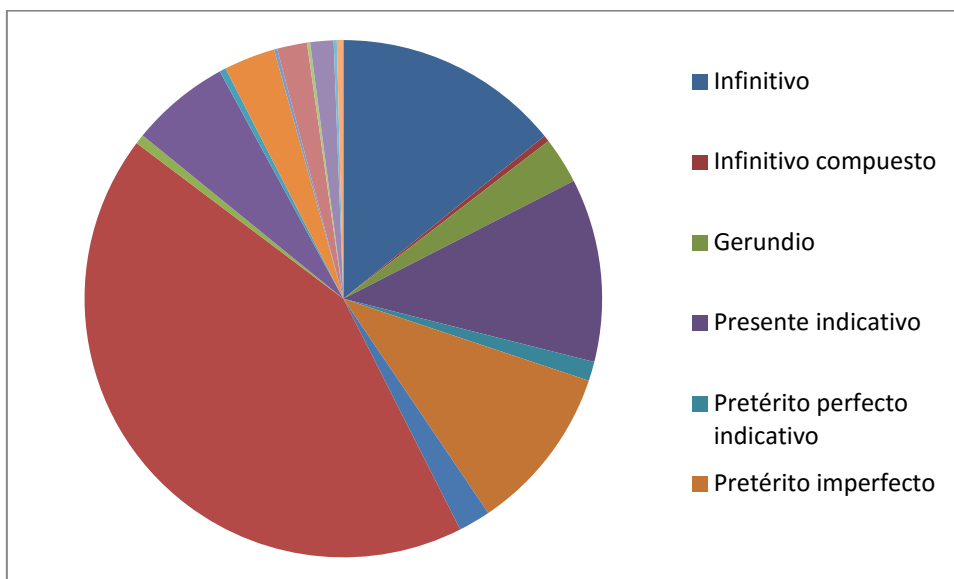


Gráfico con el porcentaje de tiempos verbales del cuento

La repetición 22 veces de “dijo”, indica que se trata de un cuento con muchas frases habladas, puesto que sirve de introducción para el estilo directo. La casi total ausencia de la voz pasiva está justificada porque los personajes son actantes activos.

Casi la mitad de los verbos están en el pretérito indefinido, está completamente justificado porque es un cuento narrado en el pasado de forma puntual. También hay bastantes en el imperfecto que también es narrativo, pero describe más la duración de la acción. Hay también bastantes infinitivos, lo que demuestra que recurre el narrador a la esencia de la acción, a la raíz del verbo.

El cuento tiene escasa proyección futura, por eso, no utiliza mucho ese tiempo verbal.

El imperativo lo utiliza poco, puesto que no se trata de imposiciones a su pueblo. Se sirve de este tiempo al final del cuento, para dar a su pueblo ciertas normas que cumplir para su buen funcionamiento.

El orden

El relato es secuencial, se narra un acontecimiento tras otro respetando el orden cronológico. La estructura es siempre cíclica. La historia se va creando a medida que el lector la va leyendo.

La duración

El tiempo del discurso se corresponde al que se representa, a medida que se va desplazando va creando seres y cuando se equivoca, rectifica.

La frecuencia

Éste es un relato singulativo, el Anciano creó el mundo como lo conocemos hoy día. Comenzó creando las praderas, las montañas y los bosques, a continuación a los pájaros y los demás animales. Por último creará a los humanos y les dotará de armas para cazar.

6.3.2. Los aspectos del relato

A) Narrador > personajes (visión por detrás)

La narración está escrita en tercera persona, el narrador aparece de forma explícita. Describe muy detalladamente cada paso del Anciano y se muestra bastante objetivo al no tratar de posicionarnos a favor ni en contra del Anciano aunque se muestra como un dios intransigente al no querer dar marcha atrás en la decisión de la mortalidad de los humanos, tras fallecer el niño de la mujer.

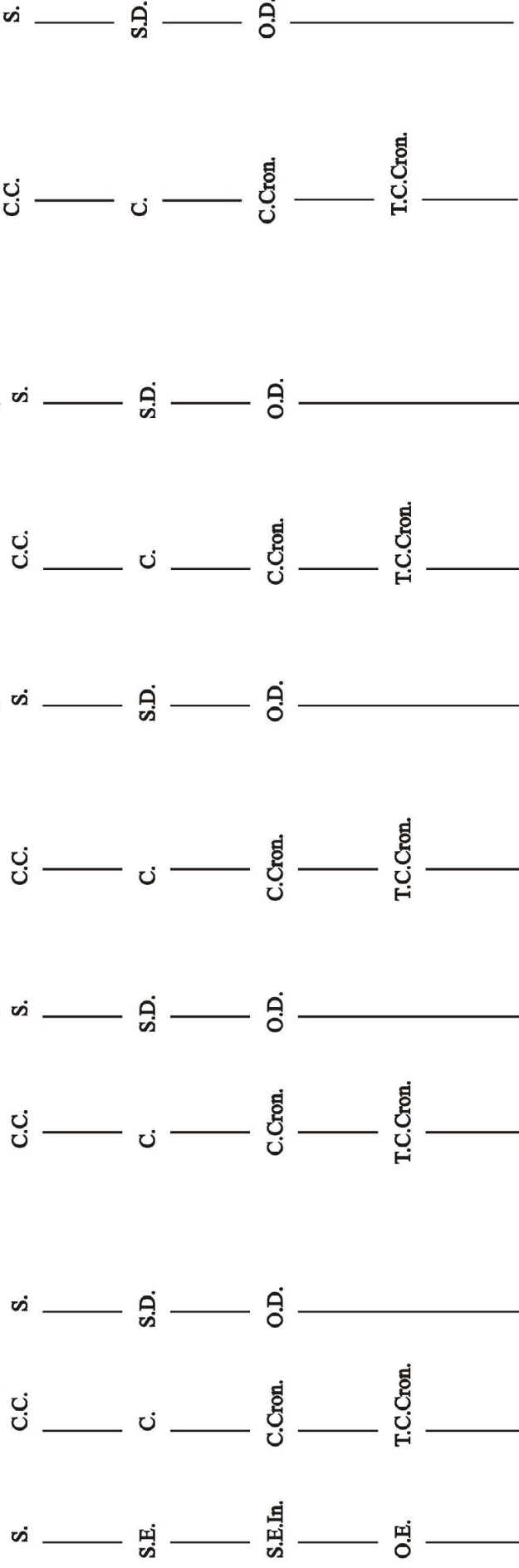
6.3.3. Los modos del relato

El relato intercala las narraciones con los diálogos que le dan mayor realismo. El lenguaje es sencillo, claro y directo, sobre todo cuando se trata de los diálogos. El narrador tratará al Anciano siempre en tercera persona, respetando la distancia que hay entre ambos. Pronunció las siguientes palabras: “esto no ocurrirá más. Lo cambiaré. Serán las gentes quienes comerán al búfalo” (p.451). Es la primera vez que el Anciano se posiciona a favor de los humanos, haciendo cambiar el ciclo vital. También reproducirá las palabras de la Mujer al lamentarse de la muerte de su niño.

6.4. Acción Mínima

“El Anciano creó todo, entonces fue surgiendo la vida luego fue encontrando dificultades entonces fue solucionándolo, después ayudó a todos los seres como consecuencia todos serán felices.”

A.M.



“El Anciano creó todo entonces fue surgiendo vida luego fue encontrando dificultades fue solucionándolo después ayudó a todos los seres como consecuencia todos serán felices”.

6.5. Apertura y cierre

El cuento comienza con un dios creador muy popular, conoce a todos los seres que habitan la tierra y se comunica con ellos: animales, pájaros y personas: “Todas las cosas que Él había creado le comprendían cuando les hablaba: los pájaros, los animales y las personas”.

El cuento cierra con la situación actual que están padeciendo las tribus indias de Norteamérica, verse desprovistos de sus tierras y desplazados a zonas poco fértiles, por no haber luchado contra los blancos como les anunció El Anciano: “En los últimos años hemos permitido a nuestros amigos, los blancos, penetrar en nuestro territorio... y ya conoces el resultado. Y es que nosotros, sus hijos, no hemos cumplido sus leyes.”

Es un cuento con un mito etiológico puesto que explica el por qué de la mortalidad humana, la creación del antílope, el ciervo y el carnero cimarrón, la existencia del río Tetón y las colinas llamadas Rodillas. El Anciano se mostrará como un dios creador con rasgos humanos al no ser perfecto y aprender por medio de ensayo –error. También será un padre que enseña a los humanos las plantas medicinales, a cazar, a luchar y a defender su territorio con el fin de que subsista la raza humana.

7. Cuento sobre el origen de la danza buffalo (Blackfoot)

Origin of the buffalo dance.

Traditional Blackfoot story of How the Buffalo Dance was given to the people.

When the buffalo first came to be upon the land, they were not friendly to the people. When the hunters tried to coax them over the cliffs for the good of the villages, they were reluctant to offer themselves up. They did not relish being turned into blankets and dried flesh for winter rations. They did not want their hooves and horn to become tools and utensils nor did they welcome their sinew being used for sewing. "No, no," they said. We won't fall into your traps. And we will not fall for your tricks." So when the hunters guided them towards the abyss, they would always turn aside at the very last moment. With this lack of cooperation, it seemed the villagers would be hungry and cold and ragged all winter long.

Now one of the hunters had a daughter who was very proud of her father's skill with the bow. During the fullness of summer, he always brought her the best of hides to dress, and she in turn would work the deerskins into the softest, whitest of garments for him to wear. Her own dresses were like the down of a snow goose, and the moccasins she made for the children and the grandmothers in the village were the most welcome of gifts.

But now with the hint of snow on the wind, and deer becoming more scarce in the willow breaks, she could see this reluctance on the part of the buffalo families could become a real problem.

Hunter's Daughter decided she would do something about it.

She went to the base of the cliff and looked up. She began to sing in a low, soft voice, "Oh, buffalo family, come down and visit me. If you come down and feed my relatives in a wedding feast, I will join your family as the bride of your strongest warrior."

She stopped and listened. She thought she heard the slight rumbling sound of thunder in the distance.

Again she sang, "Oh, buffalo family, come down and visit me. Feed my family in a wedding feast so that I may be a bride."

The thunder was much louder now. Suddenly the buffalo family began falling from the sky at her feet.

One very large bull landed on top of the others, and walked across the backs of his relatives to stand before Hunter's Daughter.

"I am here to claim you as my bride," said Large Buffalo.

"Oh, but now I am afraid to go with you," said Hunter's Daughter.

"Ah, but you must," said Large Buffalo, "For my people have come to provide your people with a wedding feast. As you can see, they have offered themselves up."

"Yes, but I must run and tell my relatives the good news," said Hunter's Daughter. "No," said Large Buffalo. No word need be sent. You are not getting away so easily."

And with that said, Large Buffalo lifted her between his horns and carried her off to his village in the rolling grass hills.

The next morning the whole village was out looking for Hunter's Daughter. When they found the mound of buffalo below the cliff, the father, who was in fact a fine tracker as well as a skilled hunter, looked at his daughter's footprints in the dust.

"She's gone off with a buffalo, he said. I shall follow them and bring her back."

So Hunter walked out upon the plains, with only his bow and arrows as companions. He walked and walked a great distance until he was so tired that he had to sit down to rest beside a buffalo wallow.

Along came Magpie and sat down beside him.

Hunter spoke to Magpie in a respectful tone, "O knowledgeable bird, has my daughter been stolen from me by a buffalo? Have you seen them? Can you tell me where they have gone?"

Magpie replied with understanding, "Yes, I have seen them pass this way. They are resting just over this hill."

"Well," said Hunter, would you kindly take my daughter a message for me? Will you tell her I am here just over the hill?"

So Magpie flew to where Large Buffalo lay asleep amidst his relatives in the dry prairie grass. He hopped over to where Hunter's Daughter was quilling moccasins, as she sat dutifully beside her sleeping husband. "Your father is waiting for you on the other side of the hill," whispered Magpie to the maiden.

"Oh, this is very dangerous," she told him. These buffalo are not friendly to us and they might try to hurt my father if he should come this way. Please tell him to wait for me and I will try to slip away to see him."

Just then her husband, Large Buffalo, awoke and took off his horn. "Go bring me a drink from the wallow just over this hill," said her husband.

So she took the horn in her hand and walked very casually over the hill.

Her father motioned silently for her to come with him, as he bent into a low crouch in the grass. "No", she whispered. The buffalo are angry with our people who have killed their people. They will run after us and trample us into the dirt. I will go back and see what I can do to soothe their feelings."

And so Hunter's daughter took the horn of water back to her husband who gave a loud snort when he took a drink. The snort turned into a bellow and all of the buffalo got up in alarm. They all put their tails in the air and danced a buffalo dance over the hill, trampling the poor man to pieces who was still waiting for his daughter near the buffalo wallow.

His daughter sat down on the edge of the wallow and broke into tears.

"Why are you crying?" said her buffalo husband.

"You have killed my father and I am a prisoner, besides," she sobbed.

"Well, what of my people?" her husband replied. We have given our children, our parents and some of our wives up to your relatives in exchange for your presence among us. A deal is a deal."

But after some consideration of her feelings, Large Buffalo knelt down beside her and said to her, "If you can bring your father back to life again, we will let him take you back home to your people."

So Hunter's Daughter started to sing a little song. "Magpie, Magpie help me find some piece of my father which I can mend back whole again."

Magpie appeared and sat down in front of her with his head cocked to the side.

"Magpie, Magpie, please see what you can find," she sang softly to the wind which bent the grasses slightly apart. Magpie cocked his head to the side and looked carefully within the layered folds of the grasses as the wind sighed again. Quickly he picked out a piece of her father that had been hidden there, a little bit of bone.

"That will be enough to do the trick," said Hunter's Daughter, as she put the bone on the ground and covered it with her blanket.

And then she started to sing a reviving song that had the power to bring injured people back to the land of the living. Quietly she sang the song that her grandmother had taught her. After a few melodious passages, there was a lump under the blanket. She and Magpie looked under the blanket and could see a man, but the man was not breathing. He lay cold as stone. So Hunter's Daughter continued to sing, a little softer, and a little softer, so as not to startle her father as he began to move. When he stood up, alive and strong, the buffalo people were amazed. They said to Hunter's Daughter, "Will you sing this song for us after every hunt? We will teach your people the buffalo dance, so that whenever you dance before the hunt, you will be assured a good result. Then you will sing this song for us, and we will all come back to live again."

CUENTO SOBRE EL ORIGEN DE LA DANZA BÚFALO (BLACKFOOT)

TRADUCCIÓN ⁴⁶

Cuando los búfalos aparecieron por primera vez en la tierra, no eran amables con la gente. Cuando los cazadores intentaban acorralarlos en los acantilados por el bien de los pueblos, se mostraban poco dispuestos a ofrecerse. No les gustaba que se les transformara en mantas y carne seca para raciones de invierno. No querían que sus cascos y cuernos se convirtieran en herramientas y utensilios, tampoco les agradaba que sus tendones fueran usados para la costura. "No, no, decían ellos. No caeremos en

⁴⁶ La traducción ha sido realizada por la doctoranda.

vuestras trampas. Y no caeremos en vuestros engaños”. De modo que cuando los cazadores les guiaban hacia el abismo, siempre se desviaban en el último instante. Con esta falta de cooperación, parecía que los lugareños tendrían hambre y frío y estarían harapientos durante todo el invierno.

Uno de los cazadores tenía una hija que estaba muy orgullosa de la destreza de su padre con el arco. Durante el pleno verano, siempre le traía los mejores cueros para que se vistiera y ella a su vez curtiría las pieles de ciervo, en prendas de vestir, las más suaves y blancas para que él las llevase. Sus propios vestidos eran como el plumaje de un ganso de nieve y los mocasines que hacía para los niños y las abuelas en el pueblo eran los regalos mejor aceptados.

Pero con la señal de la nieve en el viento y que los ciervos escaseaban cada vez más en los espacios claros de los sauces, ella podía ver que esa desgana en las familias del búfalo podría convertirse en un problema real.

La Hija del Cazador pensó hacer algo para resolver eso.

Ella fue a la parte de abajo del acantilado y miró hacia arriba. Empezó a cantar con un tono de voz bajo y suave, “Oh, familia búfalo, bajad a visitarme. Si bajáis y alimentáis a mis parientes en una celebración de boda, yo me incorporaré a vuestra familia como la novia de vuestro guerrero más fuerte”.

Ella dejó de hablar y escuchó. Pensó que había oído un leve sonido de trueno retumbando en la distancia.

Cantó de nuevo, “Oh, familia búfalo, bajad a visitarme. Alimentad a mi familia en una celebración de boda, para que pueda ser una novia.”

El trueno era mucho más fuerte ahora. De repente la familia búfalo empezó a caer del cielo a sus pies.

Un búfalo macho muy grande cayó encima de los otros y caminó a través de las espaldas de sus parientes para ponerse delante de la Hija del Cazador.

“Estoy aquí para pedirte la mano”, dijo Gran Búfalo.

“Oh, pero ahora tengo miedo de ir contigo,” dijo la Hija del Cazador.

“Ah, pero tu debes”, dijo Gran Búfalo, “Puesto que mi gente ha venido a proveer a tu gente con una celebración de boda. Como puedes ver, se han ofrecido.”

“Sí, pero tengo que correr a contar a mis parientes la buena noticia,” dijo la Hija del Cazador.” “No”, dijo Gran Búfalo. No es necesario mandar ninguna palabra. Tú no te escapabas tan fácilmente.

Y dicho eso, Gran Búfalo la levantó entre sus cuernos y la llevó a su pueblo en las colinas de la hierba ondulante.

A la mañana siguiente el pueblo entero estaba fuera buscando a la Hija del Cazador. Cuando encontraron el montón de búfalos debajo del acantilado, el padre, que era en realidad un estupendo rastreador así como un experto cazador, miró las pisadas de su hija en el polvo.

“Ella se ha marchado con un búfalo, dijo él. Les seguiré y la traeré.”

Así que el Cazador caminó por las llanuras, sólo con su arco y sus flechas como compañeros. Caminó y caminó una gran distancia hasta que estaba tan cansado que tuvo que sentarse para descansar al lado del revolcadero de los búfalos.

También vino Urraca y se sentó junto a él.

El Cazador habló a Urraca en un tono respetuoso, “¿Oh erudito pájaro me ha sido robada mi hija por un búfalo? ¿Los has visto? ¿Puedes decirme dónde han ido?

Urraca respondió con compasión, “Sí, los he visto pasar por aquí. Están descansando encima de esa colina.”

“Bueno, dijo el Cazador, ¿Serías tan amable de llevarle un recado a mi hija de mi parte? ¿Le podrías decir que estoy aquí justo encima de la colina?”

De modo que Urraca voló donde Gran Búfalo se encontraba dormido entre sus parientes en la hierba seca de la pradera. Voló sobre el lugar donde la Hija del Cazador estaba haciendo mocasines, mientras se sentaba sumisamente junto a su marido dormido. “Tu padre te está esperando al otro lado de la colina,” susurró Urraca a la doncella.

“Oh, esto es muy peligroso,” le dijo. Estos búfalos no son agradables con nosotros y podrían herir a mi padre si viniera por aquí. Por favor dile que me espere y trataré de escaparme para verle.

En ese preciso momento, su marido, Gran Búfalo, despertó y se quitó su cuerno. Ve a traerme algo para beber del revolcadero justo encima de esta colina,” dijo su esposo.

Así que cogió el cuerno en su mano y caminó de manera muy despreocupada sobre la colina.

Su padre le hizo señas silenciosamente para que fuera con él, mientras se agazapaba entre la hierba. “No,” susurró ella. Los búfalos están enfadados con nuestra gente que han matado a su gente. Nos perseguirán y nos pisotearán en la porquería. Regresaré para ver lo que puedo hacer para tranquilizar sus sentimientos.”

De modo que la Hija del Cazador llevó el cuerno de agua de vuelta a su marido que profirió un fuerte bufido cuando tomó un trago. El bufido se transformó en un bramido y todos los búfalos se levantaron alarmados. Todos ellos pusieron sus colas en el aire y bailaron la danza del búfalo sobre la colina, pisoteando al pobre hombre hasta hacerlo pedazos, que todavía estaba esperando a su hija cerca del revolcadero de los búfalos.

Su hija se sentó en el borde del revolcadero y rompió a llorar.

“¿Por qué estás llorando? Dijo su marido búfalo.

“Habéis matado a mi padre y además soy una prisionera,” sollozó ella.

“Bueno y ¿qué pasa con mi gente? Contestó su marido. Hemos dado nuestros niños, nuestros padres y algunas de nuestras esposas a vuestros parientes a cambio de tu presencia entre nosotros. Un trato es un trato.”

Pero después de reflexionar sobre sus sentimientos, Gran Búfalo se arrodilló junto a ella y le dijo, “Si puedes devolver a tu padre a la vida, le dejaremos llevarte con él de vuelta a casa con tu gente.”

Entonces la Hija del Cazador empezó a cantar una pequeña canción. “Urraca, Urraca ayúdame a encontrar algún trozo de mi padre para que yo pueda recomponerloy hacerlo entero”.

Urraca apareció y se sentó delante de ella con su cabeza ladeada.

“Urraca, Urraca, por favor, mira a ver lo que puedes encontrar,” cantó con suavidad al viento que separa un poco la hierba. Urraca ladeó su cabeza y miró con cuidado entre las capas de la hierba susurrando al compás del viento. Rápidamente cogió un trozo de su padre que había sido escondido allí, un trocito de hueso.

“Eso será suficiente para hacer el truco”, dijo la Hija del Cazador, mientras ponía el hueso en el suelo y lo cubría con su manta.

Y entonces ella empezó a cantar una canción para sobrevivir que tenía el poder de traer a la gente lesionada a la tierra de los vivos. Rápidamente ella cantó la canción que su abuela le había enseñado. Después de algunos pasajes melodiosos, había un bulto debajo de la manta. Ella y Urraca miraron debajo de la manta y pudieron ver a un hombre, pero el hombre no estaba respirando. Estaba tendido, frío como una piedra. De modo que la Hija del Cazador siguió cantando, cada vez más suave, para que su padre no se asustara cuando empezó a moverse. Cuando se levantó, vivo y fuerte, la gente búfalo estaba asombrada. Dijeron a la Hija del Cazador, ¿podrías cantarnos esta canción después de cada cacería? Enseñaremos a tu gente la danza búfalo, para que siempre que bailéis antes de la cacería, tengais asegurado un buen resultado. Entonces nos cantarás esta canción y todos volveremos a vivir de nuevo”.

7.1. Análisis semiótico del cuento

7.1.1. Morfosintaxis

7.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

Los hombres no tienen qué comer



Deseos de alimentarse

S2

La mujer hace un trato con los búfalos= Intenta escaparse de su marido búfalo

Medios para conseguirlo

Logra el objetivo esperado

7.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

1. Cardinales

Núcleo

La función núcleo es conseguir sustento para que la tribu sobreviva.

2. Catálisis

El primer elemento de catálisis aparece cuando los búfalos se sienten explotados por los seres humanos y dejan de caer en sus trampas por carecer de una recompensa afectiva. La segunda catálisis tiene lugar cuando la hija del cazador suplica por medio de cánticos y logra convencer a la familia búfalo que se arrojen por el acantilado para celebrar el

banquete de bodas. A continuación, su padre que era un experto cazador vio las huellas de su hija en el suelo y dedujo que ella se había marchado con el Gran Búfalo.

Un elemento de catálisis es cuando la hija del cazador entona una canción al hueso de su padre y lo vuelve a la vida.

Morfología de Vladimir Propp

La primera función es la **β**, porque la mujer se aleja de su casa tras ser arrebatada por su marido Búfalo y la **A7**, al desaparecer de forma repentina. La mujer decide actuar, función **C**, al hacer un trato con los búfalos que consiste en casarse con el guerrero más fuerte, a cambio deben tirarse por el acantilado para proveer a su pueblo de carne. Su marido le prohíbe que regrese a ver a su padre, este hecho se corresponde con la función **Y**. La siguiente función es la **δ**, porque la mujer trasgrede la prohibición tratando de reencontrarse con su padre con la excusa de llevarle agua a su marido. Cuando el búfalo descubre que el padre está allí lanza un bramido y todos los búfalos le siguen y le pisotean hasta despedazarlo, este hecho equivale a la función **A6**. Finalmente la tarea se lleva a cabo **N**, porque la mujer consigue alimentos para su tribu.

Tipología de Aarne Thompson

Este cuento es el tipo **20B**, porque la mujer promete casarse con el guerrero más fuerte que es uno de los búfalos y es secuestrada por los búfalos, será víctima de su propio engaño. También encontramos el tipo **122Z**, cuando la mujer intenta escapar de su secuestrador.

B) Funciones distribucionales

1. Indicios

El primer indicio es de desconfianza por parte de los búfalos hacia los humanos, porque los cazaban y los convertían en prendas de vestir, tipis, mantas o para su sustento. Esto da lugar a otro indicio de astucia y supervivencia por parte de los búfalos, al desviarse de las trampas colocadas por los cazadores. Hay un indicio de preocupación de los humanos porque pasarán frío y no tendrán qué comer durante el duro invierno. Aparece un indicio de destreza por parte del padre de la joven, al ser el mejor cazador con arco

de la tribu. A su vez hay un indicio de desesperación, puesto que la joven se ve obligada a entonar una canción donde se ofrece como esposa al mejor guerrero de los búfalos a cambio de que éstos se dejen cazar y alimenten a su tribu para la celebración del banquete de bodas. El estruendo es un indicio de peligro ya que se acercan los búfalos. Las pisadas de la hija del cazador serán un indicio de que se la llevó un búfalo, así que su padre irá a buscarla. La urraca será un indicio de ayuda al poder transmitir los mensajes a la hija secuestrada y coger un pedazo del padre para volverle a la vida. El búfalo se quita el cuerno como indicio de dominio porque su mujer debe traerle agua. A continuación todos los búfalos alzarán su cola y comenzarán la danza del búfalo como indicio de unión ante el peligro, pisotearán al cazador hasta destrozarlo en pedazos, esto es un indicio de venganza ante el daño sufrido a causa de los humanos. Hay un indicio de miedo por parte de la hija del cazador al ver el odio que los búfalos sienten hacia los humanos. La canción que le había enseñado su abuela será un indicio de fuerza porque puede devolver la vida a su padre. El hueso del padre será indicio de esperanza porque a partir de él podrán resucitarlo.

2. Informaciones

Referencias temporales

El cuento se abre con una referencia temporal imprecisa, la aparición de los búfalos “por primera vez” en la tierra. Las alusiones temporales se hacen más precisas a través de las estaciones del año, “durante todo el invierno”.

Esta Hija del Cazador, “empezó a cantar, cantó de nuevo y de repente” la familia búfalo, “empezó a caer” del cielo a sus pies, ella expresa su miedo en presente “ahora”. También se hacen referencias a momentos del día, “a la mañana siguiente”. El uso de “cuando”, está incluido dentro de la mañana.

Los dos usos de: “cuando” empezó a moverse. “Cuando” se levantó, son también acciones puntuales. El adverbio de tiempo “después” de cada cacería, tiene un valor de frecuencia repetitiva, lo mismo que, “siempre” que bailéis. El adverbio de tiempo, “entonces” tiene una proyección futura: nos cantarás, volveremos.

El uso más frecuente de los adverbios de tiempo, es el que tiene un valor temporal puntual y por eso van acompañados del pretérito indefinido: a la mañana siguiente, en ese preciso momento, después, entonces, rápidamente y casi todos los usos de cuando.

No se encuentra a lo largo de todo el cuento ninguna alusión temporal precisa, no se menciona ni días, ni meses, ni años concretos, sólo se nombran dos estaciones, el invierno y el verano, pero de ningún año concreto, con lo cual el cuento podría situarse fuera del tiempo o en cualquier época, por esa razón nos encontramos una vez más, ante la poca importancia que daban al sentido material o preciso del tiempo, que nosotros tenemos. Este concepto del tiempo es el que aparece en la mayoría de los cuentos indios como hemos venido mencionando.

Referencias espaciales

Tampoco en el cuento aparecen muchos lugares precisos donde transcurra la acción, una referencia que tenemos, es que la historia del cuento sucede en nuestro planeta “tierra” donde aparecieron los búfalos, aquí se da de forma general una indicación de lugar. Los indios les hacían caer por “los acantilados” en forma de V, aquí encontramos otra indicación de lugar. Los cazadores les guiaban “hacia el abismo”, siempre “se desviaban”, el narrador nos indica un sentido de dirección.

Otra referencia espacial es “los espacios claros” de los sauces. La Hija del Cazador para resolver el problema de la escasez de carne, para la celebración de su boda se dirigió a “la base del acantilado”, otra indicación de lugar, y miró “hacia arriba”, una indicación de dirección y cantó una canción para intentar persuadirles. Creyó oír un trueno en “la distancia”, tenemos aquí una referencia espacial, no era un trueno sino el alboroto que produce la manada de búfalos. Entonces la familia búfalo empezó a caer “del cielo a sus pies”, tenemos otra indicación de dirección, para ella que se encontraba abajo, caían del cielo.

El Gran Búfalo “caminó a través” de las espaldas de sus parientes, indicación de la trayectoria del espacio recorrido, para ponerse “delante de” la Hija del Cazador, una simple indicación del lugar. Éste fue uno de los pocos que resultó ileso de la caída. La “llevó a su pueblo”, una indicación de la dirección que tomaron, “en las colinas de la hierba ondulante”, una ubicación del pueblo, que es un tanto imprecisa, pues hay muchas colinas parecidas.

El pueblo entero estaba “fuera” buscando a la Hija del Cazador, indica el sitio donde se reunió su pueblo solidario. El montón de búfalos “debajo del acantilado”, hace referencia a un lugar. “Las pisadas” de su hija son otro indicativo de lugar.

El Cazador caminó por “las llanuras”, otra especificación de espacio. Caminó “una gran distancia” explica una situación durativa. Descansar “al lado del revolcadero” de los búfalos, y Urraca “se sentó junto a él” son otra referencia espacial.

Prosigue con las siguientes referencias espaciales: “encima de esta colina”, “por aquí”, “revolcadero justo encima de esta colina”, “sobre la colina”, “en el aire”, “cerca del revolcadero de los búfalos”, “en el borde del revolcadero”, “vuelta a casa”. La mayoría de las indicaciones espaciales, se hace para precisar el lugar donde se está realizando la acción. En algunos casos explica la dirección hacia donde se dirige la acción.

El narrador centra el cuento al comienzo en el planeta tierra, un espacio enorme, donde aparecieron los búfalos por primera vez. Después traslada la acción a los acantilados, donde se centra gran parte de la narración, por ser el lugar donde se caza a los búfalos. Después el Gran Búfalo secuestra y lleva a la Hija del Cazador a su pueblo, en las colinas de la hierba ondulante. Finalmente su padre la rescata y ambos regresan a su pueblo, formando así un círculo en todo el recorrido del cuento, volviendo al pueblo donde estaban al principio. Este uso impreciso del lugar ocurre en la mayoría de los cuentos amerindios.

7.1.1.3. Acciones

7.1.1.3.1 Actantes

Los búfalos son objeto de cansancio y agentes de enfado hacia los indios, por ser siempre las víctimas de sus matanzas continuas. Sin embargo, La Hija del Cazador es actante heroína al convencer a los búfalos para que se tiren por el precipicio y que su pueblo tenga carne, pero a su vez es objeto de maltrato del Gran Búfalo que la secuestra para vengarse de los agravios a los búfalos. Vuelve a ser objeto de maltrato cuando matan a su padre, puede ser sujeto de alegría por devolver la vida a su padre y marcharse con él feliz al pueblo. El padre es objeto de maltrato tras ser agredido por los búfalos y éstos son objeto de venganza.

Al final los búfalos son objeto de maltrato al ser agredidos por los pies negros. Éstos acabarán con su vida y aprovecharán todo del búfalo. Los búfalos pasarán a ser actantes-agresores al matar al padre a través de la Danza del Búfalo. Urraca es actante-

ayudante y mensajera de la hija y de su padre, contribuye a que el padre encuentre a su hija y que ella le vuelva a la vida.

7.1.1.3.2. Actores

Bu.- Búfalos

H.C.- Hija del Cazador

P.N.- Pies Negros

F.B.- Familia Búfalo

Ca.- Cazadores

G.B.- Gran Búfalo

P.C.- Padre Cazador

Ur.- Urraca

7.1.1.3.3. Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias.

S1

{ Bu, P.N., Ca, P.C., H.C. }

S2

{ Bu, P.N., P.C., H.C., F.B., G.B., Ur. }

7.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- Los búfalos estaban descontentos con las cacerías con trampas de los pies negros.

A2- Los pies negros, sin caza, estaban mal; pasaban hambre, frío y vestían con harapos.

A3- El Padre traía a su Hija los mejores cueros y ella se hacía la mejor ropa.

A4- La Hija del Cazador consigue capturar a la familia búfalo para ayudar a su gente.

A5- Gran Búfalo secuestra y toma por esposa a la Hija del Cazador.

A6- Todo el pueblo busca a la Hija del Cazador y su padre se marcha tras su pista.

A7- El Padre pide ayuda a Urraca y ésta le indica el lugar donde se encuentra su hija.

- A8- Los búfalos en la Danza del Búfalo pisotean, matan y despedazan al padre.
- A9- Gran Búfalo pide perdón y promete dejarla ir con su padre si le vuelve a la vida.
- A10- La Hija del Cazador pide ayuda a Urraca y le trae un trozo de hueso de su padre.
- A11- La Hija del Cazador, con su fuerza oculta y una canción, resucita a su padre.
- A12- Los búfalos y los pies negros se reconcilian y todos quedan contentos.

7.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participan cada uno de los actores.

Bu.
 $\{A1, A4, A5, A8, A9, A12\}$

P.N.
 $\{A1, A2, A4, A6, A12\}$

Ca.
 $\{A1\}$

P.C.
 $\{A3, A6, A7, A8, A9, A10, A11\}$

H.C.
 $\{A3, A4, A5, A6, A7, A9, A10, A11\}$

F.B.
 $\{A4\}$

G.B.
 $\{A5, A9\}$

Ur.
 $\{A7, A10\}$

7.1.1.3.6. Predicados de base

Los búfalos saben que los indios pies negros, no tienen buenas intenciones con ellos, querían protegerse y pudieron lograrlo. A raíz de esto, los indios sabían cazar, querían seguir alimentándose de los búfalos pero no podían, así que pasarán hambre, frío y vestirán con harapos. La Hija del Cazador sabía una canción con la que quería y podía engañar a los búfalos, para que se arrojaran por el desfiladero, para que su pueblo pudiera cazar. Gran Búfalo sabía quién cantaba, quería tomar a la Hija del Cazador como esposa, pudo secuestrarla y casarse con ella. Su padre sabía que su hija había sido secuestrada y quería liberarla, así que saldrá en su busca pero no podía liberarla. Los búfalos sabían que el padre iba a buscar a su hija, quería vengarse con la Danza del Búfalo y pueden acabar con él haciéndole pedazos. Urraca sabe dónde está la hija y quiere ayudar al padre, así que puede hacerlo pues le indica donde se encuentra. Urraca no sabe cómo, pero quiere volver al padre de la joven a la vida, puede ayudar pues le trae un trozo de hueso y la joven como tiene poderes, puede a través de sus poderes ocultos y una canción volverle a la vida.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
Bu.	+	+	-
P.N.	+	+	-
Ca.	+	+	-
P.C.	+	+	-
H.C. (La Protagonista)	+	+	+
F.B.	+	+	-

G.B.	+	+	-
Ur.	-	+	+

7.2. Semántica

7.2.1. Los símbolos

El padre cazador era experto en el manejo del arco, la cola del búfalo servía para elaborar cuerdas y arcos, tenían una gran importancia para la caza incluso para la del búfalo, ya que el arquero con gran destreza solía matarlo de un solo flechazo, la herida se notaba al despedazarlo, ciertos arcos los fabricaban también con cuernos. Las flechas las hacían con brotes de madera de salvia, que era muy recta, pesada y no se quebraba, estos brotes eran posteriormente trabajados con un instrumento de piedra. Cada hombre marcaba sus flechas pintándolas o mediante una combinación especial de plumas de distintos colores. Las puntas de las flechas eran de dos clases: puntas delgadas con lengüeta para la guerra y sin ella para la caza. Las esquirlas pequeñas de los huesos las usaban también para punta de flecha. Con esa maestría del manejo del arco traía a su hija las pieles de mejor calidad, para que las curtiese.

Sigue las pisadas de su hija para liberarla de su secuestro, le descubren los búfalos y se vengan de él pisoteándole con su danza, que es una réplica de la danza del Sol que hacen los indios pies negros cuando hay buena caza. Con la ayuda de Urraca y la magia, logra volver a la vida y regresa con su hija a su pueblo, volviendo así al punto de partida, formando y cerrando un círculo vital. A pesar del descontento expresado por los búfalos durante todo el cuento, ellos terminan de forma amistosa, prometiéndoles enseñarles la Danza del Búfalo para que tengan buenas cacerías y ella les cantará esa canción para que sean inmortales.

La urracaes conocida por ser un animal que posee una vista aguda. Los pies negros tenían un gran respeto por los animales y los catalogaban por ser poseedores de algún saber o habilidad concreta. No son realmente dioses, pero poseen poderes especiales que el Sol o el Anciano les otorgaron. Muchos de los animales son asimismo contemplados como materialización de algún saber o habilidad concreta.

El búfalo ocupaba, como vimos con anterioridad, un lugar preferente entre los animales que reverenciaban, simboliza el alimento y el refugio y su nombre era *Nato'ye* (del Sol) sagrado. Muchos lo tenían por un animal medicina y lo consideraban su sueño o protector secreto, era el más poderoso de todos los animales totémicos. Su importancia queda patente, ya que se colocaban cráneos de búfalo en las tiendas de sudar que se construían junto a la Tienda Medicina. Un similar respeto por el búfalo se da entre muchas tribus de la llanura, que anteriormente también dependían de él para comer y vestirse.

Al fondo del gran meandro del Río de la Leche, frente al extremo este de las Pequeñas Montañas Rocosas, en la pradera, hay una gran piedra gris con forma de búfalo tumbado. Ésta es muy reverenciada por todos los Indios de la Pradera, incluyendo a los pies negros y todos ellos le hacen ofrendas.

La tarde del día anterior a la cacería del búfalo, un hombre medicina desenvolvía su pipa y rezaba al sol, pidiéndole suerte. Las esposas debían quemar continuamente hierbas aromáticas y orar al sol para que tuviera éxito y volviera sano y salvo. En la Tienda de Medicina se colocaba sobre cada una de ellas una cabeza de búfalo. Estos cráneos se pintaban la mitad de rojo y la mitad de negro, para representar al día y la noche, es decir, al Sol y a la Luna.

Mientras el alce surge como símbolo del amor y de la valentía, el búfalo se entrelaza con las ceremonias de una forma muy prominente en las leyendas de Las Llanuras. Sus orígenes se explican en términos de emergencia, como en esta leyenda omaha:

Los búfalos estaban bajo tierra. Un joven búfalo que estaba naciendo encontró el camino hacia la superficie... la manada lo siguió... Al caminar llegaron a un río. El agua parecía poco profunda pero no era así. Cuando el búfalo se tiró a ella, el agua se agitó y se puso gris. La manada nadó del otro lado de la corriente donde... encontró buenos pastos y se quedó en la tierra. En la mayoría de las ceremonias complejas se reconocía al búfalo como el donador de los poderes más altos. Las alegorías relacionadas con el excepcional búfalo blanco comprendían la mitología de los animales reverenciados. Los búfalos blancos eran especialmente rápidos y cautelosos y por esa razón, además de su rareza, eran difíciles de obtener. Cuando mataban a uno de ellos, la flecha mortal se purificaba en el humo de una hierba especial, lo mismo que el cuchillo antes de quitarle la piel al animal; no se debía verter nada de sangre en dicha piel. Sólo los hombres que habían soñado con animales podían comer su carne y sólo una mujer a la que se

reconociera haber llevado una vida pura podía curtirla. En una ceremonia anual de los omaha se representaba al albino con la piel de un búfalo blanco pequeño que tenía los cuernos y pezuñas intactos. Era uno de los objetos más reverenciados de la tribu y simbolizaba su supervivencia.

Los cazadores y sus costumbres

Su chamán les ayudaba en la caza con el poder de sus talismanes, su visión del cosmos se basaba en las cualidades especiales de cada animal, la fuerza del bisonte, la rapidez del antílope, la valentía del águila, etc.

Los indios cazaban a los búfalos provocando la estampida de la manada, hacia un desfiladero en forma de V, que desembocaba en un precipicio. Los pies negros los llamaban "*Estipah-sikikini-kots*" (cuando se machacó la cabeza), y eran también lugares asociados a ceremonias y ritos. El arco es un instrumento muy valorado entre los indios pues es su medio de caza por excelencia y por lo tanto de su subsistencia.

Benoit como dice Cirlot (2006:93) señala que, “como atributo de Apolo, el arco y las flechas simbolizan la energía solar, sus rayos y su potencia fecundante y purificadora.”

El tipo de mantas, "Buffalo Lodge", narra una leyenda de los indios pies negros, en la que se cuenta cómo recibieron sus coloridos diseños de los animales. La manta rinde homenaje al búfalo, que según la mitología india, fue uno de los primeros habitantes de sus territorios tradicionales. Tiene un origen anterior a la llegada del caballo y su denominación se debe a que era una época en que eran corrientes los incendios en las praderas, por lo que los mocasines que calzaban los indios quedaban chamuscados; por eso se les llama pies negros.

Los pies negros tenían canciones que poseían poderes especiales para atraer a los búfalos, además solían cantar canciones sagradas. También cantaban la canción del búfalo y la del antílope con los puños cerrados e imitando el sonido de estos animales.

7.2.2. Realismo simbólico

“Importancia y fuerza del amor filial”.

7.2.3. Realismo dialéctico

El ser humano depende del mundo animal para su subsistencia.

Hay una estrecha relación entre el alma de los humanos y la de los animales.

La tristeza de la muerte por un familiar es un sentimiento humano y animal.

El dolor de la tristeza por la muerte es más fuerte en los familiares que en el propio ser.

Los seres humanos no mueren para siempre, pues renacen por los poderes divinos.

Es injusto el abuso del hombre sobre el mundo animal para su provecho.

La ausencia de caza conduce al hombre, al hambre, al frío y a vestir harapos.

La matanza indiscriminada de los animales conduce a su exterminio.

Los humanos y los animales se alegran al saber que pueden volver a vivir.

No hagas a los animales lo que no quisieras que hicieran contigo.

El hombre es ingrato con los animales, sabiendo incluso que son su fuente de alimento.

Urraca, como el resto de las aves, antiguamente era la portadora de mensajes.

Los animales como seres provistos de un alma, también entienden la injusticia.

Algunos animales dan todo al hombre y a cambio reciben maltrato.

Los animales pueden rebelarse, pero al final obedecen a las divinidades.

Las deidades son todopoderosas, tanto en el mundo del hombre como en el mundo animal

La música amansa las fieras.

Una canción de una persona con poderes, puede contribuir a devolverle a alguien la vida.

Había noviazgos entre el mundo animal y el mundo de los humanos.

El comportamiento de los animales es siempre igual, sólo tienen una cara, sin embargo los humanos tenemos máscaras.

7.3. Retórica o pragmática

7.3.1. El tiempo

Verbos

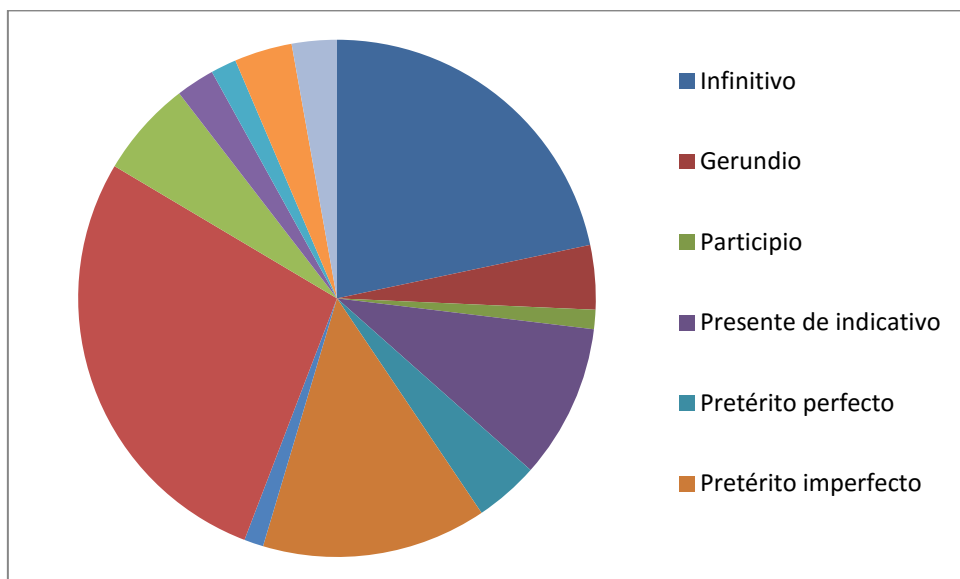


Gráfico del porcentaje de tiempos verbales que aparecen en el cuento

El pretérito indefinido es el tiempo verbal que más aparece, más de la cuarta parte de los verbos, debido a la necesidad de la narración que se describe en pasado. El tiempo verbal que le sigue en uso es el infinitivo, que sirve para enumerar simplemente las acciones o el estado, que son muchos en este cuento.

El pretérito imperfecto es el tiempo verbal que aparece después del anterior sirve para describir la duración de la acción. La Hija del Cazador “mientras” se sentaba, tiene un valor durativo, por eso lleva el verbo en pretérito imperfecto. “En ese preciso momento”, tiene un valor puntual, por eso utiliza el pretérito indefinido, despertó, se quitó. El uso del imperativo refleja los deseos de que la manada de búfalos y Urraca obedezcan a la Hija del Cazador: bajad, alimentad, dile, ve, ayúdame, mira.

Como el cuento tiene bastante acción, aparecen bastantes verbos de movimiento: visitarme, caer, ir, correr, pasar, llevarle, escaparme...

Hay también una serie de verbos que expresan violencia, necesarios para la temática del cuento: caer, herir, escaparme, llorar, pisoteando, llorando,... También aparecen verbos que sirven para expresar el engaño de la Hija del Cazador a la familia búfalo, uno de los temas del cuento: engatusarles, cantarnos, cantando, bajáis, alimentáis, intentaban, cantó, bajad. Hay también una serie de verbos que obedecen a la fantasía, la

intervención de la magia o de la deidad para formar y resucitar el cuerpo del padre: componerlo, hacerlo, sobrevivir, moverse, respirando.

1. El orden

La narración del cuento es secuencial, pues los acontecimientos aparecen seguidos y encadenados, recorriendo todos los pasos obedeciendo al tema que el cuento requiere, de forma cronológica sin prospecciones, salvo la proyección futura del deseo final de los búfalos que querían enseñarle a la gente la Danza de los Búfalos, la danza máspreciada por ellos, para que tengan una buena caza, a cambio de que la Hija del Cazador cantara esa canción, para que ellos vuelvan a vivir de nuevo y así todos salían beneficiados.

2. La duración

El tiempo de duración corresponde bien con lo que representa, hay un equilibrio temporal entre las descripciones de las acciones y las intervenciones de los personajes, de tal forma que se trata de un cuento muy elaborado. Sin embargo la Danza de los Búfalos cuando pisotean al padre, es más breve de lo que normalmente hubiera necesitado en tiempo real. El tiempo que tarda Urraca en encontrar un pequeño hueso del padre, coincide también con el tiempo real. A su vez, el tiempo que toma la Hija del Cazador en resucitar a su padre, coincide con el tiempo real. La despedida que sirve de conclusión, es breve como suele hacerse en las despedidas de los cuentos.

3. La frecuencia

Nos encontramos frente a un relato singulativo, el cansancio de los búfalos por la caza indiscriminada de los pies negros, les condujo a un estado deplorable. La Hija del Cazador consiguió carne de la familia búfalo para aliviar sus penas, pero eso le condujo a su rapto y a la muerte de su padre, que servirá de venganza contra los pies negros, pues los búfalos se vengán, aunque al resucitarle todo da un giro y todos terminan en armonía.

7.3.2. Los aspectos del relato

El cuento está narrado en tercera persona, desde el principio quiere que comprendamos, el rencor que tienen los búfalos por el trato que reciben de los indios y la penosa situación del indio por el hambre, pues los pies negros tenían una gran dependencia del búfalo. El narrador nos permite simpatizar con la Hija del Cazador, porque promete solucionar el hambre de los pies negros. Nos hace también compartir la tristeza que

siente cuando está secuestrada y cuando muere su padre. Pero luego nos hace partícipes de la reconciliación de indios y búfalos y el final feliz de todos.

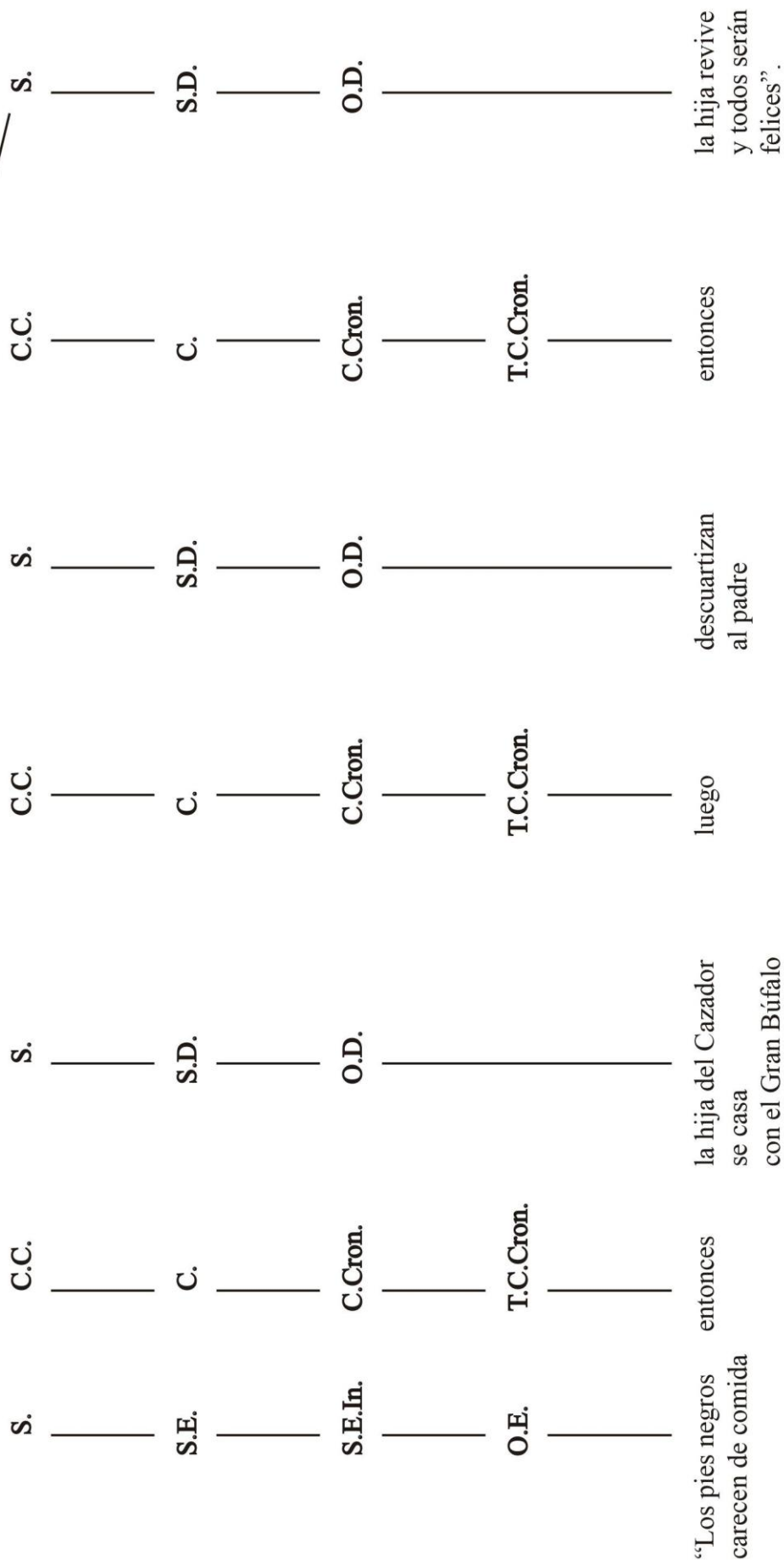
7.3.3. Los modos del relato

El lenguaje del cuento es sencillo para que pueda alcanzar así a todo el público, incluso a los niños. El cuento intercala narraciones con diálogos, que le da más vida al hacer participar a los personajes, dándoles así un mayor realismo y que los espectadores se vean más integrados en la narración. Aparecen también frases y ruegos en estilo directo, que contribuyen también a un mayor realismo. Como los indios sentían gran admiración por los animales, intercala muy bien los personajes animales y humanos, haciendo del cuento un auténtico relato indio de la vida diaria, pues el indio está inmerso en plena naturaleza, en la que los animales como él forman parte. Éstos participaban de su vida diaria, por ellos tenían un enorme respeto y los necesitaban para su subsistencia.

7.4. Acción Mínima

“Los pies negros carecen de comida, entonces la Hija del Cazador se casa con el Gran Búfalo, luego descuartizan al padre entonces su hija le revive y todos serán felices.”

A.M.



7.5. Apertura y cierre

El cuento no comienza como muchos otros, con la fórmula hecha de un cuento fantástico, “hace muchos, muchos años”, sino que se inicia expresando el descontento de los búfalos con los pies negros, porque se servían de astucias para cazarlos y hacían de todo con sus cuerpos para su beneficio sin su consentimiento.

La fórmula de cierre sí que corresponde a un cuento fantástico, puesto que a pesar de las dificultades que se encuentran a lo largo del cuento, acaba con un intercambio mutuo de cosas positivas; los búfalos enseñan su danza a la gente que es lo máspreciado que tienen, para que tengan abundante caza y la Hija del Cazador les cantará su canción más entrañable, para que vuelvan a la vida.

8.The origin of life

“Hiyo, all your Holy spirits”. I am going to tell a story that was handed down to me from the first people. I will tell it the way it was given to me and I won’t change anything from it. If I have forgotten anything, just pity us for it, don’t let us suffer in any way. “Hiyo, you Holy Spirits.”

Alright, I’m going to tell you how the people were made at the beginning. The one who made us began by making a doll. He used a Buffalo to make a doll. He gathered the bones of the Buffalo and he put them together in a certain way. He used sinew to tie them together. When he got them tied, he took some mud and he plastered it over the bones. Then he took blood- Buffalo blood-and he poured it all over the doll. And there it was- a human body. But it was not a human yet, it wasn’t alive.

The way it was told to me, they didn’t say who it was that made this doll- they just said, “the Creator.” When he finished the doll he blew into its mouth, and it started to breathe. Then he blew into its eyes and it started to see. Then he told the doll to sit up, and it sat up. Finally, he told the doll to stand up.

There was a bed of Sage and Juniper on which the Creator made the doll. When the doll was sitting up, the Creator took some of the Sage and cleaned its face and body with it. He put down four little bunches of the Sage and he made the doll take its first four steps on those bunches. From then on the doll could walk and breathe and see. He was a person then. It is still like that today- We use Sage for all kinds of purposes, because it was used on the first one of our kind. When we go through an initiation it is like we are re-born, so we are made to take the first steps on bunches of Sage. When a close relative dies, our bodies are cleansed with Sage, and it is like we are re-born.

So, the Creator said, “now he is alive, but he will be all by himself. Who will he talk to and tell stories to?” So he decided to make him a companion, a woman. He gathered up small bones from the Buffalo and he tied them together, covered them with mud and the blood. He blew into her mouth and she breathed, her eyes and she saw. Then along came a Wolf, and he said, “my brother, can I be of help?” The Creator said it was alright, so the Wolf made noises in the woman’s mouth, the way that Wolves make sounds. So it came to be that women have smaller voices than men. The Creator said: “In the future you will multiply”.

Time passed, and the man was camped with the woman by the side of the stream. They had two children- both boys- that were nearly grown up. One of them had very light skin, the other had dark skin. They got along well. Every day the man went out hunting, and the woman went after water and wood.

One time the woman was down by the stream to get water and she smelled something very nice. She didn't know what it was. The next time she went down for water she smelled it again and then she was surprised to see a young man sitting by the water. So she took her time getting water, and it was a long time before she got back home. Her husband didn't suspect anything.

Finally the woman stayed down by the water so long that her husband came before her, one day. He asked his children, "Where is your mother?" They said that she went for water and wood, but the man said it was nearly dark. He got suspicious, so he had a talk with his sons. He said: "My children, there is going to be trouble. Here is a special rock, and a piece of wood, take them. Here also are two kinds of water grasses." He told the boys that they must run for their lives when the trouble came, and he taught them how to use the four articles he gave them. Then the woman came home with wood and water. The man didn't say anything.

The next morning the man got ready to go hunting again. He told the woman, "I am going to hunt plenty of good food, so I may be gone for a long time." He walked away, but he didn't go very far. He went up a hill and watched down by the stream. That is when he saw a Snake- a big Snake- come out by the water and turn into a handsome young man. Then he knew what was going on and why he got suspicious. He went back home and he told his children to get ready for trouble.

Pretty soon they heard a strange noise coming toward their home, so the boys started running, and she knew that the affair was discovered. She ran after them and tried to catch them. When she was just about up with them they threw the rock and there was a tremendous noise and great mountains formed. They say these were the Rocky Mountains. They ran quite a ways before the one who was chasing them got over the mountains. By this time she was like a monster.

After a time she was catching up to them again, so they threw the stick back. Right here the open prairie was covered with a great, dense forest. It is still growing in the east today. The monster had a hard time to get through that, but finally it was running close

behind them again, so they threw back one of the water grasses. Right away a large body of water formed- many big lakes sprung up to hold the monster back. Since I have been back East. I'd say those were the Great Lakes. But it wasn't long before the monster was behind them, so they threw back the last article- the other kind of water grass. This time a very large body of water formed- it was the Ocean – and the monster was not able to get across that, so the boys were safe. The two brothers travelled around on the other side of that Ocean for a long time. One day they went up on a big hill, and the dark-skinned one told the one with light-skin: “My brother, I am very lonely over here. You can stay and teach the people over here all kinds of different things, but I think I will go back where we came from”. “This is the way it was told to me. This is the way that I know life began the same for all of us. We are all related from that way-back time”.

TRADUCCIÓN⁴⁷

El origen de la vida

“Hola, a todos los Espíritus Sagrados”. Voy a contar un cuento que me fue entregado en mano por los primeros pueblos. Lo narraré de la manera que me fue dado y no cambiaré nada de él. Si he olvidado algo, simplemente perdonadnos, no permitáis que suframos de ninguna manera. “Hola, Espíritus Sagrados”.

Bueno, voy a contaros cómo fueron hechas las gentes al principio. El que nos hizo comenzó haciendo un muñeco. Se sirvió de un Búfalo para hacer un muñeco. Él recogió los huesos del Búfalo y los juntó siguiendo un cierto orden. Utilizó fibras para atarlos. Una vez atados, cogió algo de barro y lo emplasteció sobre los huesos. Después cogió sangre – sangre de Búfalo- y la vertió por encima de todo el muñeco. Y ahí estaba él- un cuerpo humano. Pero aún no era humano, no estaba vivo.

De la manera que me fue relatado, no me dijeron quién fue el que hizo este muñeco- simplemente dijeron “El Creador”. Cuando terminó el muñeco sopló en su boca y comenzó a respirar. Después sopló en sus ojos y comenzó a ver. A continuación dijo al muñeco que se sentase y se sentó. Finalmente dijo al muñeco que se pusiera de pie.

⁴⁷La traducción la ha realizado la doctoranda.

Había una cama de Salvia y Enebro sobre la que El Creador hizo el muñeco. Cuando el muñeco estaba sentado, El Creador cogió algo de Salvia y limpió su cara y su cuerpo con ella. Puso en tierra cuatro manojitos de Salvia e hizo que el muñeco diera sus primeros cuatro pasos sobre esos manojitos. Desde entonces el muñeco podía caminar y respirar y ver. Entonces ya era una persona. Todavía es así hoy. Nosotros utilizamos la Salvia para todo lo que nos proponemos, porque fue usada en el primero de nuestra especie. Cuando pasamos por una iniciación es como si fuéramos renacidos, así que se nos hace que demos los primeros pasos sobre manojos de Salvia. Cuando muere un pariente cercano, nuestros cuerpos se limpian con Salvia y es como si renaciéramos.

Así que El Creador dijo, “ahora él está vivo, pero él actuará por sí mismo. ¿A quién hablará y contará cuentos? De modo que decidió crearle una compañera, una mujer. Recogió huesos pequeños del Búfalo y los ató, los cubrió de barro y sangre. Él sopló en su boca y respiró en sus ojos y vio. Entonces se acercó un Lobo y dijo,

“¿Hermano, puedo servirte de alguna ayuda? El Creador respondió de forma afirmativa, de modo que el Lobo hizo ruidos en la boca de la mujer, de la manera que los Lobos emiten sonidos. Con lo cual resultó que las mujeres tienen un tono de voz más bajo que los hombres. El Creador dijo “En el futuro os multiplicaréis”.

Transcurrió el tiempo, y el hombre estaba acampado con la mujer al lado de una corriente. Tenían dos hijos, ambos varones, eran casi mayores. Uno de ellos tenía la piel muy clara, el otro tenía la piel oscura. Se llevaban bien. Cada día el hombre salía de caza y la mujer iba por agua y leña.

En una ocasión la mujer se encontraba junto a la corriente para coger agua y olió algo muy agradable. No sabía lo que era. La siguiente vez que bajó por agua lo olió de nuevo y luego fue sorprendida al ver un hombre joven sentado junto al agua. A continuación, tomó el tiempo necesario cogiendo agua, y transcurrió mucho tiempo antes de que regresara a casa. Su marido no sospechó nada.

Finalmente la mujer se quedó abajo junto al agua tanto tiempo que su marido vino antes que ella un día. Él preguntó a sus hijos, ¿Dónde está vuestra madre? Ellos dijeron que había ido por agua y leña, pero el hombre dijo que casi había oscurecido. Empezó a sospechar, así que tuvo una charla con sus hijos. Dijo “Hijos míos, vamos a tener problemas. Aquí hay una roca especial y un trozo de madera, cogedlos. Aquí hay también dos clases de plantas acuáticas.” Él dijo a los muchachos que tenían que correr

para salvar sus vidas cuando lleguen los problemas y les enseñó cómo usar los cuatro objetos que les dio. Después la mujer llegó a casa con leña y agua. El hombre no dijo nada.

A la mañana siguiente el hombre se preparó para ir de caza de nuevo. Él dijo a su esposa “Voy a cazar una gran cantidad de alimentos buenos, o sea que puede que me vaya por mucho tiempo.” Se fue caminando, pero no fue muy lejos. Él subió a la colina y vigilaba el lado de la corriente. Entonces es cuando vio una Serpiente- una gran Serpiente- salir del agua y transformarse en un hombre joven y atractivo. Entonces supo lo que ocurría y por qué sospechaba. Regresó a casa y dijo a sus hijos que se preparasen para afrontar los problemas.

Muy pronto oyeron un ruido extraño viniendo hacia su casa, de modo que los muchachos empezaron a correr, y ella supo que el asunto se había descubierto. Ella corrió tras ellos e intentó cogerlos. Cuando estaba a punto de alcanzarlos, ellos lanzaron la roca y se produjo un ruido enorme y se formaron las grandes montañas. Ellos dicen que éstas eran las Montañas Rocosas. Ellos corrieron bastante antes de que la que les perseguía atravesara la montaña. Antes de esto ella era como un monstruo.

Transcurrido un tiempo ella estaba intentando atraparlos de nuevo, así que lanzaron el palo para atrás. Aquí mismo la pradera al raso se vio cubierta con un bosque grande y denso. Todavía está creciendo en el este hoy. El monstruo lo pasó mal al atravesarlo, pero finalmente estaba corriendo detrás cerca de ellos de nuevo, de modo que ellos lanzaron atrás una de las plantas acuáticas. Inmediatamente se formó una gran masa de agua- muchos grandes lagos brotaron para retener al monstruo detrás. Puesto que he estado de vuelta en el este, yo diría que éstos eran los Grandes Lagos. Pero no pasó mucho tiempo antes de que el monstruo se encontrara detrás de ellos, así que ellos lanzaron atrás el último objeto- las otras clases de plantas acuáticas. Esta vez se formó una grandísima masa de agua – era el Océano – y el monstruo no fue capaz de cruzarlo, así que los muchachos se encontraron a salvo. Los dos hermanos viajaron por el otro lado de ese Océano durante mucho tiempo. Un día subieron a una gran colina, y el de la tez oscura dijo al de la tez clara: “Hermano, me encuentro muy solo por aquí. Puedes quedarte y enseñar a la gente de aquí toda clase de cosas diferentes, pero pienso que regresaré de donde vinimos. “Ésta es la forma en la que se me contó. Ésta es la manera por la que sé que la vida comenzó de la misma forma para todos nosotros. Estamos todos emparentados desde ese tiempo atrás”.

Narrador del cuento

Desde el comienzo el narrador es Ben Calf Robe, un indio de los pies negros que quiso que su experiencia vital quedara plasmada en este libro, se dirige a los espíritus sagrados. Narrará el cuento tal y como se lo contaron las primeras personas de su tribu, para que no pierda su carácter sagrado prefiere que se le olvide algo a versionar el cuento.

Ben Calf Robe es un jefe de la tribu pies negros que se ganó el respeto. Primero le dieron un tipi con una pintura de un búfalo, como símbolo de respeto hacia él y después le pintaron una serpiente. Esto quiere decir, que se iba ganando cada vez más el respeto de sus compañeros.

8.1. Análisis semiótico del cuento

8.1.1. Morfosintaxis

8.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

El Creador crea a los seres humanos.

|

Deseo de que cobren vida.

|

S.P.

Objetivo conseguido.

= Deseos de la mujer de estar con otro hombre.

|

Medios para conseguirlo.

|

Logra el objetivo esperado.

Encadenamiento por continuidad

S2

= El hombre da objetos a sus hijos.

|

Los hijos tienen medios para crear
obstáculos y salvarse.

|

Consiguen su objetivo.

8.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

1. Cardinales:

Núcleos

La función núcleo es la creación y la salvación de los seres humanos.

Catálisis

El primer elemento de catálisis es la salvia que sirve para que el muñeco pueda recobrar vida dando sus primeros pasos y también es utilizada para los rituales de iniciación.

El siguiente elemento de catálisis son los 4 elementos que el padre otorga a sus hijos para defenderse de su madre convertida en un monstruo. El primer elemento es la piedra que lanzan para crear una frontera entre la madre-monstruo y ellos dando lugar a las Montañas Rocosas. En la siguiente persecución aparece el segundo elemento, el palo que daría lugar a los grandes bosques que servirían de protección frente a los ataques de la madre. El tercer elemento consiste en las hierbas acuáticas que al tirarlas crearán los grandes lagos y por último el elemento que les aislará por completo y por fin estarán a salvo que es el océano.

Morfología de Vladimir Propp

La primera función es la **a1** porque el Creador crea a la mujer para que haga compañía al hombre que se sentía solo. También se da la función **a5** porque el muñeco una vez terminado por el Creador carecía de respiración, visión y movilidad y con la intervención del Creador adquirió las tres habilidades.

La siguiente función es la **B1**, la mujer va por agua al río y es cuando se enamora de un apuesto joven alejándose de su hogar. La siguiente función es la **A7**, puesto que va por agua y desaparece, a su vez se da la función **A8**, porque extorsiona a sus víctimas al alterar la convivencia en el hogar, como consecuencia aparece la función **A19**, cuando al ser descubierta, declara la guerra a su marido e hijos. También encontramos la función **D8**, porque un ser hostil, su mujer, intenta aniquilar al héroe y él se defiende por medio de los objetos mágicos. El agresor es vencido por el héroe y sus hijos por medio de los obstáculos, a partir de una planta acuática creará el océano que impedirá su persecución,

se corresponde con la función **J2**. Cuando la mujer se transforma en un monstruo y persigue a sus hijos se cumple la función **Pr3**. A su vez aparece la función **U**, cuando el agresor es castigado a no poder poner fin a la vida de sus hijos, porque les separaba un océano.

Tipología del cuento de Aarne Thompson

Es un cuento tipo **318**, porque la mujer es infiel a su marido con un apuesto joven. Cuando su marido se entera se desencadena la problemática.

B) Funciones integradoras

1. Indicios

El Creador será indicio de ingenio, porque utilizará al búfalo para crear a los humanos. Las ramas de salvia serán un indicio de vida, porque el ser humano caminará sobre ellas. El agua será indicio de infidelidad, porque la mujer iba a recoger agua cada día y ahí es donde se encuentra con un joven muy atractivo. La mujer será indicio de traición, porque a pesar de tener marido e hijos mantiene una relación secreta con él. El padre será indicio de celos, por sospechar que su mujer está con otro hombre y a su vez de protección, porque recomienda a sus hijos que cojan madera, una piedra y plantas acuáticas. Estos instrumentos serán indicio de defensa, frente a los ataques de su madre, indicio de maldad porque se transforma en un monstruo. La roca que tiraron al monstruo será indicio de la creación de las Montañas Rocosas, a su vez una de las plantas acuáticas se convirtió en los lagos y la otra en el océano, los elementos lanzados serán indicio de paz porque el monstruo dejará de atacarles.

Informaciones

Las referencias espaciales y temporales son muy poco precisas, el Creador hace la primera criatura y después a la mujer a partir de un muñeco, en un proceso temporal continuado sirviéndose de los siguientes nexos: “después”, “a continuación”, “finalmente”. La primera referencia temporal es “today” para expresar que los humanos

desde que los creó hasta hoy, siguen siendo iguales, aparece una referencia temporal poco precisa “time passed” el tiempo pasó.

La siguiente referencia temporal se proyecta en el futuro a través de las palabras que pronuncia el Creador, “In the future you’ll multiply”. Una vez que crea al hombre y a la mujer sabe que procrearán y tendrán hijos y así sucesivamente hasta poblar el mundo y vivir felices. A continuación hay de nuevo una referencia temporal poco precisa, “time passed” pero como los hijos ya son mayores, deducimos que han transcurrido unas décadas. Hay una referencia temporal más precisa, “the next morning” para distinguir entre varios días que eran muy parecidos.

Según Grinnell (1996), al principio el espacio no se nombra, después alude al espacio en el que transcurre la vida de la familia, la casa donde viven, la corriente donde la mujer va a buscar agua y leña cada día y la colina donde subió el marido para vigilar el agua. También menciona un espacio impreciso, cuando dice que el marido se va de caza.

La primera referencia espacial más concreta es “they were camped by a stream”, acamparon junto a la corriente. Después describe la creación, primero las partes que contienen materia: Las Montañas Rocosas y la pradera, para pasar después a la parte que contiene agua, los Grandes Lagos y el Océano. Cada vez se hace más hincapié en las alusiones al espacio: “open prairie...with a great dense forest”, una amplia pradera con un bosque denso y son más precisas “Rocky Mountains”. De nuevo encontramos referencias temporales, “for a long time”, durante mucho tiempo y espaciales, “travelled around”, viajaron alrededor, más generales.

8.1.1.3. Acciones

8.1.1.3.1. Actantes

A continuación aparecen las personas que serán objeto de creación, por medio de los huesos y la sangre de un búfalo y de arcilla en forma de muñeco. El Creador será el actante-ayudante, el héroe porque creará al hombre y a la mujer. El hombre será objeto de aburrimiento al ser creado y no tener a quién contar historias. La mujer será objeto de creación, al ser creada a partir de los huesos y la sangre del búfalo y arcilla que forma un muñeco. El lobo será ayudante de creación, al ser utilizado por el creador para

diferenciar entre la voz del hombre y de la mujer, la mujer poseerá la voz del lobo al ser más bajo. La mujer será actante agresor por poner en peligro a la familia y a su vez objeto de enamoramiento, al mantener una relación secreta con un hombre joven. El marido será objeto de maltrato, porque su mujer mantenía una relación con un apuesto hombre joven. El marido se convierte en actante agresor para la mujer y en ayudante al dar a sus hijos: una piedra, un trozo de madera y dos tipos de plantas acuáticas para defenderse. Los hijos pasarán de ser objeto de maltrato por parte de su madre, a actantes agresores al usar todas las herramientas que les dio su padre. La primera herramienta, la roca, fue lanzada por los hermanos para defenderse del monstruo. Después de causar un gran estruendo será agente de creación, porque dio lugar a las Montañas Rocosas. A continuación, tiraron una planta acuática que será objeto de creación, de lo que hoy conocemos como los Grandes Lagos. La última planta acuática convertirá al monstruo en objeto de maltrato, al no poder atravesar el océano.

El hermano con la piel oscura será actante-sujeto de tristeza, al sentirse solo en un nuevo espacio, mientras que el de piel clara será actante héroe, al enseñar a los seres que habitan la tierra, lo que el creador les enseñó. Así se ha ido transmitiendo de generación en generación.

8.1.1.3.2. Actores

E.S.- Espíritus sagrados	Hi. / He. / T.B.- Hijo, hermano, tez blanca
Mu.- Muñeco	
Bu.- Búfalo	Hj. / Se.- Hombre joven, serpiente
Cr.- Creador	M. R.- Montañas Rocosas
Mj. / Mo.- Mujer, monstruo	Bo.- Bosque
Lo.- Lobo	G. L.- Grandes Lagos
Pa. / Ho.- Padre, hombre	Oc.- Océano
Hi. / He./ T.O.- Hijo, hermano, tez oscura	

8.1.1.3.3. Indicación de los actores que interviene en cada una de las secuencias.

S1

$$\left\{ \text{E.S, Mu, Cr, Pa /Ho, Mj.} \right\}$$

SP

$$\left\{ \text{Mj, Lo, Pa /Ho, Hi /He /TO /TB, Hj, Se.} \right\}$$

S2

$$\left\{ \text{Mj /Mo, Hi /He /TO /TB, Pa /Ho, Se, M R, Bo, G L, Oc.} \right\}$$

8.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- El creador hace al hombre a partir de huesos y sangre de búfalo y arcilla.

A2- Lo colocó sobre unos manojos de salvia y comenzó a caminar.

A3- Creó a la mujer del mismo modo y le puso la voz del lobo.

A4- La mujer tendrá un marido y dos hijos varones.

A5- La mujer irá al río y conocerá a un hombre joven y apuesto.

A6-El marido dará a sus hijos herramientas para defenderse.

A7- La mujer se convertirá en un monstruo.

A8- Los jóvenes lograrán escapar de él y salvar su vida.

A9- El joven de tez blanca se quedará en el mundo nuevo para enseñar a la gente lo que él aprendió.

8.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor.

E.S.
 $\{A1, A2\}$

Mu.
 $\{A1, A2\}$

Bu.
 $\{A1\}$

Cr.
 $\{A1, A2, A3\}$

Mj. / Mo.
 $\{A3, A4, A5, A6, A7, A8\}$

Lo.
 $\{A3\}$

Pa. / Ho.
 $\{A4, A5, A6, A7, A8\}$

Hi. / He. / T.O.
 $\{A4, A6, A8, A9\}$

Hi. / He. / T.B.
 $\{A4, A6, A8, A9\}$

M.R.
 $\{A8\}$

Bo.
 $\{A8\}$

G.L
 $\{A8\}$

Oc.
 $\{A8\}$

8.1.1.3.6. Predicados de base

El creador sabe, quiere y puede crear al hombre, por eso lo hace a partir de huesos y sangre de búfalo y arcilla. La mujer sabe, quiere y puede ayudar a su familia, colaborando con las tareas domésticas. El padre sabía que su familia estaba en peligro, porque la mujer se retrasaba mucho al volver del río, hasta que descubre que se había enamorado de un joven apuesto, que no sabía que tenía una familia. La mujer al transformarse en un monstruo sabe y quiere destruir su hogar, pero no puede porque su marido lo impide dando a sus hijos medios para defenderse. Los hijos saben usar las armas, porque pueden crear obstáculos protectores a partir de ellas, quieren y pueden crear una barrera infranqueable. Los hermanos quieren y saben cómo controlar el mundo pero sólo uno puede.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
E.S.	+	⊖	⊖
Mj. / Mo.	+	+	⊖
	+	+	-
Bu.	+	⊖	⊖
Cr. (Protagonista)	+	+	+
Lo.	+	+	⊖
Pa. / Ho.	+	+	-
Hi. / He. / TO.	+	+	⊖
Hi. / He. / TB.	+	+	⊖
Hj. / Se.	+	+	⊖
MR.	+	⊖	-

Bo.	⊖	⊖	⊖
GL.	⊖	⊖	⊖
Oc.	+	+	-

8.2. Semántica

8.2.1. Los símbolos

El creador coloca cuatro ramos de salvia para que el muñeco dé sus primeros cuatropasos. A su vez, el padre dará a sus hijos cuatro objetos: un trozo de madera, una roca y dos plantas acuáticas para poder defenderse. El hombre joven del que se enamora la mujer, aparece saliendo del agua como si se tratara de una divinidad submarina, que los pies negros denominaban: Suytapis. La serpiente al igual que en el Génesis de la Biblia, aparece como un animal que traiciona a Eva.

8.2.2. Realismo simbólico

“La bondad y los medios apropiados llevan a la victoria.”

8.2.3. Realismo dialéctico

Nadie nace sabiendo.

Todos aprendemos a través de errores.

Hay que saber defenderse.

Tenemos que ayudar al débil.

Hay que luchar por sobrevivir.

Debemos crear un buen ambiente familiar.

Cada ser vivo ocupa su lugar.

Tenemos que afrontar los problemas con las armas adecuadas para cada caso.

Hay que aprender y enseñar a las generaciones venideras.

Las cosas no pasan por casualidad.

Es necesario mejorar tu calidad de vida.

8.3. Retórica o pragmática

8.3.1. El tiempo

Verbos

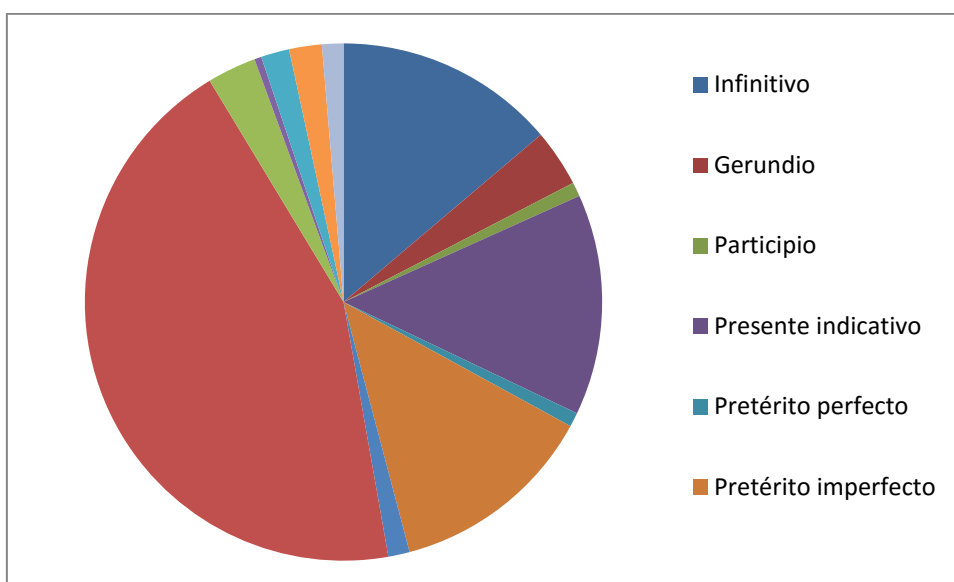


Gráfico del porcentaje de tiempos verbales que aparecen en el cuento

Por tratarse de un cuento narrado en el pasado, el tiempo verbal más usado es el pretérito indefinido, que representa casi un cuarto del total. Al intervenir el narrador con mucha frecuencia, el verbo que más aparece es “dijo”, que sirve de introducción a las frases que él pronuncia en estilo directo.

Como nos encontramos con un cuento con mucha acción, aparecen muchos verbos de movimiento, para expresar toda la trayectoria de la creación: fue, hizo, comenzó, recogió, cogió. Son frecuentes también como en casi todos los textos los verbos ser y estar. En el imperfecto como verbos narrativos y en el presente como descriptivos.

El poco uso del imperativo se debe a que el padre era un hombre dialogante con sus hijos, no imponía su voluntad. Hay una serie de verbos que sirven para la creación de los primeros seres humanos: hacer, atar, respirar, caminar, crear, hizo, emplasteció, vertió, sopló, ató, respiró. Hay muchos verbos que expresan todo el movimiento para describir la persecución del monstruo: correr, cogerles, alcanzarles, atraparles, perseguía, corrió, corrieron.

1. El orden

El relato comienza con un flashback, porque las primeras personas se lo entregaron al narrador, es secuencial porque se narra un acontecimiento tras otro, respetando el orden cronológico. La estructura es siempre cíclica, la historia se va creando a medida que el lector la va leyendo.

2. La duración

El tiempo del discurso se corresponde con lo que se representa. El creador se muestra más pasivo que en la mayoría de los cuentos cosmogónicos. La forma de crear al hombre y a continuación a la mujer se corresponde con el tiempo real.

3. La frecuencia

Es un relato singulativo, el creador creará al hombre y al no tener a quien contar cuentos creará a la mujer. A partir de aquí, el hombre y la mujer tendrán dos hijos y vivirán como una familia corriente, hasta que la mujer se enamora de un apuesto joven.

8.3.2. Los aspectos del relato

A) Narrador > personajes (visión por detrás)

La narración está escrita en tercera persona, el narrador aparece de forma explícita y describe cada paso en el proceso de creación del hombre y de la mujer muy detalladamente. A continuación narrará de forma menos precisa, los acontecimientos ocurridos en la familia y cómo los hijos lograron salvar su vida ante el monstruo.

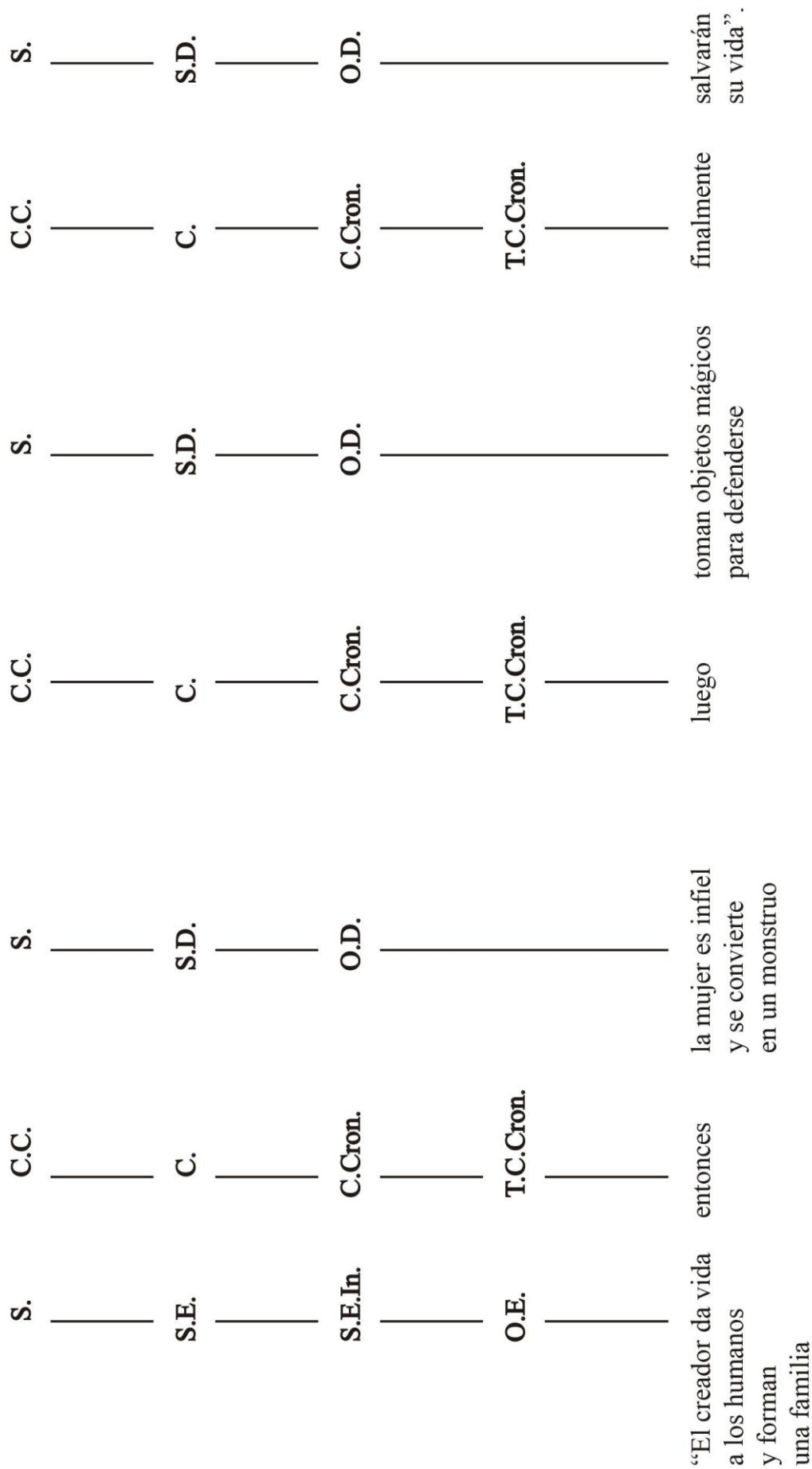
8.3.3. Los modos del relato

El relato intercala las narraciones con los diálogos que le dan mayor realismo. El lenguaje es sencillo, claro y directo, sobre todo cuando se trata de los diálogos. El narrador aludirá al creador siempre en tercera persona respetando la distancia que hay entre ambos. La descripción del narrador se intercalará con los diálogos entre el padre y los hijos o los hijos al final del cuento, dotándole de mayor cercanía y realismo.

8.4. Acción mínima

“El creador da vida a los humanos y forman una familia entonces la mujer es infiel y se convierte en un monstruo luego los hijos toman objetos para defenderse finalmente salvarán su vida”.

A.M.



8.5. Apertura y cierre

Con “This is the way it was told to me.” Grinnell (1996:5), sabemos que el cuento pasó de generación en generación directamente a nuestro narrador Ben Calf Robe. Esto le da un sentido más mágico y concluye diciendo, que la vida de todos empezó de esa manera. Se trataría de una fórmula de cierre más convencional.

9. WOMAN CHOOSES DEATH (Variante de las historias del Anciano “Génesis de los pies negros”)

[BLACKFOOT]

Old Man decided that something was missing in the world he had made. He thought it would be a good thing to create a woman and a child. He didn't quite know how they should look, but he took some clay and mud and for four days tried out different shapes. At first he didn't like the looks of the beings he formed. On the fourth day, however, he shaped in a pleasing form, round and nice, with everything in front and back, above and below, just right.

“This is good”, Old Man said, "this is the kind of woman I like to have in my world." Then he made a little child resembling the woman. “Well”, said Old Man, "this is just what I wanted, but they're not alive yet.”

Old Man covered them up for four days. On the first day he looked under the cover and saw a faint trembling. On the second day the figures could raise their heads. On the third day they moved their arms and legs.”Soon they will be ready," said Old Man. And on the fourth day he looked underneath the cover and saw his figures crawling around. They are ready now to walk upon my world," thought Old Man. He took the cover off and told the woman and the child: "Walk upright like human beings." The woman and the child stood up. They began to walk, and they were perfect.

They followed Old Man down to the river, where he gave them the power of speech. At once the woman asked: "What is that state we are in, walking, moving, breathing, eating?"

"That is life," said Old Man. "Before, you were just lumps of mud now, you live."

"When we were lumps of mud, were we alive then?" asked the woman.

“No” said Old Man, “you were not alive”.

"What do you call the state we were in then?" asked the woman.

"It is called death," answered Old Man. "When you are not alive, then you are dead."

"Will we be alive always?" asked the woman. "Will we go on living forever, or shall we be dead again at some time?" Old Man pondered. He said: "I didn't think about that at

all. Let's decide it right now. Here's a buffalo chip. If it floats, then people will die and come back to life four days later."

"No," said the woman. "This buffalo chip will dissolve in the water. I'll throw in this stone. If it floats, we'll live forever and there will be no death. If it sinks, then we'll die." The woman didn't know anything yet, because she had been walking on earth for just a few hours. She didn't know about stones and water, so she threw the stone into the river and it sank.

"You made a choice there," said Old Man. "Now nothing can be done about it. Now people will die."

-Retold from several nineteenth-century sources.

Erdoes and Ortiz (1984:469-470)

TRADUCCIÓN⁴⁸

LA MUJER QUE ELIGE LA MUERTE

(BLACKFOOT)

El Anciano decidió que faltaba algo en el mundo que había hecho. Pensó que sería una buena idea crear una mujer y un niño. No sabía con precisión qué aspecto deberían tener, pero cogió algo de arcilla y barro y durante cuatro días probó diferentes formas. Al principio no le gustaba el aspecto de los seres que formaba. Sin embargo, al cuarto día, modeló una mujer de una forma agradable, redonda y bonita, con todo delante y detrás, arriba y abajo, tal y como debía ser.

"Ésta es buena," dijo El Anciano, "Ésta es la clase de mujer que a mí me gusta tener en el mundo." A continuación hizo un niño pequeño parecido a su madre. "Bien" dijo El Anciano, "esto es justo lo que yo quería, pero no están vivos aún."

El Anciano los cubrió durante cuatro días. El primer día miró debajo de la manta y vio un débil temblor. El segundo día las figuras podían levantar la cabeza. Al tercer día movían los pies y las manos. "Pronto estarán listos", dijo El Anciano. Y al cuarto día miró debajo de la manta y vio sus figuras gateando. "Ahora ya están listas para caminar por mi mundo." Pensó El Anciano. Él quitó la manta y dijo a la mujer y al niño:

⁴⁸ La traducción ha sido realizada por la doctoranda.

“Caminad rectos, como seres humanos.” La mujer y el niño se levantaron. Empezaron a caminar y eran perfectos.

Ellos siguieron al Anciano río abajo, donde les dio el poder de hablar. Inmediatamente la mujer preguntó: “¿En qué estado nos encontramos, caminando, moviéndonos, respirando, comiendo?”

“Esto es la vida,” dijo El Anciano. “Antes, vosotros erais sólo masas de barro. Ahora, vivís.”

“Cuando éramos masas de barro, estábamos vivos entonces” preguntó la mujer.

“Eso se llama muerte,” respondió El Anciano. “Cuando no estás vivo, entonces estás muerto.”

“¿Estaremos siempre vivos?” preguntó la mujer. “¿Seguiremos viviendo para siempre, o estaremos muertos de nuevo en algún momento?”

El Anciano meditó. Dijo: “No pensé en eso en absoluto. Decidámoslo ahora mismo. Aquí hay un pedacito de búfalo. Si flota, entonces la gente morirá y regresará a la vida cuatro días después.”

“No”, dijo la mujer. “Este pedacito de búfalo se disolverá en el agua. Arrojaré esta piedra. Si flota, viviremos para siempre y no habrá muerte. Si se hunde, entonces moriremos. “La mujer no sabía nada todavía, porque había estado caminando en la tierra sólo unas horas. Ella no sabía nada sobre las piedras y el agua, de modo que arrojó la piedra al agua y se hundió.

“En ese tema tu elegiste”, dijo El Anciano. “Ahora, no se puede hacer nada a ese respecto. Ahora la gente morirá.”

9.1. Análisis semiótico

9.1.1. Morfosintaxis

9.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

El Anciano desea crear una mujer y un niño



Medios para conseguirlo



S2

Objetivo logrado

= La mujer desea la vida eterna



Medios para conseguir la vida eterna



No logra el objetivo esperado

9.1.1.2. Funciones

A. Funciones distribucionales

1. Cardinales

Núcleos

La función núcleo es crear seres humanos vivos.

2. Catálisis

Las catálisis se producen cuando la mujer se pregunta, si ellos seguirían viviendo para siempre o si morirían en algún momento. Las primeras catálisis son los elementos con los que el Anciano crea al ser humano: la arcilla y el barro. El siguiente elemento de catálisis es la manta, donde envolverá a los seres hasta que cobren vida. Otros elementos de catálisis son el pedacito de búfalo y la piedra que tendrá que lanzar la mujer, para decidir sobre la mortalidad humana. La piedra acaba hundiéndose como consecuencia seremos mortales.

Morfología de Vladimir Propp

En el cuento aparece la función **27 Q**, en la que el héroe es reconocido, en este caso desde un principio, por todos los seres que había creado a partir del barro.

Tipología de Aarne Thompson

Este cuento se corresponde con el tipo **779**, ya que el Anciano crea a la mujer y al niño y les da la vida, pero a su vez deja el destino de la humanidad en manos de la mujer, que será castigada a morir, como todos los seres de su especie.

B) Funciones integradoras

1. Indicios

El primer indicio es de desconocimiento, ya que El Anciano sabía que faltaba algo, pero no sabía qué era exactamente. Desconocía la forma que debían tener los seres

humanos, así que empujado por su curiosidad, probará distintas formas con la arcilla y el barro durante cuatro días. El pequeño temblor será un indicio de vida, puesto que los seres permanecían bajo una manta, pero iban adquiriendo movilidad. El Anciano quitó la manta a la mujer y al niño, éste será un indicio de vida puesto que comenzarán a caminar. Hay un indicio de ignorancia al desconocer el estado en que se encontraban cuando eran un trozo de masa. A su vez encontramos un indicio de ignorancia y de cobardía por parte del Anciano puesto que deja la mortalidad de los humanos en manos del azar. La mujer deberá arrojar un trozo de búfalo, en caso de flotar los seres morirán y en cuatro días volverían a vivir. Al lanzar la piedra y no flotar hay un indicio de mortalidad y además habrá un indicio de indiferencia, puesto que el Anciano no trata de remediar la situación y hacer a los humanos inmortales.

Informaciones

Tiempo

No existe ningún tiempo preciso al comienzo del cuento, como en todos los relatos indios, el concepto del tiempo carece de la precisión que tenemos en occidente. Por esa razón la mayoría de los cuentos aluden al tiempo con las siguientes expresiones un tanto imprecisas: En la antigüedad, hace mucho tiempo, en aquella época, etc.

Hay una precisión temporal cuando el Anciano crea a la mujer y al niño. Va explicando la progresión día tras día sin hacer referencia a los momentos del día. El primer día observó que tenían un ligero temblor y el segundo día vio que levantaban la cabeza. Al día siguiente movían pies y manos y al cuarto los vio gateando. Al cuarto, el Creador pensó que ya eran perfectos.

En la explicación que da el Anciano respecto a la vida y la muerte, también se menciona el número cuatro, pues si el pedacito de búfalo flota, la gente morirá y regresará a la vida cuatro días después. Como la mujer sólo llevaba en la tierra unas horas, no sabía nada sobre el agua y las piedras, se equivocó en la elección.

Espacio

No hay una precisión espacial, porque el narrador sitúa el cuento en el mundo que el Anciano había creado. Coge arcilla y barro de su mundo para crear a los seres humanos.

Otro espacio que se menciona es cuando los seres siguen al Anciano río abajo y encuentra el agua. Alude también a la Tierra donde la mujer llevaba caminando sólo unas horas. Por lo tanto se puede decir que el espacio tiene poca relevancia y es impreciso.

9.1.1.3. Acciones

9.1.1.3.1. Actantes

El Anciano es el actante héroe, porque es capaz de dar vida a los seres humanos, les infunde vida a partir de elementos terrestres tan simples y corrientes como la arcilla y el barro, pues los seres humanos son más simples que las deidades, por esa razón esos materiales son suficientes. La mujer y el niño serán objeto de creación por parte del Anciano; durante cuatro días, vemos como van cobrando vida bajo una manta. La mujer será objeto de ignorancia porque no sabe dónde está, ni en qué estado se encuentra, El Anciano le responderá que al no estar viva estaba muerta. La mujer será actante agresora, en sus manos estaba la inmortalidad de los humanos. Lanzará la piedra y no flotó, así que todos los humanos serán objetos de mortalidad. El Anciano pasa a ser actante agresor al no decidir ayudar a los humanos a ser inmortales.

9.1.1.3.2. Actores

An. - Anciano

Pi.- Pies

Mun. - Mundo

Ma.- Manos

Ar. - Arcilla

Ag. - Agua

Ba. - Barro

P.B. - Pedacito de Búfalo

Mu./ Ma. - Mujer, madre

Vi.- Vida

Ni. - Niño

Mue.- Muerte

Ca.- Cabeza

Pi. - Piedra

9.1.1.3.3. Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias.

S1

{ An, Mun, Ar, Ba, Mu. / Ma, Ni, Ca, Pi, }

S2

{ Ma, Ag, Bu. / P.B., Vi, Mue, Ag, Pi, }

9.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- El Anciano piensa que sería una buena idea crear una mujer y un niño.

A2- El Anciano crea una mujer perfecta con arcilla y barro en cuatro días.

A3- El Anciano crea un niño parecido a su madre.

A4 -Al cuarto día ya estaban listos para caminar por su mundo.

A5 -El Anciano les explica que ahora están vivos y antes estaban muertos pues eran una masa de barro.

A6- La mujer desea saber si van a ser inmortales o mortales.

A7- La mujer tira una piedra al agua y se hunde, en lugar del trocito de búfalo y como ella lo eligió van a morir.

A8- El Anciano es benévolo al infundirles la vida, pero implacable con la muerte, pues el lanzamiento de la piedra lo considera irreversible.

9.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor

An.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8\}$

Mun.
 $\{A4\}$

Ar.
 $\{A2\}$

Ba.
 $\{A2\}$

Mu. / Ma.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8\}$

Ni.
 $\{A1, A3, A4, A5, A6, A7, A8\}$

Ca.
 $\{A4\}$

Pi.
 $\{A4\}$

Ma.
 $\{A4\}$

Ag.
 $\{A7\}$

P.B
 $\{A7\}$

Vi.
 $\{A4, A5, A6, A7, A8\}$

Mu.
 $\{A1, A2, A3, A5, A6, A7, A8\}$

Pi.
 $\{A7, A8\}$

9.1.1.3.6. Predicados de base

El Anciano sabe, quiere y puede crear seres vivos para completar la creación. La mujer no sabe y quiere saber si es mortal o inmortal y puede saberlo preguntando al Anciano. El Anciano lo sabe y le responde, que cuando alguien no está vivo entonces está muerto y le da la oportunidad de decidirlo y descubrirlo por sí misma. Ella no sabe la dimensión de la responsabilidad de esa decisión, quiere saberlo y puede lanzar la piedra por ignorancia. El resultado es que los humanos quieren ser inmortales, pero tras esta decisión no podrán serlo nunca.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
An. Protagonista	+	+	+
Mun.	+	+	-
Ar.	-	-	+
Ba.	-	-	+
Mu. / Ma.	⊖	+	-
Ni.	⊖	⊖	⊖
Ca.	+	⊖	⊖
Pi.	+	⊖	+
Ma.	+	⊖	+
Ag.	+	+	-

Vi.	+	+	-
Mue.	+	+	-
P. B.	Θ	Θ	+
Pi.	+	+	-

9.2. Semántica

9.2.1. Los símbolos

La mantasimboliza la placenta que protege a los bebés, de los golpes o malos movimientos y les inmuniza contras las enfermedades, al igual que le ocurre a la mujer y al niño. El barro simboliza según Morales y Marín (1986:71), el caos de los instintos desenfrenados que conducen a la desintegración de la vida: la fragilidad, la inestabilidad y la unión del principio. El Anciano creará la vida de los humanos a partir del barro moldeándoles a su forma.

El aguaes, según Cirlot (1991:69), el renacimiento y la nueva circulación, pues la inmersión multiplica el potencial de la vida. En este cuento se dejará en manos del azar la mortalidad humana, la mujer tendrá que lanzar un trozo de búfalo al río, pero finalmente lanzará una piedra. Si la piedra flota, los humanos serán inmortales, si por el contrario se hunde, los humanos morirán. Quizá se corresponda más con la interpretación de Pérez Rioja (1967:47) y Morales y Marín(1986:30), en la que el agua es símbolo de lo animado, de la purificación y de la regeneración. Los seres humanos están en el mundo para formar una familia para que prosiga la raza humana. En este cuento dará a la mujer la capacidad de hablar y de tomar una decisión trascendental.

La mujeres según Cirlot(1991:320)principio pasivo de la naturaleza, en este caso será creada por el Anciano que es un hombre. Se muestra como principio pasivo, porque el Anciano es el que crea a su hijo a su imagen y semejanza, no ella misma.

El cuatro representa para los Pies Negros los días que debían permanecer solos en el bosque e intentando subsistir para conseguir hazañas. A su vez simboliza los cuatro puntos cardinales y los cuatro colores que según los indios representan los habitantes del mundo. En este cuento alude al número cuatro para referirse a los días que tardarán la mujer y el niño en cobrar vida.

9.2.2. Realismo simbólico

“El desconocimiento del entorno puede acarrear graves consecuencias”.

9.2.3. Realismo dialéctico

El Anciano da pruebas de su gran generosidad con los seres que crea.

A la luz le acompaña la sombra, como a la vida la muerte.

La muerte no estaba pensada al principio de la creación.

La muerte sobrevino por actuación incorrecta.

Ciertos actos transcendentales son irreversibles.

La creación de los seres humanos en manos del Anciano es un proceso sencillo.

En la mayoría de los procesos de la creación se utiliza el barro y la arcilla.

El hombre desde que nace, ignora aspectos tan esenciales de su propia existencia como la vida y la muerte.

El Anciano es generoso al infundirles la vida, pero implacable con la muerte.

La muerte como la vida es un gran misterio, que acompañan al ser humano desde su origen.

El gran progreso de la ciencia actual, no puede dar una explicación coherente de la muerte.

9.3. Retórica o pragmática

9.3.1. El tiempo

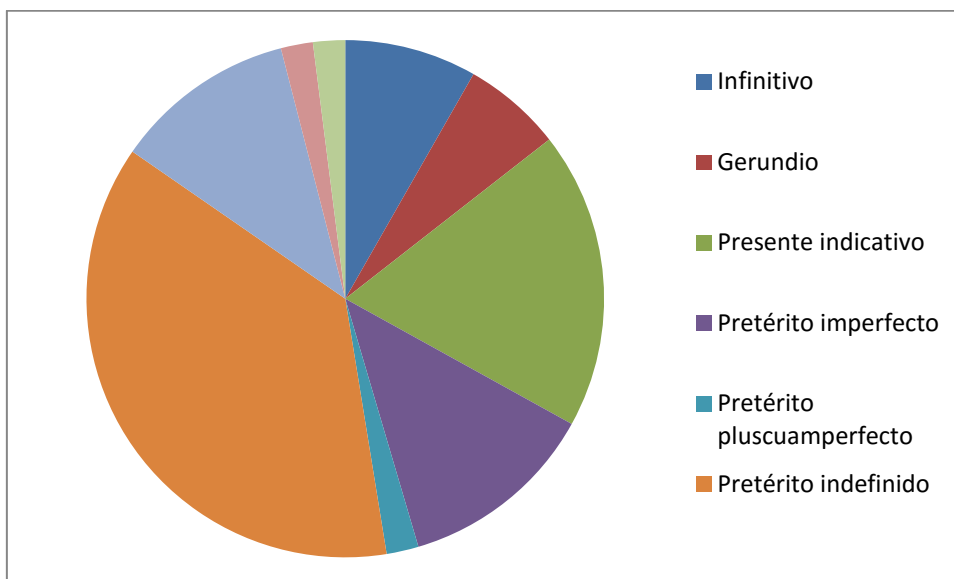


Gráfico con el porcentaje de tiempos verbales que aparecen en el cuento

Como se trata de una descripción que nos cuenta el narrador, el tiempo más usado es el pretérito indefinido, el tiempo narrativo por excelencia, pues sirve para expresar la descripción de las acciones del pasado. No hay verbos en voz pasiva, pues el protagonista, El Anciano, es un personaje activo, durante todo el proceso de la creación. El modo imperativo apenas aparece, pues el Anciano no da órdenes, sino que se dedica a crear.

Aparecen con frecuencia verbos referentes al tema principal, la creación: crear, había hecho, modeló, hacer, hizo, cubrió. Aparecen también verbos que indican los diferentes pasos para la creación: levantar, caminar, hablar, caminando, moviéndose, respirando, comiendo, viviendo, se movían, se levantaron, empezaron, siguieron. También hay verbos referentes a la vida y a la muerte: viviendo, vivís, morirá, viviremos, moriremos; tema que preocupó al ser humano desde su creación, pues nunca pudo dar respuestas convincentes a las preguntas que se formula sobre la vida y la muerte.

1.El orden

El relato es secuencial, se narra un acontecimiento tras otro hasta crear vida en el mundo. Es un orden cíclico como el de cualquier ser que habita la tierra: naces, vives y mueres.

2.La duración

El tiempo del discurso durante la creación del niño y la mujer se corresponde con un tiempo real y preciso: cuatro días. La decisión de la mortalidad de los humanos que recae en la mujer, también se corresponde con el tiempo real. Lanzará una piedra y si no flota los humanos serán mortales.

3. Frecuencia

Es un relato singulativo, el Anciano crea a la mujer y al niño a partir del barro y la arcilla para infundir vida en el mundo. Durante la narración pasan de estar muertos a vivos. Los humanos serán mortales por dejar su destino en manos del azar, el Anciano no querrá hacer nada al respecto.

9.3.2. Los aspectos del relato

A) Narrador > personajes (visión por detrás)

El narrador comienza describiendo cómo empezó todo. Es una narración en tercera persona y conoce muy bien a todos los personajes.

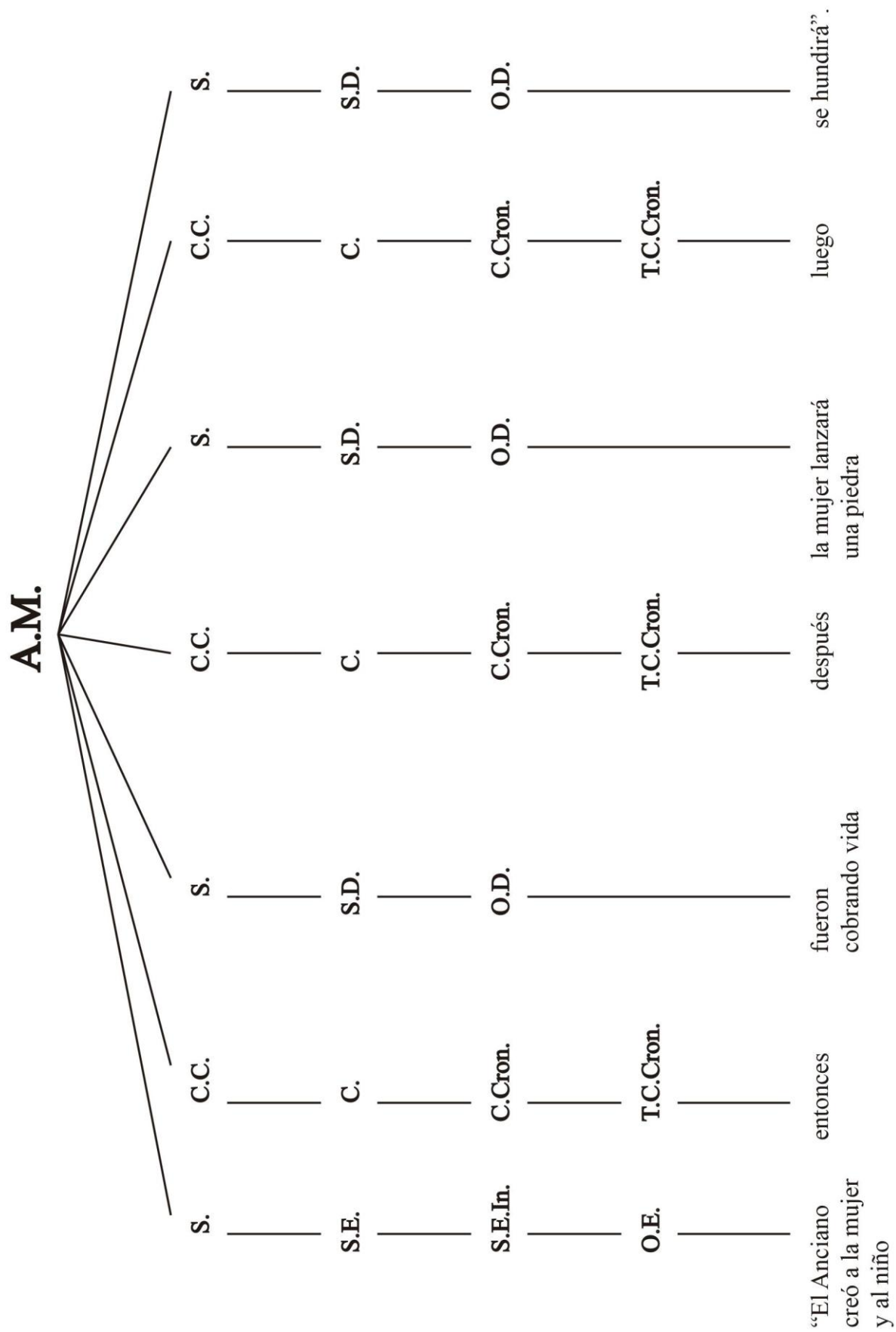
El narrador presenta a los personajes de forma objetiva porque describe sus defectos, en el caso del Anciano, su intransigencia, su ignorancia y sus virtudes, así como su deseo de crear vida en el mundo. En cuanto a la mujer, la presenta como un ser ignorante y vulnerable.

9.3.3. Los modos del relato

A lo largo del cuento se intercala la narración con los diálogos entre el Anciano y la mujer. El Anciano utilizará un registro más formal y un lenguaje más refinado que la mujer. Ella habla como un ser recién nacido con un lenguaje sencillo e ignorando el mundo que la rodea.

9.4. Acción Mínima

“El Anciano creó a la mujer y al niño entonces fueron cobrando vida después la mujer lanzará una piedra luego se hundirá como resultado todos los seres humanos serán mortales.”



9.5. Apertura y cierre

No hay una fórmula de apertura ni de cierre, el narrador comienza diciendo que al mundo le faltaba algo, así que decide crear a los humanos. El cuento es un pretexto para explicar la mortalidad de los seres humanos, que la deja en manos de la mujer.

10. La Creación (Iroqués)

Hace muchos, muchísimos inviernos la Tierra estaba completamente cubierta por un inmenso manto de agua. No había Sol, ni Luna, ni estrellas. No había luz. Todo era oscuridad.

Lejos, muy alto en el cielo, se hallaba el País de los Espíritus Felices, donde habitaba Rawenio, el Gran Legislador.

En la cúspide de la Tierra Alta crecía un árbol gigantesco.

Un gran Manzano cuyas raíces habían horadado la tierra en la que crecía.

Un día, Rawenio arrancó aquel Gran Árbol y sus enormes raíces.

Llamó entonces el Gran Espíritu a su hija, que vivía también en el Mundo Alto, y le ordenó mirar por el agujero que el Gran Árbol dejara.

Esta mujer, que habría de ser la Madre del Buen y del Mal Espíritu, se apresuró a mirar.

Vio a lo lejos, en la profundidad de los cielos, el Mundo Bajo cubierto de agua y rodeado de densas nubes.

"Has de ir a ese mundo de oscuridad", le dijo el Gran Espíritu, y, levantándola dulcemente del suelo, la dejó caer por la oquedad.

Ella flotó en el vacío. Abajo, muy lejos aún, se mecían sobre las aguas oscuras los animales acuáticos mirando al cielo, observando la Gran Luz, la luminosidad de la Mujer Celeste, que caía lentamente sobre ellos.

Y su cuerpo brillaba con tal resplandor que al principio se asustaron.

Y llenos sus corazones de miedo, se sumergieron en las aguas más profundas. Pero al olvidar sus temores volvieron a la superficie, y se preguntaron qué sería de la Mujer cuando cayera en el agua y qué podrían hacer por ella.

"Hemos de encontrar algún lugar seco donde depositarla cuando caiga", dijo el Castory recorrió todas las aguas en busca de tierra. Pero transcurrió mucho tiempo, y el cuerpo sin vida del Castor apareció flotando sobre las olas.

Tras él lo intentó el Pingüino y su cuerpo no regresó nunca del fondo de las aguas. Todas las criaturas acuáticas se zambulleron en busca de tierra, pero no encontraron ninguna.

Finalmente la Nutria ascendió de las profundidades y también su cuerpo, ya muerto, flotó algún tiempo sobre la superficie de las aguas. Sus pequeñas garras, fuertemente apretadas, dejaron caer, al abrirse, unos granitos de arena.

Las Criaturas del Agua cogieron esta tierra, llamaron a una Gran Tortuga y la depositaron sobre su caparazón, asegurándose que quedara bien fija. Inmediatamente la Tortuga creció muchísimo, igual que aquel puñado de arena.

Y así se hizo América del Norte, como una inmensa isla. A veces cuando la Tierra cruje y se agita, y enormes olas golpean con dureza las playas, el hombre blanco dice "Terremoto". El Mohawk dice: "La Tortuga se está estirando."

La Mujer Celeste estaba ya muy cerca de la Tierra. "Debemos alcanzarla para que caiga a la tierra fácilmente apoyándose sobre nuestras espaldas", dijo el Jefe de las Palomas Blancas. Y una gran bandada de palomas surcó el aire y, arrojando a la Mujer Celeste, la depositó cuidadosamente sobre la Tierra.

Al cabo de un tiempo, la Mujer Celeste dio a luz dos hijos gemelos. El que habría de ser el Buen Espíritu nació primero. El otro, el Espíritu del Mal, fue el segundo, y durante el parto causó a su madre tantos dolores que a causa de ellos murió.

El Espíritu del Bien tomó inmediatamente la cabeza de su Madre en las manos y la colocó en el Cielo. E hízose el Sol. Del cuerpo muerto forjó la Luna y las estrellas y las aposentó también en los cielos.

Después enterró el resto en las entrañas de la Tierra, y lo que de ella surgió fue alimentado por el Sol y por la Madre Tierra.

El Espíritu del Mal ensombreció el Occidente y condujo al Sol más allá de la oscuridad.

El Buen Espíritu creó muchas cosas y dio a cada una un lugar en la Tierra. El Espíritu del Mal trató de deshacer el trabajo de su hermano, creando seres malignos.

Mientras el Espíritu del Bien creaba maravillosos y altos árboles como el pino y el eucalipto, el Espíritu del Mal empequeñecía a muchos, haciéndoles nudos y retorciéndolos. Cubría a otros de espinas y ponía en ellos frutas envenenadas.

El Espíritu Bueno hizo animales como el oso y el ciervo.

El Maligno creó animales venenosos, lagartos y serpientes que destruyeran a los animales de la Buena Creación.

El Espíritu del Bien hizo brotar fuentes y regatos de agua limpia y pura. El Espíritu del Mal roció de veneno las corrientes y puso serpientes en las riberas.

El Buen Espíritu creó ríos bellísimos y levantó altas montañas que los protegieran.

El Maligno arrojó sobre los ríos, rocas y suciedad convirtiendo las corrientes suaves del Buen Hacedor en rápidas torrenteras de aguas peligrosas. El malvado hermano intentaba siempre destruir cualquier cosa que el Buen Espíritu hiciese.

Finalmente, cuando la Tierra se hubo completado, el Espíritu del Bien creó al hombre de un trozo de arcilla roja. Le puso en la Tierra y le dijo cómo debería vivir. El Mal Espíritu no se mantuvo inactivo y de la blanca espuma del mar creó otra criatura: el Mono.

Tras la creación de la Humanidad y de las demás criaturas vivientes, el Buen Espíritu otorgó a cada uno de ellos un Espíritu Protector.

Llamó entonces al Espíritu del Mal y le ordenó que dejara de crear problemas por toda la Tierra. Pero éste se negó. El Buen Espíritu, encolerizado con su malvado hermano, le retó a combate. El vencedor gobernaría la Tierra. Utilizaron como armas dos grandes espigas de un Manzano Gigante.

El Buen Espíritu regiría ahora toda la Tierra. Desterró a su perverso hermano al interior de una oscura cueva subterránea. Allí permanecería para siempre.

Pero el Espíritu Malo poseía sirvientes demoníacos que vagaban por la Tierra.

Y esto es así porque cada persona lleva en su interior dos corazones: uno malo y uno bueno. No importa lo bueno que pueda parecer un hombre: tiene siempre algo malo. No importa lo malo que otro pueda parecer: siempre hay algo bueno en él. Ningún hombre es perfecto.

El Buen Espíritu continúa la Creación y protege a la Humanidad. A Él van los espíritus de los hombres buenos tras la muerte. El Espíritu del Mal recibe, en cambio, en su cubil, tras el último viaje, las almas de los hombres viles.

10.1. Análisis semiótico del cuento

10.1.1. Morfosintaxis

10.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

El Gran Legislador obliga a su hija a caer por el Gran Manzano.

Cae a las profundidades

SP

Los animales tratan de evitar que se moje = La mujer da a luz a dos gemelos

Fallece en el parto

Un hermano simboliza el bien y el otro
el mal

= Los hermanos se pelean por el poder



El hermano bueno rige el mundo



El hermano malo es castigado a
vivir en una oscura caverna

10.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

Núcleo

Desde sus comienzos el ser humano convive con el bien y el mal pero el bien triunfa.

Catálisis

El primer elemento de catálisis es cuando Rawenio arranca el manzano y deja caer a su hija por el agujero pasando del mundo celestial al terrenal, donde encuentra el bien y el mal. A continuación otro elemento de catálisis es cuando los animales buscan crear una superficie terrestre sobre el océano para que la mujer celeste no se ahogara. El tercer elemento de catálisis es cuando la mujer celeste concibe gemelos, uno que representa el bien y otro el mal. El último elemento de catálisis son las dos grandes espinas con las que luchan en una batalla.

Morfología de Vladimir Propp

La primera función es la **A**, cuando el espíritu del mal viene al mundo causando la muerte de su madre, por los terribles dolores que sufrió en el parto. También daña al hermano bueno intentando destrozar su buena obra por ejemplo: envenenando las aguas puras, creando animales malignos...A su vez se da la función **a** porque ambos hermanos carecen del poder para dominar el mundo. Los hermanos se pelean por legislar el mundo, **H2**. El espíritu del mal intenta poner fin a la vida de su hermano **Pr3** pero el hermano bueno se proclama vencedor, **J2** y destierra al malo a vivir en una cueva. Concluimos que al espíritu del bien se le impone una difícil tarea, cuando su hermano trata de destruir todo lo bueno que él va creando, se corresponde con la función **M**. Al final el héroe es reconocido, función **Q** al ser el receptor de las almas buenas después de la muerte. A su vez el espíritu del mal es castigado, función **U** porque tendrá que vivir en una cueva y recibirá las almas de los espíritus viles.

Tipología de Aarne Thompson

Este cuento es el tipo 303, puesto que la historia gira en torno a dos hermanos de sangre, además gemelos. Uno representa el bien y el otro el mal.

B) Funciones integradoras

Indicios

Hay un indicio de poder del Gran Legislador, al arrancar el gran manzano y dejar un agujero en su lugar. Existe un indicio de crueldad por parte de Rawenio, al dejar caer a su hija, llevada por su curiosidad por el agujero y no tratar de rescatarla. Hay un indicio de bondad por parte de los animales al ir en busca de arena seca, para que el cuerpo de la mujer celeste no se moje y protegerla de posibles peligros. La tortuga será indicio de creación, porque simboliza Norteamérica y de peligro, porque cuando se estira es la causa de los terremotos. Las palomas blancas representan un indicio de celeridad y bondad, al querer acercar a la mujer celeste a la tierra y depositarla con suavidad sobre la superficie terrestre. La mujer celeste será el indicio del bien y el mal por medio de sus hijos gemelos: el Espíritu del Bien y el del Mal. A su vez el segundo hijo simboliza un indicio de muerte, porque su madre falleció a partir de su nacimiento. La muerte de la mujer celeste representa un indicio de la vida, porque de su cabeza se creará el sol y de su cuerpo la luna. El Espíritu del Bien será el indicio del bien en la tierra, porque creará

árboles buenos y altos como el pino y el eucalipto, animales como el oso y el ciervo y seres bondadosos, mientras que el Espíritu del Mal funciona como indicio del mal al poner espinas a los árboles, retorcer sus troncos y crear animales venenosos como la serpiente. La pelea entre hermanos es indicio de ambición, sólo uno podrá regir el mundo, finalmente será el Espíritu del Bien. Habrá un indicio de castigo, al enviar al Espíritu del Mal a una caverna, por haber causado tanto daño en la tierra.

Informaciones

El Tiempo

El concepto del tiempo como ya hemos visto, para los indios carecía de precisión porque no tenía importancia, por eso no hay una expresión exacta del tiempo, siempre se proyecta a una etapa muy lejana, que se mide por el paso de las estaciones, en este caso por el invierno, pues dice que habían pasado muchísimos inviernos.

La medición del tiempo se aplica también a las plantas, a los animales y a los objetos. El hombre está más alejado de la creación que los animales, de modo que les rinde honores. También lo hace con las rocas, porque han estado aquí durante muchos miles de inviernos y han permanecido sentadas ahí, viendo todo y haciéndose muy sabias. Por eso los “hombres piedra” pueden ser tan útiles, están más cercanos a la creación, son más viejos que casi todo lo que podemos tocar, también se les llama abuelos.

El narrador dice que, “en aquellos tiempos” todo era oscuridad. También nos dice que “un día”, pero sin ninguna precisión temporal más, Rawenio arrancó el Gran Árbol.

Otra alusión temporal aparece cuando narra que “transcurrió mucho tiempo antes de que”, el cuerpo del castor apareciera muerto flotando sobre las olas. De nuevo nos encontramos con otra idea del tiempo imprecisa, sabemos que es mucho tiempo, pero ignoramos con precisión a qué se refiere con mucho.

El narrador nos dice también que el cuerpo del Pingüino, “nunca regresó” del fondo de las aguas. Añade después que “finalmente” la Nutria ascendió y su cuerpo muerto flotó “durante algún tiempo” sobre las aguas. Ninguna de las dos expresiones temporales tiene mucha precisión. Como por acto de magia la Tortuga creció muchísimo “inmediatamente”, aquí la alusión temporal es muy breve y precipitada.

También cuenta que “al cabo de un tiempo”, la Mujer Celeste dio a luz, de nuevo nos encontramos con una alusión temporal poco precisa, pues puede ser, dos, tres, cuatro, meses o años. En el nacimiento de los gemelos hay un orden temporal secuencial: el Buen Espíritu nació primero y el Espíritu del Mal el segundo, también explica que durante el parto la mujer celeste murió.

El Espacio

El cuento comienza en la Tierra, que se encuentra cubierta por un enorme manto de agua, que servía para que viviesen ciertos animales marinos. A continuación el narrador nos transporta a un sitio muy lejano, en el alto cielo, al País de los Espíritus Felices, donde vivía Rawenio, el Gran Legislador. De ahí nos transporta a la cumbre de la Tierra Alta, donde había un manzano gigantesco, que arrancaron y dejaron un agujero, por donde se veía en la lejanía, en lo más profundo de los cielos el Mundo Bajo cubierto de agua y nubes. El Gran Espíritu lanzó a su hija por esa gran oquedad, al mundo de oscuridad, donde flotó en el vacío. Todavía muy lejos, se encontraban los animales acuáticos, que al ver caer la Gran Luz que producía la Mujer Celeste, llenos de miedo, buscaron refugio, sumergiéndose en aguas más profundas. Después los animales marinos, volvieron a la superficie e intentaron buscar un lugar seco, pero no encontraron ninguno. Al final el cuerpo de la nutria muerto, traía unos granitos de arena en sus garras, que depositó en el caparazón de una Gran Tortuga dando lugar a América del Norte como si se tratara de una inmensa isla.

Una gran bandada de palomas depositó a la Mujer Celeste sobre la Tierra. Al morir la Mujer Celeste de parto, el Espíritu del Bien, colocó su cabeza en el Cielo e hizo el Sol, del cuerpo muerto hizo la Luna y las estrellas, colocándolas en el cielo, colocó el resto en las entrañas de la Tierra. El Occidente fue ensombrecido por el Espíritu del Mal y llevó al Sol más allá de la oscuridad.

10.1.1.3. Acciones

10.1.1.3.1. Actantes

Rawenio es actante ayudante, es el creador al arrancar el gran manzano y dejar un agujero por el que tendrá que deslizarse la mujer celeste. El manzano será objeto de maltrato. La mujer celeste será actante agresora, al dejar un haz de luz tan fuerte que cegará a los animales acuáticos. El castor, la nutria y el pingüino serán actantes ayudantes, puesto que tratarán de salvar la vida de la mujer celeste, al buscar un refugio donde se pudiera secar, pero fracasan en el intento. La gran tortuga será actante heroína al ser el origen de Norteamérica y actante agresora cuando se estira porque provocará terremotos. La mujer celeste será actante agresora y a la vez ayudante al crear al Espíritu del Bien y del Mal. El Espíritu del Bien será actante ayudante, al crear seres que aportarán cosas positivas al mundo como: el pino, el eucalipto, el oso, el ciervo, etc...éstos a su vez serán objetos de creación. Por el contrario, su hermano gemelo, el Espíritu del Mal será actante agresor al crear seres que tratarán de destruir el mundo como: las serpientes, los lagartos; éstos serán a su vez objetos de creación. El Espíritu del Bien será actante héroe, al convertirse en el rey del mundo y su hermano será objeto de maltrato, al ser enviado a vivir en una oscura caverna y pasar el resto de su vida ahí. Los espíritus protectores serán actantes ayudantes que todo ser humano necesitará tener.

10.1.1.3.2. Actores

T. / M.T. - Tierra / Madre Tierra	M.B.M.E. / M.C. / G.L.- Madre del
Ag. - Agua	Buen y del Mal Espíritu / Mujer Celeste
So.- Sol	/ Gran Luz.
Lu. - Luna	E.M. / He. / M.H.-Espíritu del Mal /
Ci. - Cielo	hermano / Malvado Hermano
P.E.F.-País de los Espíritus Felices	E.B. / He. / B.H.- Espíritu del Bien /
Ra. / G.L. / G.E.- Rawenio / Gran	hermano / Buen Hermano
Legislador / Gran Espíritu	M.B.- Mundo Bajo
G.M. / G.A.- Gran Manzano / Gran	A.A.-Animales Acuáticos
Árbol	Ca.- Castor
Es.- Estrellas	Pg.- Pingüino
Pa.-Palomas	Nu.- Nutria
	G.T.- Gran Tortuga

A.N.- América del Norte

Te.- Terremoto

Mo.- Mohawk

J.P.B.- Jefe de las Palomas Blancas

Pi.- Pino

Eu.- Eucalipto

Os.- Oso

Cie.- Ciervo

La.- Lagartos

Se.- Serpientes

Fu.- Fuentes

Re.- Regatos

Co.- Corrientes

Ri.- Ríos

A.M.- Altas Montañas

To.- Torrenteras

A.R.- Arcilla Roja

Mo.- Mono

E.P.- Espíritu Protector

O.C.- Oscura Cueva

S.D.- Sirvientes Demoniacos

10.1.1.3.3. Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias.

S1

{ T. / MT., Ag., So., Lu., Ci., P.E.F., Ra. / G.L / G.E., G.M. / G.A., Es., Pa. }

Sp

{ M.B.M.E. / M.C. /G.L, E.M. / He. / M.H, E.B./ He. / B.H, M.B, A.A. Ca.,
Pi., Nu., G.T., A.N., Te., Mo., J.P.B }

S2

{ Pi., Eu., Os., Cie., La., Se., Fu., Re., Co., Ri., A.M.,To., A.R., Mo.,
E.P.,O.C.,S.D. }

10.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- Rawenio arranca un manzano y ordena a su hija descender por el agujero que

habían dejado sus raíces.

A2- El espíritu celeste descendió y los animales acuáticos se asustaron con su haz de luz.

A3- Los animales estaban preocupados porque el espíritu celeste se secase después de caer al agua.

A4 - Los animales tardan mucho en salir a la superficie.

A5- La nutria, las criaturas del agua y la gran tortuga, dieron lugar a la isla de Norte América y a los terremotos.

A6- Las palomas blancas llevan el cuerpo de la mujer celeste a la tierra.

A7- La mujer celeste da a luz a gemelos.

A8-El Espíritu del Bien y del Mal lucharán por gobernar el mundo.

A9-El Espíritu del Bien regirá el mundo y el del Mal, será castigado a vivir en una cueva.

10.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor

T. / M.T. {A1, A3, A5, A6, A8, A9}	Ca. {A1, A3, A4}	Re. {A8}
Ag. {A3, A4, A5}	Pg. {A1, A3, A4, A5}	Co. {A8}
So. {A1, A7}	Un. {A1, A3, A4, A5}	Ri. {A8}
Lu. {A1, A7}	G.T. {A5}	A.M. {A8}
Ci. {A1}	A.N. {A5}	To. {A8}
P.E.F. {A1}	Te. {A5}	A.R. {A8}
Ra./G.L./G.E. {A1, A2}	Mo. {A5}	Mo. {A8}
G.M. / G.A {A1, A2, A8}	J.P.B. {A6}	E.P. {A8}
Es. {A1, A7}	Pi. {A8}	O.C. {A9}
Pa. {A6}	Eu. {A8}	S.D. {A9}
M.B.M.E. / M.C. / G.L. {A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7}	Os. {A8}	
E.M. / He. /M.H. {A1, A7, A8, A9}	Cie. {A8}	
E.B. / He. / B.H. {A1, A7, A8, A9}	La. {A8}	
M.B. {A1}	Se. {A8}	
A.A. {A1, A2, A3, A4, A5}	Fu. {A8}	

10.1.1.3.6. Predicados de base

Rawenio el Gran Legislador, sabía que quería mejorar la vida del mundo subterráneo, puede porque arranca el manzano para poder penetrar a ese mundo por medio del agujero. Su hija, la Mujer Celeste sabe, quiere y puede descender por el agujero y los animales querrán depositarla en la tierra, pero no sabrán donde colocarla al tardar demasiado no podrán ayudarla; serán las palomas las que podrán depositarla en un lugar seco. Rawenio sabrá, podrá y querrá mejorar la vida del mundo subterráneo enviando a su hija, la Mujer Celeste que con su luz puede llevar vida, además quiere y puede dar continuidad a la especie humana engendrando gemelos, el Espíritu del Bien y el Espíritu del Mal que sabrán, querrán y podrán crear todas las criaturas necesarias para llenar el mundo de seres buenos y malos. Los dos querrán regir el mundo, pero sólo el Espíritu del Bien podrá, porque vencerá a su hermano.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje \ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
T. / M.T.	+	+	-
Ag.	+	+	-
So.	+	+	-
Lu.	+	+	-
Ci.	⊖	⊖	⊖
P.E.F.	⊖	⊖	-
Ra. / G.L. / G.E.	+	+	-
G.M. / G.A.	-	⊖	-

M.B.M.E. / M.C. / G.L. (La protagonista)	+	+	+
E.M. / He. / M.H.	+	+	-
E.B. / He. / B.H.	+	+	-
M.B.	⊖	⊖	⊖
A.A.	-	+	⊖
Ca.	-	+	⊖
Pg.	-	+	⊖
Nu.	-	+	⊖
G.T.	+	+	⊖
A.N.	-	⊖	+
Te.	+	⊖	-
Mo.	+	⊖	+
J.P.B.	+	+	⊖
Pi.	⊖	⊖	⊖
Eu.	⊖	⊖	⊖
Os.	⊖	⊖	⊖
Cie.	⊖	⊖	⊖
La.	⊖	⊖	⊖
Se.	⊖	⊖	⊖
Fu.	⊖	⊖	⊖
Re.	⊖	⊖	⊖
Co.	⊖	⊖	⊖
Ri.	⊖	⊖	⊖

A.M.	⊖	⊖	⊖
To.	+	+	-
A.R.	+	⊖	+
Mo.	+	+	-
E.P.	+	+	-
O.Cu.	+	⊖	-
S.D.	+	+	-

10.2. Semántica

10.2.1. Los símbolos

Las siete direcciones del espacio, dos por cada una de las tres direcciones más el centro, dan lugar a la proyección de ese orden en el tiempo. Seis direcciones son dinámicas, que corresponden a cada día laboral y el centro corresponde al domingo, el día de descanso y une todos los centros, uniéndolos al centro esencial o místico, al divino origen, ese día tiene carácter sagrado. Por otro lado el centro en espacio y en tiempo puede encontrarse como aspecto espiritual.

“La Tierra estaba completamente cubierta por un inmenso manto de agua. No había Sol, ni Luna, ni estrellas. No había luz. Todo era oscuridad”. Para la inmensa mayoría de los pueblos, el cielo es símbolo del principio activo, asimilado al sexo masculino, al número 3 y al espíritu, mientras que la tierra simboliza el principio pasivo, femenino, al número 4 y a lo material.

La Tierra o el Mundo espacial, es un reflejo de una actividad creadora permanente. Su imagen alegórica se representa por la figura de una doncella con dos varillas, que son los símbolos de la polarización, que sirve de estímulo al movimiento circulatorio en torno al cosmos. Según (Pritchard:2001,34) la tierra contiene energías que van más lejos del alcance de ellos, este planeta es portador de las energías de la madre.

Mircea Eliade en Cirlot (1991:134) al hablar del simbolismo del cielo, dice que el azul del cielo, es el velo que cubre el rostro de la divinidad, las nubes son sus vestiduras, la luz del óleo que unge su inmenso cuerpo, las estrellas son sus ojos.

En los pueblos orientales existe la conexión cielo-bóveda y se relaciona la cúpula celeste con la tienda del nómada. El espacio celeste deja de ser un continente, para llegar a ser un contenido del hiperespacio o mejor dicho del transespacio.

Por su carácter juvenil y filial, el sol se asimila al héroe por oposición al padre que es el cielo, aunque a veces se identifique con él; por eso el arma del cielo es la red estelar, el poder de ligar y el arma del héroe es la espada, asimilada al fuego. Por esta causa, también los héroes son exaltados al rango solar e incluso identificados con el Sol.

En la América precolombina, en Méjico y Perú, que fueron los centros más avanzados y lograron una auténtica organización política, llegaron a establecer una concordancia entre la supremacía de los cultos solares y las formas históricas del existir humano.

Desde la Antigüedad, existía una división del cielo en cielos, que obedecía a una característica de la lógica primitiva, que necesita asignar un espacio separado celular, a cada cuerpo celeste o grupo concreto de cuerpos, presintiendo las leyes de la gravitación, del campo gravitatorio y de la teoría de los conjuntos, que expone la esencial relación de lo cualitativo (discontinuo) y lo cuantitativo (continuo). Los indios de América comparten la creencia de la unidad esencial del cosmos, todas las cosas están relacionadas entre ellas; el sol, la luna, las estrellas, la luz, por eso aquí no hay nada aislado, todo ello forma un bloque.

El Sol es el arcano decimonono del Tarot, el disco del astro rey muestra su imagen alegórica, rodeada por rayos que van alternando entre rectos o llameantes, dorados y rojos, que simbolizan la doble acción calórica y luminosa del sol, que es el astro de fijeza inmutable, por esa razón revela la realidad de las cosas, no sus facetas cambiantes como la luna. El sol es adulado por los amerindios por considerarle un astro sagrado, posee la energía creativa del abuelo, a su vez se asemeja al creador, el portador de la luz que viene del este. Pritchard (2001:72)

El Sol teogónicamente expresa el momento de máxima actividad heroica, en la transmisión y sucesión de poderes, que se verifica a través de las generaciones de deidades, por eso tras Urano, Saturno y Júpiter, aparece Helio Apolo. A veces, aparece el Sol como sucesor directo e hijo del dios del cielo. Señala Krappe en Cirlot

(1991:420), que hereda una de las cualidades más importantes y morales de ese dios: lo ve todo y, en consecuencia, lo sabe todo.

El simbolismo de La Luna es muy amplio y complejo. Cicerón cita el poder del satélite cuando dice: “Cada mes la luna ejecuta la misma carrera que el sol en un año... Contribuye en gran medida por su influjo a la madurez de las plantas y al crecimiento de los animales.” Esto justifica el importante papel de las diosas lunares: Ishtar, Hathor, Anaitis, Artemisa. Desde la antigüedad el hombre observó la relación existente entre la luna y las mareas; más extraña aún entre el ciclo lunar y el ciclo fisiológico de la mujer. Krappe en Cirlot (1991:290) opina que esta relación se debe, como ya pensaba Darwin, a que la vida animal tuvo su origen en el seno de las aguas, determinando un ritmo vital que duró millones de años.

Bayley en Cirlot (1991:204) señala que en muy pocas ocasiones aparece en sentido singular, sino bajo el aspecto de multiplicidad, entonces simboliza el ejército espiritual luchando contra las tinieblas. La Luna es el arcano decimoctavo del Tarot, este astro nocturno ilumina los objetos a medias con su luz indecisa, la luna se representa por un disco plateado con un perfil femenino.

Las estrellas representan también la comunicación entre los mundos, la vivificación por las luminarias celestes de los líquidos contenidos en los recipientes y la transmisión de estas cualidades a la tierra y al agua puramente materiales.

Las estrellas son el arcano decimoséptimo del Tarot, por su nocturnidad se encuentran ligadas a la idea de la noche; por su número, a la idea de la multiplicidad, por su disposición a la idea de orden y destino. Otro sentido simbólico de las estrellas es que, parecen representar la comunicación entre los mundos, la vivificación de las luminarias celestes, transmitiendo esa luminosidad a la tierra y al agua, que son puramente materiales. Por esa razón, Oswald Wirth en Cirlot (1991:293) afirma que este arcano representa el alma ligando el espíritu a la materia. William Blake habla de “la colérica región de las estrellas”, donde nos comenta un aspecto terrible del cielo, relacionado con el mito de la catástrofe cósmica.

La luz se identifica tradicionalmente con el espíritu, al que se reconoce por su intensidad luminosa. La luz es la expresión de la moralidad, de la intelectualidad y de las siete virtudes, su color blanco representa la síntesis de totalidad, además la luz es

fuerza creadora, energía cósmica e irradiación. La fuerza espiritual se recibe por la iluminación de un centro de luz, que corresponde en lo situacional a Oriente.

Para los hebreos la palabra luz posee varios significados: ciudad centro, como Agartha, mandorla o lugar de la aparición. Según Genón, significa una partícula humana indestructible, simbolizada por un hueso durísimo, unido a una parte del alma desde la muerte a la resurrección.

La oscuridad se identifica con la materia, lo maternal y germinal; precede a la diferenciación de lo concreto, esta oscuridad que corresponde al caos primigenio, se divide en luminosidad y sombras. Existe también una relación con la nada mística, *obscurium per obscurius*, pues representa una vía de adentramiento hacia los orígenes. Según Genón la luz representa el principio de la diferenciación y de la ordenación jerárquica. Las tinieblas, que preceden al *fiat lux*, simbolizan tradicionalmente el estado de las potencias no desenvueltas que provocan el caos, por eso la oscuridad reinante en el mundo ulterior a la llegada de la luz es regresiva y se le asocia con el principio del mal y con las fuerzas inferiores que no han sido sublimadas.

Aquí nos encontramos de nuevo con la idea de que, los indios del continente americano comparten la idea de la unidad esencial del cosmos y como todo está relacionado entre sí, asistimos a la presencia de cuatro animales, que al parecer fueron creados en bloque. Estos animales sirven de apoyo a la idea expresada en el cuento, que la vida en el mundo actual según los científicos comenzó en el agua.

El castor, como hemos visto, es un mamífero roedor que pertenece a la familia de los castóridos, con el cuerpo cubierto de pelo muy fino. Los indios lo representan como creador o destructor por sus afilados dientes. En este cuento se muestra como ayudante, tratando de buscar un refugio para la Mujer Celeste.

La nutria es símbolo de buena suerte y felicidad entre los indios. En este cuento es portadora del barro necesario para que el Creador moldee al hombre y a la mujer, así que será dador de vida.

La tortuga integra varios sentidos simbólicos, en el Extremo Oriente tiene un significado cósmico. Chochod en (Cirlot 1991:451) dice respecto a ella, “La tortuga primordial tiene la concha redonda por encima para representar el cielo y cuadrada por debajo para representar la tierra”. Para la raza negra en Nigeria, es semejante al sexo femenino y se le atribuye el sentido de lujuria. En alquimia simboliza la masa confusa, es también

emblemática por su longevidad. En este cuento los indios se refieren a ella como Norte América porque tiene dicha forma, los pies son Alaska, Groenlandia, Baja California y Florida, la cola es Sudamérica, parte del caparazón de arriba sería Canadá y la otra mitad del caparazón Estados Unidos. El caparazón también se utilizaba como calendario, los 13 cuadrados son todas las lunas del año y los 28 cuadraditos, los días de cada mes lunar.

Los eslavos consideran, que después de la muerte, el alma toma forma de paloma, como todo animal alado, participa del simbolismo general de espiritualidad y poder de sublimación. En el arte visigodo y románico, es un motivo frecuente para simbolizar las almas. En la religión cristiana, basándonos en las Sagradas Escrituras, representa a la tercera persona de la Trinidad, el Espíritu Santo, en forma de paloma. Este cuento se refiere a la paloma como símbolo de pureza y de salvación porque colocará el cuerpo de la Mujer Celeste sobre un terrero seguro donde se puedan secar y por tanto salvar su vida.

Al ciervo, se le atribuye el papel de mensajero de los dioses, porque puede considerarse como la antítesis del macho cabrío. Sus características físicas contribuyen en parte a su prestigio, su belleza, su gracia y su agilidad. El sentido simbólico del ciervo se halla ligado al Árbol de la Vida, por la semejanza de su cornamenta con las ramas arbóreas. También simboliza la renovación y crecimiento cíclicos. En diversas culturas asiáticas y en la América precolombina, el ciervo es símbolo de renovación, debido a los brotes de sus cuernos, junto con el águila y el león, es enemigo secular de la serpiente, que denota su carácter favorable. El ciervo se halla en relación con el cielo y con la luz, mientras que la serpiente depende de la noche y de la vida subterránea. Las águilas, ciervos y caballos aparecen a ambos lados del puente de la muerte y de la resurrección (Vía Láctea), como mediadores entre el cielo y la tierra. En este cuento aparece como un animal positivo porque será creador por el Espíritu del Bien.

La serpiente simboliza por antonomasia la fuerza pura y sola; de ahí sus ambivalencias y multivalencias; por su avance reptante, se le asocia frecuentemente al árbol y existe una analogía con sus raíces y ramas, muda de la piel, lengua amenazante, esquema ondulado, silbido, forma de ligamento y agresividad por enlazamiento de sus víctimas, etc...

Las serpientes son la fuente de la destrucción, para Diel en (Cirlot 1991:406) es el símbolo, no de la culpa personal, sino del principio del mal inherente a todo lo terrenal,

la serpiente Mitgard del mito nórdico expresa lo mismo. El signo de la babosa o serpiente cornuda alude a lo primigenio y a las fuerzas cósmicas. Se usa como signo determinativo de los nombres de las diosas, que significa que por la mujer el espíritu se desliza en la materia y en el mal, se emplea también como los demás reptiles, para aludir a lo primordial, a los estratos más primitivos de la vida. En este cuento se representa como un animal destructivo porque es creado por el Espíritu Maligno y trata de poner fin a todos los animales creados por el Espíritu del Bien. Por su muda de piel, simboliza la resurrección, por su carácter reptante y sus anillos estranguladores, significa la fuerza y por su peligrosidad, el aspecto maligno de la naturaleza.

Jung en (Cirlot 1991:407) señala que los gnósticos la asimilaban al tronco cerebral y la médula, constituyendo un excelente símbolo de lo inconsciente, que expresa su presencia repentina, inesperada, su interposición brusca y temible. Añade que, psicológicamente, es un síntoma de la angustia y expresa una anormal asimilación del inconsciente, es decir, una reactivación de su facultad destructiva. En el Völupsa se anuncia, que el diluvio empezará al despertarse la serpiente para la destrucción universal. Según Zimmer en (Cirlot 1991:407) se identifica con la Rueda de la Vida por ser la fuerza vital, que determina nacimientos y renacimientos. La serpiente en el símbolo chino del *Yang-Yin*, expone la ambivalencia esencial de la serpiente y su pertenencia a los dos aspectos, activo y pasivo, afirmativo y negativo, constructivo y destructivo del ciclo.

Los simios poseen un sentido general de fuerza inferior, sombra, actividad inconsciente, pero ello presenta una doble faz, como en el caso de los seres fabulosos de las leyendas. Por un lado, esa actividad puede ser peligrosa, pero por otro, puede resultar una ayuda con la que no se contaba. Por esta razón en China, al mono se le concede el poder de otorgar la salud, el éxito y la protección, relacionándolo con duendes, brujas y hadas.

La clasificación simbólica de los animales, corresponde con frecuencia a los cuatro elementos, pero la más general y concreta establece, que los anfibios corresponden al agua; los reptiles a la tierra; las aves al aire y los mamíferos por su sangre caliente al fuego.

El árbol es uno de los símbolos esenciales de la tradición, algunos pueblos eligen su árbol determinado. La encina era el árbol sagrado entre los celtas; para los escandinavos era el fresno; en Alemania, el tilo y en la India la higuera. En las mitologías son muy

frecuentes las asociaciones entre árboles y dioses; Attis y el abeto; Osiris y el cedro; Júpiter y la encina; Apolo y el laurel.

El árbol en el sentido más amplio, representa la vida del cosmos, su densidad, crecimiento, proliferación, generación y regeneración, como vida inagotable equivale a inmortalidad. Según Eliade, como es concepto de “vida sin muerte”, se traduce ontológicamente por “realidad absoluta”, el árbol deviene dicha realidad, centro del mundo. El símbolo derivado de su forma vertical, transforma acto seguido ese centro en eje, tratándose de una imagen verticalizante, pues el árbol recto conduce una vida subterránea hasta el cielo, se comprende su asimilación a la escalera o montaña, como símbolo de la relación más generalizada entre los “tres mundos” (inferior, ctónico o infernal; central, terrestre o de la manifestación; superior o celeste). El árbol en su definición más extensa, simboliza la vida del cosmos y por su vida inagotable equivale a la inmortalidad, por su forma vertical hay una transformación de ese centro en eje.

El árbol invertido, cuyas raíces están en el cielo y cuya copa en la parte inferior, expresa la multiplicidad, la expansión del universo, la involución y la materialización. Por eso Eliade en (Cirlot 1991:316) afirma que, “la cima de la montaña cósmica no sólo es el punto más alto de la tierra, es el ombligo de la tierra, el punto donde dio comienzo la creación, la raíz”.

El pino como otros árboles de hoja perenne simboliza la inmortalidad, las coníferas, cuya forma es piramidal, participan además del significado asociado de esta forma geométrica. El pino fue el árbol sagrado de los frigios, asociándolo al culto de Attis, las piñas simbolizaban la fertilidad. El pino tiene 4 raíces que se extienden en los cuatro puntos cardinales para abrazar a la gente, las raíces blancas representan la paz y la fuerza, si una persona que no pertenece a las cinco naciones quiere obedecer las leyes de paz, sólo tiene que seguir una de las grandes raíces del árbol, en la copa está el águila que nos vigila y protege.

El agujero como símbolo del cielo, significa el paso de la vida del espacio a lo inespacial, de la vida temporal a la intemporal, que corresponde al cenit. Entre los indios Pomo del norte de California, el oso grizzly da un zarpazo a los candidatos a la iniciación, que les hace un agujero supuesto en la espalda, a raíz del cual mueren para transir a la nueva etapa de su vida. Como los hombres están acostumbrados a la visión de heridas desde los tiempos más remotos, ha podido influir en asociar las ideas de agujeros y travesía, como un paso entre el mundo y el ultramundo.

Esta zona circular del agujero, que es el centro, representa lo inespacial e intemporal, lo que no está formado aún, es decir la “nada mística” oriental, el agujero que simboliza el cielo chino, el *Pi* de jade. Eliade en (Cirlot 1991:444) apunta que, *in illo tempore* todo era posible. Las especies y las formas, eran fluidas, porque no habían sido fijadas aún, la vuelta a ese estado indica el fin de la temporalidad. Las fases: no manifestación-manifestación-no manifestación, que constituye el ciclo de la vida, se producen en el espacio a la vez que en el tiempo.

La mujer corresponde al principio pasivo de la naturaleza, la encontramos principalmente en tres aspectos, como sirena, lamia o ser monstruoso que encanta, divierte y aleja de la evolución. En los símbolos de la madre aparece una ambivalencia notable; la madre simboliza la imagen de la naturaleza e inversamente, la “madre terrible” como sentido y figura de la muerte. Por esta razón, siguiendo la enseñanza hermética, “regresar a la madre” significaba “morir”, también se ha asociado lo materno con el sentimiento de nostalgia del espíritu por la materia.

Las nubes simbolizan dos aspectos principales, por un lado se asemejan a la niebla y al mundo interior entre lo formal e informal, por otro lado forman el océano de las aguas superiores, que era el reino del antiguo Neptuno. En el primer caso simbolizan las formas como fenómenos y apariencias, que ocultan la identidad perenne de la verdad superior, en el segundo caso son progenitoras de fertilidad relacionada con dar vida.

La oquedad representa el aspecto abstracto de la caverna, la inversión de la montaña. En la oquedad se superponen muchos significados simbólicos, como la morada de los muertos, del recuerdo, del pasado, alude también a la madre y al inconsciente, ya que existe una conexión que sirve de unión entre todos estos elementos..

El Gran Espíritu

Los mitos de los Iroqueses tienen un interés especial por los retratos que presentan de varios héroes semi-históricos. Los primeros substratos de los mitos de este pueblo, tratan de las aventuras de su principal deidad, *Hi'nun*, el dios del trueno, que con su hermano, el Viento del Oeste, finalmente vencieron y exterminaron la poderosa raza de los Gigantes de Piedra. En un periodo más tardío, encontramos que varias leyendas giran en torno a los nombres de los jefes Atotarho y Hiawatha, que existieron hace algún tiempo, como mencionamos con anterioridad. Éstos representan un buen ejemplo de la rapidez con la que el mito se agrupa en torno a un nombre famoso, Atotarho el

poderoso guerrero, se le considera ahora como el mago por excelencia de los Iroqueses, aunque probablemente, esto no se atribuye al hecho de que era astuto y cruel, como algunos escritores de la tribu parecen creer, sino por el hecho de que al ser un gran guerrero, iba vestido con ropa de serpientes, reptiles considerados poderosos para la guerra y poseedores de un profundo significado mágico.

El original Hiawatha, el que busca el cinturón Wampum, se le describe como el padre de una larga línea de personas del mismo nombre, que parecen haber sido importantes funcionarios en el gobierno tribal. A él se le atribuye el honor de haber creado la Gran Conferencia de los Iroqueses, que durante mucho tiempo fueron grandes rivales de las tribus que les rodeaban. Como muchos otros héroes en el mito, el celta Mananan por ejemplo, Hiawatha poseía una canoa mágica, que obedecía a la mínima orden y en la que finalmente dejó la esfera terrestre para la región sombría, a la que todos los héroes efectúan su salida. Spence (1994:217-218)

Las olas igual que en China, son consideradas morada de dragones y símbolo de pureza, no hay aquí ambivalencia, sino yuxtaposición, pues se toman como significados dos aspectos distintos de la misma forma oceánica; por el ritmo ondulante, las olas se relacionan con los dragones; por la espuma blanca, con la pureza.

La isla representa un símbolo complejo que incluye varios significados. Según Jung en (Cirlot 1991:268), la isla es el refugio contra el amenazador asalto del mar del inconsciente, es decir la síntesis de conciencia y voluntad. Según Zimmer en la doctrina hindú, la isla es concebida como el punto de fuerza metafísico, en el cual se condensan las fuerzas de la “inmensa ilógica” del océano. La isla, por otra parte, es un símbolo de aislamiento, de soledad y de muerte. Cirlot (2002:263)

El terremoto, en cuanto a la interpretación causal del fenómeno, para la mayoría de las culturas primitivas y astrobiológicas, tiene un origen demoníaco teriomórfico. La tierra, en Japón está sostenida por un inmenso pez; en la literatura sánscrita por una tortuga; en América del Norte por una serpiente. El terremoto es partícipe del sentido general de toda catástrofe: mutación brusca y repentina de un proceso, que puede ser maléfica pero también benéfica, a veces se considera al terremoto creador de fertilidad. El terremoto es en el fondo, una aplicación del simbolismo universal del sacrificio y la inversión cósmica.

El sentido simbólico del mar pertenece al del océano inferior, al de las aguas en movimiento, agente transitivo y mediador entre lo no formal (aire, gases) y lo formal (tierra, sólido) y por analogía entre la vida y la muerte. El mar y los océanos, se consideran como la fuente de la vida y el final de la misma, volver al mar es como retornar a la madre, morir, similitud con el líquido amniótico en el que se alberga el feto durante el embarazo.

El sentido simbólico más general de los gemelos, es que uno representa la parte eterna del hombre, herencia del padre celeste, que es reflejo de la hierogamia, es decir, el alma y el otro la parte mortal. Los gemelos simbolizan también los principios contrapuestos del bien y del mal, como ocurre en este cuento, por eso los gemelos aparecen como enemigos mortales. Tal es el caso del origen del mito egipcio de Osiris y Set, del mito persa de Ahuramazda y Ahrimanyu, el mito iroqués de Hawneyn y Hanegoasegeh y también el eslavo de Bielbog y Czernibog, el dios blanco y el dios negro. Como el principio vital suele ir asociado al mal, el del bien tiene que recaer sobre la espiritualidad ascética, por lo tanto, para conseguir la inmortalidad es necesario el “niégate a ti mismo”. Nietzsche interpreta así el mensaje místico de esta negación parcial, “Arroja en el abismo lo que tienes de más pesado. Hombre, olvida... Divino es el arte de olvidar. Si quieres elevarte. Si quieres ser tú en las alturas, arroja al mar lo que tienes de más pesado”, pero aquí como occidental, no se llega a desprender del yo.

Los iroqueses creían que en los primeros días de la creación, existía una raza de gigantes malignos, cuyos cuerpos estaban labrados de piedra. Es difícil decir cómo surgió la idea de esos seres, pero es posible que la idea del concepto generalmente difundido de una raza gigante, que brotaba de la Madre Tierra, estaba en ese momento fusionada con otra creencia, la de que las piedras y las rocas componían el armazón o esqueleto óseo de la tierra. Encontramos un ejemplo de esta creencia en el bonito y viejo mito griego de Deucalión y Pirra, que se asemeja mucho al de Noé. Cuando después del diluvio que sumergió a Hellas, el barco superviviente, se encalló sobre el Monte Parnaso, ellos consultaron al oráculo de Temis, de qué modo pudiera restablecerse la raza humana. El oráculo les ordenó que velaran y que arrojaran los huesos de sus madres tras ellos, éstos interpretaron que éstas significaban las piedras de la tierra. Recogían trozos sueltos de piedra, se las echaban a la espalda y de las arrojadas por Deucalión brotaron hombres, mientras que las arrojadas por Pirra se transformaron en mujeres.

Estos gigantes de piedra de los iroqueses, que moraban en el lejano oeste, tomaron consejo los unos de los otros y decidieron invadir el territorio indio y exterminar la raza de los hombres. Un grupo de indios justo empezando en el camino de la guerra, fueron avisados de la invasión y fueron ordenados por los dioses, a desafiar a los gigantes a combatir. Ellos obedecieron y los grupos en oposición se hicieron frente en un lugar cerca de un gran golfo. Pero cuando los monstruos avanzaban sobre sus enemigos humanos, el dios del viento de oeste, que estaba recostado esperándolos, se precipitó sobre los titanes, de modo que fueron arrojados sobre el borde del golfo, lejos dentro del oscuro abismo debajo, donde perecieron de forma miserable.

Las rocas se reservan por esa razón, pues han estado aquí por miles de inviernos y han estado sentadas ahí, viendo todo y consiguiendo mucha sabiduría. Ésa es la razón por la que la gente de piedra puede prestarnos tanta ayuda, ellos están más cercanos a la creación, son más viejos que casi todas las cosas que podemos tocar, a ellas también se les llama abuelos. Pritchard (2001:186)

Según Evola en (Cirlot 1991:299), símbolos de la Madre Tierra son: agua, madre de las aguas, piedra, caverna, casa de la madre, noche, casa de la profundidad, casa de la fuerza o de la sabiduría. Como la luz espiritual corresponde al Sol, la sombra corresponde al doble negativo del cuerpo, a la imagen de su parte maligna e inferior. Para los pueblos primitivos la sombra es un *alter ego*, un alma, idea que se encuentra en el folklore y en la literatura de las culturas avanzadas. Según Frazer en (Cirlot 1991: 424) normalmente el hombre primitivo considera su sombra, su imagen en el agua o en un espejo, como su alma o una parte vital de sí mismo. Para Jung en (Cirlot 1991: 424) la sombra es la personificación de la parte primitiva o instintiva del individuo.

La fuente como agua de surgimiento simboliza la fuerza vital del hombre y de todas las substancias, por eso en un plano arquitectónico: claustro, jardín o patio, la fuente ocupa el lugar central. Jung en (Cirlot 1991:217) la asimila a una imagen del ánima, como origen de la vida interior y de la energía espiritual. El río tiene un símbolo ambivalente ya que se encuentra en la fuerza creadora de la naturaleza y del tiempo. Por una parte es el símbolo de la fertilidad y el progresivo riego de la tierra y por otro el transcurso irreversible y por lo tanto el abandono y el olvido.

En la representación del paraíso terrenal, aparecen cuatro ríos que parten del centro, es decir, del mismo pie del Árbol de la Vida y se separan según las cuatro direcciones que marcan los puntos cardinales. Por lo tanto, brotan de una misma fuente, que deviene el

símbolo del centro y del origen en actividad. Según la tradición, esta fuente se denomina la *fons iuventutis*, cuyas aguas pueden asimilarse a la “bebida de inmortalidad”. (Amrita de los hindúes).

Teilhard en (Cirlot 1991:315) asimila la montaña a una elevación interna o transposición espiritual de la idea de ascender. Se la identifica con el eje del mundo por la verticalidad del eje principal, de la cima a la base, en lo anatómico se la identifica con la columna vertebral. En China, por sus proporciones grandiosas, simboliza la grandeza y generosidad del emperador y es el cuarto de los doce emblemas imperiales.

En cuanto tiene conciencia de su ser, el hombre se convierte en símbolo para sí mismo. La frase de Orígenes: “Comprende –hombre- que eres otro mundo en pequeño y que en ti se hallan el sol, la luna y también las estrellas”, es común a todas las tradiciones. Según el esoterismo musulmán, el hombre es el símbolo de la existencia universal, esta idea en la filosofía contemporánea define al hombre como mensajero del ser. Para el simbolismo hay una relación de función, detentar la conciencia del cosmos y de analogía, por lo cual el hombre es una imagen del universo. Para los amerindios el ser humano es la séptima generación en la cadena de la creación de Geezoolgh. Cuando Glooskap fue creado, todo lo demás estaba ya aquí o sea que somos los bebés del universo. Cuando un hombre es viejo, ha aprendido mucho entonces ha experimentado casi todo y tiene la vista del ojo del águila. Un hombre era *geezeegodwit*, si había conocido a su bisabuelo, abuelo, padre, hermanos y hermanas, hijos, nietos y bisnietos, siete generaciones completas, que son tantas relaciones como un hombre puede conocer a lo largo de una vida. Cuando un hombre ha visto siete generaciones, tiene el espectro completo y puede compartir con los demás todo lo que él ha aprendido, si ha visto el impacto de las acciones de su bisabuelo en siete generaciones, sabe que todas sus acciones afectarán a siete generaciones también.

Algunos algonquinos piensan que el flujo de los acontecimientos humanos, viene del momento del origen de la creación y que las cosas más viejas, están más cercanas de la creación que las nuevas. Los mayores están más cercanos de la creación que sus hijos e hijas, de modo que están más cercanos a lo sagrado.

Las armas simbolizan las funciones y fuerzas de espiritualización y sublimación, al modo como los monstruos representan la exaltación de lo inferior. En mitos y leyendas se exalta el poder de las armas, objetos y atributos de los grandes héroes, santos o semidioses, como el olifante de Rolando, el martillo de Thor, la vara de Moisés, etc. El

simbolismo de algunas armas se enriquece por el elemento del que dependen: la boleadora y la honda están asociadas con el aire; la lanza, con la tierra; la espada, con el fuego; el tridente, con las profundidades. Existe una determinación específica de la espada como arma de salvación, asociada a los ritos medicinales.

La cueva, gruta o caverna tiene desde los primeros tiempos un significado místico. Puede considerarse como centro o podemos basarnos en el psicoanálisis de Freud, que nos presenta la caverna o cueva como abismo interior de la montaña, es el lugar en que lo numinoso se produce o puede recibir acogida. Por esa razón, desde la prehistoria las pinturas simbólicas de los correspondientes cultos y ritos, se situaron en grutas profundas no sólo por la razón utilitaria de esconder y preservar las imágenes. La cueva o caverna significa para Platón la representación del mundo fenoménico, mientras su exterior, realidad luminosa y abierta, expresa el mundo de las ideas.

Según (Spence 1994:129) la mayoría de las tribus creían, que el alma tenía que emprender un largo viaje antes de llegar a su destino. La creencia de los chinooks en este aspecto es quizás la típica, ellos imaginan que después de la muerte, el espíritu de los difuntos bebe en un gran agujero en el suelo, después de lo cual se encoje y pasa al país de los fantasmas, donde se alimenta con bebida y comida de enfermedad el alma los espíritus. Después de este acto de comunión con el mundo de los espíritus, puede que no regrese. Ellos también creen que todo el mundo está poseído de dos espíritus, uno más grande y uno menor. Los navajos poseen una creencia similar y dicen que el alma no tiene ninguna fuerza vital que anime al cuerpo, ni ninguna de las facultades de la mente, sino un tipo de tercera cualidad o personalidad, como la *ka* de los antiguos egipcios, que puede dejar a su poseedor y perderse con mucho peligro y malestar. Los hurones y los iroqueses creen que después de la muerte, el alma tiene que cruzar una corriente profunda y rápida, por un puente formado por un solo árbol delgado, sobre el cual tiene que combatir el ataque de un perro fiero. Los athapascas imaginan que el alma tiene que ser llevada, al otro lado de una gran extensión de agua en una canoa de piedra y los algonquinos y los dakotas creen que esos espíritus difuntos tienen que cruzar una corriente, que tiene una serpiente enorme por puente.

Desde la antigüedad ya tenemos el espíritu luchador del pueblo iroqués, que era un pueblo nacido guerrero, ellos combatían con un exceso de crueldad, que les convirtió en el terror de los colonos blancos. Fue con los iroqueses con los que se libraron la mayoría

de las guerras coloniales, su nombre tomado de los algonquinos significa “Auténticas víboras” no era un nombre inapropiado.

10.2.2. Realismo simbólico

“El mundo y los seres tienen cosas buenas y cosas malas”.

10.2.3. Realismo dialéctico

Debemos vivir el momento porque nuestros días están contados.

La vida es para todos dulce y amarga.

Los humanos somos muy frágiles.

No se deben correr riesgos innecesarios.

Hay que intentar ayudar a los demás.

Si siembras el bien al final recogerás bondad.

Si siembras el mal te quedarás solo.

Todas las personas necesitamos un ayudante.

A veces merece la pena sacrificar la vida de uno por los demás.

Buscando el origen de las cosas entenderemos mejor el mundo que nos rodea

10.3. Retórica o pragmática

10.3.1. El Tiempo

Verbos

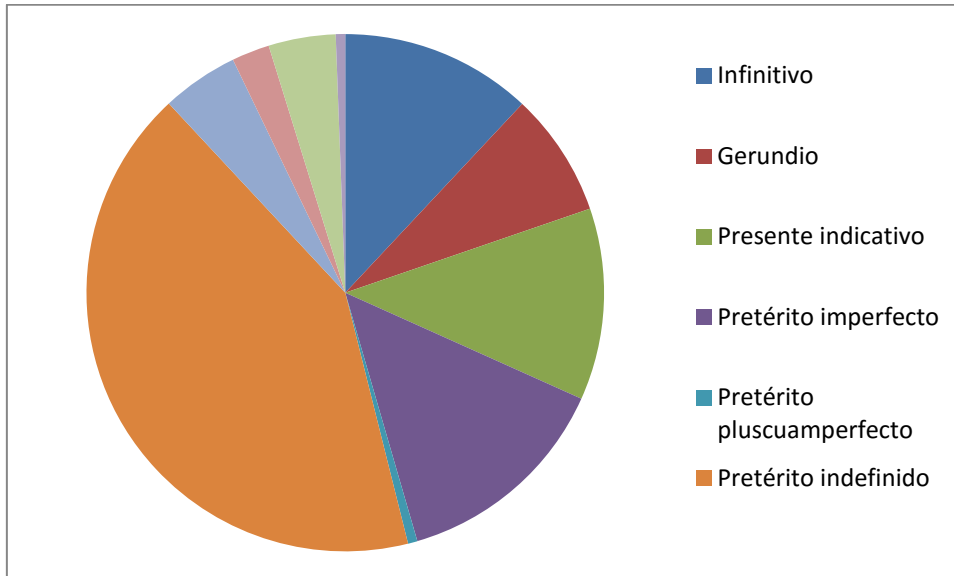


Gráfico con el porcentaje de tiempos verbales que aparecen en el cuento

El cuento está relatado en pasado, por eso hay una ausencia total de futuro verbal. El imperativo tan sólo aparece en una ocasión pues no hay mandatos.

1. El orden

El relato es secuencial, se narra un acontecimiento tras otro, hasta crear vida en el mundo infundiéndolo el bien y el mal.

2. La duración

El tiempo del discurso no se corresponde siempre con el tiempo real, se interpreta por las estaciones del año, en este caso transcurren 4 inviernos.

3. Frecuencia

Es un relato singulativo, Rawenio el gran legislador, exige a su hija que descienda por un agujero dejado por el manzano. Desciende al mundo bajo y fallece dejando a sus hijos gemelos: uno representa el bien y el otro el mal.

10.3.2. Los aspectos del relato

A) Narrador > personajes (visión por detrás)

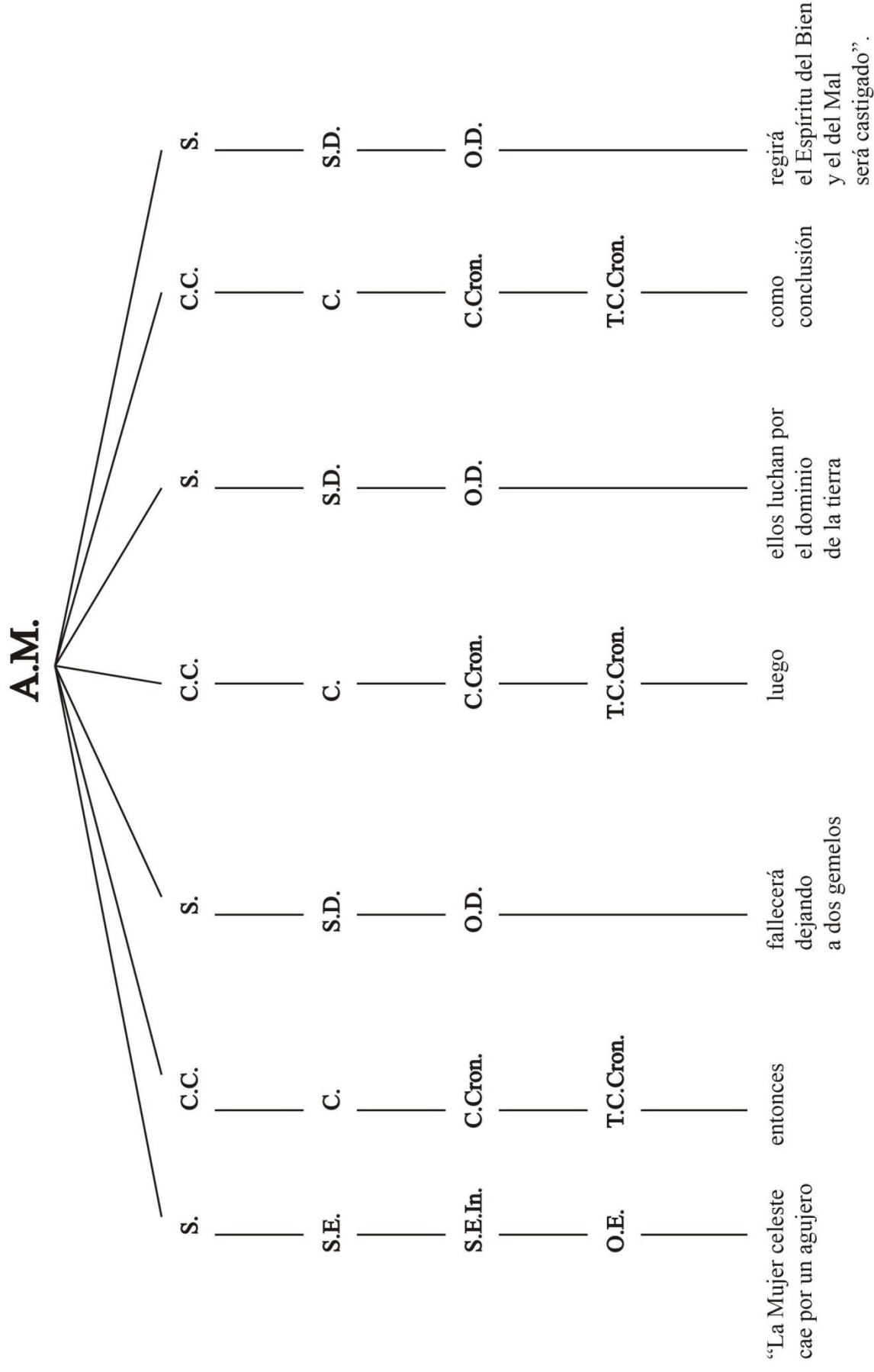
El narrador comienza describiendo cómo empezó todo, es una narración en tercera persona, el narrador conoce muy bien a todos los personajes. Hay tres diálogos, el primero entre el Gran Espíritu / Rawenio, cuando habla con su hija la Mujer Celeste, el segundo cuando el castor habla con los demás animales y el tercero cuando el Jefe de las Palomas Blancas habla con ellas.

10.3.3. Los modos del relato

El cuento parte de una iconografía, que a veces quedaba reflejada en los troncos de los árboles. A partir de estas imágenes se ha transcrito la historia paralela a cada icono utilizando un lenguaje sencillo dirigido a todo el público.

10.4. Acción Mínima

“La Mujer Celeste cae por un agujero entonces fallecerá dejando a sus gemelos luego ellos luchan por el dominio de la tierra como conclusión regirá el Espíritu del Bien y el del Mal será castigado”.



10.5. Apertura y cierre

No hay una fórmula de apertura ni de cierre; el cuento comienza remontándose a los tiempos donde todo era oscuridad, como pretexto para explicar el origen del mundo. Concluye con el final de nuestros días, explicando dónde va a parar la gente de Buen y de Mal Espíritu. La estructura es cíclica porque empieza con el origen del mundo y concluye con la muerte.

11.The Strange Origin of Corn (abenaki)

A long time ago, when the Indians were first made, one man lived alone, far from any others. He did not know fire, and so he lived on roots, bark, and nuts. This man became very lonely for companionship. He grew tired of digging roots, lost his appetite, and for several days lay dreaming in the sunshine. When he awoke, he saw someone standing near and, at first, was very frightened.

But when he heard the stranger's voice, his heart was glad, and he looked up. He saw a beautiful woman with long light hair! "Come to me," he whispered. But she did not, and when he tried to approach her, she moved farther away. He sang to her about his loneliness, and begged her not to leave him.

At last she replied, "If you will do exactly what I tell you to do, I will also be with you."

He promised that he would try his very best. So she led him to a place where there was some very dry grass. "Now get two dry sticks," she told him, "and rub them together fast while you hold them in the grass."

Soon a spark flew out. The grass caught fire, and as swiftly as an arrow takes flight, the ground was burned over. Then the beautiful woman spoke again: "When the sun sets, take me by the hair and drag me over the burned ground."

"Oh, I don't want to do that!" the man exclaimed.

"You must do what I tell you to do," said she. "Wherever you drag me, something like grass will spring up, and you will see something like hair coming from between the leaves. Soon seeds will be ready for your use."

The man followed the beautiful woman's orders. And when the Indians see silk on the cornstalk, they know that the beautiful woman has not forgotten them.

TRADUCCIÓN⁴⁹

11. EL EXTRAÑO ORIGEN DEL MAÍZ

Hace mucho, mucho tiempo, cuando se hicieron los indios por primera vez, un hombre vivía solo, alejado de toda la gente. No conocía el fuego, de modo que vivía de raíces, corteza y nueces. Este hombre llegó a estar muy solitario, no necesitaba el compañerismo. Se cansó de cavar raíces, perdió el apetito y durante varios días se tumbó al sol soñando. Cuando despertó, vio a alguien de pie cerca y al principio, estaba muy asustado.

Pero cuando oyó la voz del extraño, su corazón se puso contento y miró hacia arriba. ¡Vio una mujer hermosa con pelo largo claro! “Ven a mí” susurró él. Pero no fue y cuando intentó acercarse a ella, se apartó. Le cantó sobre el tema de su soledad y le rogó que no le dejara.

Finalmente contestó; “Si haces exactamente lo que yo te digo que hagas, yo también estaré contigo”.

Él prometió que intentaría hacerlo lo mejor que pudiera. Así que ella le condujo a un lugar donde había hierba muy seca. “Ahora coje dos palos secos”, le dijo “y frótalos con rapidez mientras que los sujetas en la hierba”.

Pronto una chispa salió volando. La hierba echó a arder y tan rápido como una flecha se hecha a volar, el suelo se prendió. Entonces la hermosa mujer habló de nuevo: “Cuando el sol se ponga, cójeme por el pelo y arrástrame sobre el campo quemado.”

“¡Oh, yo no quiero hacer eso!”, exclamó el hombre.

“Tienes que hacer lo que yo te diga que hagas”, dijo ella “Por donde quiera que me arrastres, brotará algo así como la hierba y verás algo como pelo saliendo entre las hojas. Pronto las simientes estarán listas para tu uso.”

El hombre siguió las órdenes de la hermosa mujer. Y cuando los indios ven seda en la panocha, saben que la hermosa mujer no les ha olvidado.

⁴⁹La traducción ha sido realizada por la doctoranda.

11.1. Análisis semiótico del cuento

11.1.1. Morfosintaxis

11.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

El hombre vivía en solitario



Desea salir de esa situación



Encuentra una mujer mágica que le ayuda = La Mujer Hermosa desea ayudarle

S2



Medios para conseguirlo



Logra el objetivo esperado

11.1.1.2. Funciones

A) Funciones distribucionales

Cardinales

Núcleo

“La mujer saca al hombre y a los indios de la hambruna”.

Secundarias

Catálisis

El primer elemento de catálisis aparece cuando el hombre despierta del sueño y ve cómo una aparición a la mujer hermosa. Al prometerle que no le dejará, le infunde ganas de vivir al sentirse aliviado de su soledad. Le enseña a hacer fuego para quemar la hierba seca, que le proporcionaría mejores cosechas, especialmente de maíz, el cereal máspreciado, le enseña también a sembrar.

Morfología de Vladimir Propp

La primera función es la **a5**, porque el protagonista carece de fuego y de maíz, como el protagonista sólo se alimenta de raíces y bayas, acepta seguir el consejo de la joven para mejorar su calidad de vida, este hecho se corresponde con la función **C**. Cuando el protagonista arrastra a la mujer por los cabellos, se da la función **D1**, porque es la primera portadora de la semilla del maíz. Como consecuencia de este suceso se da la función **E1**, porque el héroe supera la prueba. Por último aparece la función **K4**, porque se colma la carencia del protagonista, por seguir la condición que le puso la mujer desde un principio.

Tipología Aarne Thompson

Es un cuento tipo **326A***, porque la mujer libera el sufrimiento del protagonista, aportándole el fuego y el maíz, dos compañías eternas que curan su soledad.

B) Funciones integradoras

1. Indicios

El primer indicio es de soledad, que le traía como consecuencia la tristeza, el siguiente indicio es de ignorancia al no saber sacar provecho de los pocos alimentos que disponía. Otro indicio es el de enamoramiento, que se produce cuando aparece la hermosa mujer, que le cambia su vida por completo. Hay un indicio de tranquilidad, porque sabe que no le va a abandonar si obedece sus órdenes. El siguiente indicio es de aprendizaje porque descubre cómo se hace el fuego y cómo preparar la tierra para producir mejores cosechas. La panocha de maíz será indicio de la importancia de la mujer porque cada vez que la vea pensará en ella.

Informaciones

En el cuento aparecen las dos referencias, las temporales y las espaciales, pero en ninguna de las dos podemos decir que existe ningún tiempo, ni tampoco ningún espacio preciso. Siempre que se hace alusión a ellos es de forma general aplicable a cualquier tiempo o espacio, por supuesto siempre en aquel entonces, hace mucho, mucho tiempo.

Referencias temporales

El cuento da comienzo con una expresión temporal muy imprecisa y muy frecuente en los cuentos amerindios “Hace mucho, mucho tiempo”, pero carece de valor temporal, pues sirve simplemente para llamar la atención de los oyentes, para indicarles que es el comienzo de la narración.

“Cuando los indios se hicieron por primera vez”, esta frase nos remonta a la etapa más lejana de la aparición de los indios sobre el planeta tierra, pero seguimos también sin ninguna precisión temporal concreta. “Durante varios días se tumbó al sol soñando”, aquí la expresión temporal es más precisa, aunque carece de un número cardinal concreto. En esta ocasión el indio buscaba en sus sueños una comunicación con el astro creador, para que le diera un giro a su soledad.

Aparecen tres usos consecutivos de “cuando”, el primero estaba asustado por la gran sorpresa, al despertar y encontrarse con la aparición de una divinidad tan hermosa que no esperaba. Sin embargo en el siguiente, al oír la voz del extraño se puso contento,

pues sus palabras le inspiraron tranquilidad y confianza. El tercero sirve simplemente para que el personaje extraño, se aleje si él intenta acercarse.

El adverbio de tiempo “finalmente”, sirve para comunicarle que debe obedecerla en todo lo que le mande y así no le abandonará. El sentido puntual de “ahora”, es necesario para pasar a la acción, para indicarle cómo hacer fuego en ese momento, un regalo muypreciado entre todos los pueblos de la antigüedad.

El uso durativo de “mientras”, está justificado por la duración necesaria de frotar los palos, hasta que se produzcan las primeras chispas y dé lugar al fuego. El adverbio de tiempo “pronto”, parece un tanto repentino, puesto que hay que frotar bastante los palos para que aparezcan las primeras chispas.

La expresión temporal “tan rápido”, está perfectamente usada, ya que el fuego en un terreno de hierba seca, se propaga con gran facilidad y rapidez. “Entonces” sirve muy bien de introducción, a las órdenes que tiene que darle una vez que el campo se ha quemado. El uso de “cuando”, tiene también un valor en este caso, de una orden con proyección futura a la caída del sol, puesto que esta divinidad puede tratarse de una estrella o de la luna.

Aparece otra vez el uso de “pronto”, pero de nuevo el sentido puede ser subjetivo, ya que se siembra en invierno y se recoge la cosecha a finales de primavera o en verano, ese “pronto” tiene el valor de una o dos estaciones. El último uso de “cuando” tiene un valor de repetición anual eterna, como el propio recuerdo de los indios que son muy creyentes hacia sus deidades.

Referencias espaciales

El cuento no nos ofrece ninguna precisión espacial al comienzo; sólo nos dice que el indio solitario vivía “alejado de toda la gente”, lo que acusaba más aún su soledad.

La expresión “se tumbó al sol soñando”, esta posición física tiene un contacto con la madre tierra, que siempre sirve de apoyo y mirando al sol creador, que también le aporta relajación, pues la naturaleza es una constante que siempre sirve de lugar de refugio y como los dioses, cuando la necesitas siempre está ahí.

Cuando despertó “vio a alguien de pie”, esa posición de verticalidad en contraste con la horizontalidad, representa desde un principio una superioridad de esa hermosa mujer sobre el indio, por eso él echó una mirada hacia arriba. Pero la verticalidad representa

además una posición activa y la horizontalidad de él una posición pasiva, que luego tiene que dejar.

La divinidad rechazaba el acercamiento físico al indio, pues al intentar acercarse a ella, ésta se movió más lejos, ella quería mantener una distancia física. Después ella le obliga a seguirla a un lugar donde había hierba seca, no nombra el lugar, pues cualquier enclave con hierba seca hubiera sido válido; una vez quemada la hierba le obliga a arrastrarla sobre el campo quemado, por todas partes donde la arrastre brotará una nueva planta, la del maíz. Hay un espacio imaginario que recorre la Divinidad desde el mundo alto hasta la tierra. Una vez que se encuentra con el indio el espacio que recorren ambos es muy limitado e impreciso.

11.1.1.3. Acciones

11.1.1.3.1. Establecimiento de los actantes

El hombre es objeto de maltrato porque está solo, es pobre y no conoce el fuego.

La Mujer Hermosa es una actante ayudante, que acude en ayuda del hombre necesitado para que mejore su vida, ya que está cumpliendo con su cometido, seguir con el proceso de la creación.

Él pasa de ser objeto de maltrato por las circunstancias, a actante héroe al acatar todas las normas que ella le ponga. Ella es actante heroína, porque viene a la Tierra a cumplir su cometido, seguir con el proceso de la creación para mejorar la situación de los seres creados: enseñándoles a hacer fuego, la quema, la siembra y curando la soledad del hombre.

11.1.1.3.2. Actores

In.- Indios

M.H.- Mujer Hermosa

Ho.- Hombre

Hi.- Hierba

So.- Sol

Fu.- Fuego

11.1.1.3.3. Indicación de los actores que intervienen en cada una de las secuencias.

S1

{ In, Ho, So, M.H. }

S2

{ Ho, M.H., Hi, Fu. }

11.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

A1- Un hombre vive en una completa soledad, es pobre y no conoce el fuego.

A2- Se cansa de su situación, pierde el apetito y comienza a soñar.

A3- Al despertar del sueño encuentra una mujer hermosa.

A4- La mujer hermosa le promete que no le dejará solo si le obedece. Crea el fuego y quema la hierba seca.

A5- El hombre obedece al arrastrarla por el suelo para que brote el maíz.

A6- El hombre consigue la cosecha del maíz.

A7- Los indios saben que la mujer hermosa no les ha olvidado.

11.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor.

In.
 $\{A1, A7\}$

Ho.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6\}$

Sol.
 $\{A2, A4\}$

M.H.
 $\{A3, A4, A7\}$

Hi.
 $\{A4\}$

Fu.
 $\{A1, A4\}$

In.
 $\{A1, A7\}$

Ho.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6\}$

Sol.
 $\{A2, A4\}$

M.H.
 $\{A3, A4, A7\}$

Hi.
 $\{A4\}$

Fu.
 $\{A1, A4\}$

11.1.1.3.6. Predicados de base

El hombre sabía que estaba solo y quería encontrar a alguien con quien compartir su vida. La Hermosa Mujer sabía hacer fuego, quería enseñar al hombre a crear el fuego y pudo hacerlo.

Ella cumplió su promesa, nunca le dejó, pues cada año cuando aparecen los hilos de seda en la panocha de maíz, el hombre y el resto de los indios, saben que no les ha olvidado, pues las divinidades nunca olvidan a sus seres creados en el continuo proceso de la creación, quieren y pueden cumplir las órdenes de la Mujer Hermosa.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje \ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
In.	⊖	+	+
Ho.	-	+	+
So.	+	+	-
M.H. Protagonista	+	+	+
Hi.	-	-	-
Fu.	+	+	-

11.2. Semántica

11.2.1. Los símbolos

El fuego tenía múltiples usos beneficiosos, principalmente para calentarse y para cocinar los alimentos, para que mejoraran su sabor. Su uso estaba extendido en todas las tribus y se transportaba cuando se trasladaban a otros campamentos o para la caza, este hombre al estar aislado de la tribu desconocía el fuego.

Para la mayoría de los pueblos primitivos, el fuego es demiurgo y procede del sol, es su representación sobre la tierra; por eso está relacionado con el rayo, el relámpago y además con el oro. Los alquimistas mantienen la idea del sentido que le dio Heráclito al fuego, como “agente de transformación”, pues todas las cosas nacen del fuego y a él vuelven; es pues un agente de destrucción y renovación. Es el germen que se reproduce en las vidas sucesivas, es pues una imagen energética.

La mayoría de los indios vivían de la caza y de la pesca, pero los frutos secos como las nueces y principalmente las bellotas, constituían la mayor parte de su dieta, como ocurre con el protagonista de nuestro cuento. Con sus ceremonias suplicaban al mundo de los espíritus, que les procurase alimento y salud. La nuez del nogal es un alimento que sirve para aumentar la fuerza, la vitalidad y el vigor. El hombre de esta historia, aparece solitario y desamparado de compañeros, a diferencia de la imagen tradicional del indio, que se muestra bailando en círculo alrededor de un fuego y representa un retrato maravilloso de una gran alegría.

Vemos que para Aristóteles el hombre es un ser sociable y racional, sin embargo este indio es un ser solitario y no necesita el compañerismo, el alejamiento de los demás indica un estado anímico depresivo. Su

supervivencia está basada en una cosmología que recalca la armonía del individuo, dentro del mundo vivo de la naturaleza. Los humanos y los animales están vinculados de tal modo, que la caza sólo tiene lugar cuando el espíritu de la manada está de acuerdo con ello, el cazador y el cazado satisfacen así sus destinos recíprocamente. De

tanto cavar, un trabajo rutinario, había perdido las condiciones físicas necesarias para buscar su alimento, cayendo en un cansancio. Nuestro protagonista perdió el apetito, ese impulso que nos lleva a satisfacer nuestras necesidades, para evadirse de esa realidad se tumbó al sol soñando.

Nuestro personaje busca en el sol la posibilidad de que le aclare su realidad, puesto que lo ve todo, los sueños representan una de las fuentes principales del mundo de los símbolos. Desde la Antigüedad tuvieron un papel primordial, diferenciando entre sueños ordinarios y extraordinarios. La mayoría de los indios creía en los sueños premonitorios, una adivinación real por medio del sueño, sea de hechos generales e incluso lejanos o también de hechos concretos e inmediatos.

El despertar es un proceso por el que vuelves del sueño a la realidad, pero en este caso el personaje se despierta para encontrarse con un sueño, pues cuando salió del sueño, sintió una impresión repentina de pavor, causada en su ánimo por la sorpresa de la presencia de alguien, que le provocó un susto, que no es sino una respuesta de la mente y del cuerpo a un estímulo repentino e inesperado, ya que era un ser muy solitario. Sin embargo su estado anímico da un giro total al oír la voz del extraño, como por arte de magia, esa voz era un sonido emitido por un ser mágico, que vino para ayudar y reconfortar al indio, llevado por su reacción instintiva, miró hacia arriba para intentar reconocer quién era.

Como si de una aparición se tratara, tenía ante sus ojos una mujer hermosa con pelo largo claro, una diosa o semidiosa encarnada en mujer hermosa, proveniente de las altas esferas para ayudar y enseñar a los moradores de la tierra en el proceso de la creación, pues para los indios, la creación es un proceso continuo que nunca acaba.

Susurrar

A

pesar de no necesitar compañeros, aquí se siente atraído por esa extraña aparición de esa mujer hermosa y le invita a que se acerque hablándole con un sonido suave, como el que hacen ciertos elementos naturales como el aire o los arroyos.

El acercamiento

De repente se vio cautivado por la presencia de un ser tan encantador y no pudo reprimir sus deseos de acercarse a ella. Sin embargo ella hizo el movimiento contrario, alejándose de él como si no quisiera ningún acercamiento ni contacto físico. El

canto era una de las costumbres más ancestrales de los amerindios, acostumbraban a cantar canciones muy a menudo en grupo, en un círculo alrededor del fuego. También había indios que cantaban individualmente de la misma manera que se narraban los cuentos. Servía en ciertas ocasiones para cautivar a la amada con la belleza de su canto, a veces se dirigían al más allá y cantaban a sus compañeros celestiales, como ocurre a

este indio.

La soledad significa aislamiento o confinamiento, falta de contacto con otras personas. En el caso de nuestro protagonista no parece que sea por una elección personal. La soledad durante períodos cortos es a veces valorada como un momento en el que trabajar, pensar o descansar sin ser distraído, puede también buscarse por privacidad. Por otra parte, la soledad durante períodos más largos suele ser vista como desagradable, causando aislamiento y reclusión, resultado de una incapacidad de establecer relaciones con los demás. La soledad en el caso de nuestro protagonista se convierte en una compañera negativa porque le conduce a estar deprimido y por tanto perder el apetito.

La obediencia

Como esta divinidad bajó a la tierra a hacer el bien a sus moradores, promete no abandonarle en su triste y dura soledad, a condición de que haga estrictamente lo que le diga. El indio se puso contento ante la promesa de no abandonarle y estaba dispuesto a cumplir todas sus peticiones de la mejor manera posible.

A veces la hierba posee el significado simbólico de seres humanos, está también ligada a la idea de los poderes naturales, el bien y el mal. Las hierbas, por su poder medicinal aparecen con frecuencia en leyendas, cuentos y en la magia. Muchas hierbas son anuales, naciendo de semilla, al comienzo de la estación favorable y no dejando al acabar ésta, sin nuevas semillas en el suelo. La hierba muere generalmente al acabar la buena estación, siendo sustituida por otra nueva si la hierba es vivaz. En este caso se deduce, que al estar la hierba seca nos encontramos en invierno, estación en la que se puede replantar cualquier tipo de cultivo.

La divinidad enseñó al indio la creación del fuego, uno de los inventos más importantes de la historia de la humanidad. El primer método de encendido se supone que fue el del frotamiento de una punta de un palo seco, sobre un mismo punto de una madera seca. Otro similar consistía en frotar una liana en una ranura efectuada en la madera, el más común fue el de la frotación de una punta de palo sobre una madera.

La quema de la hierba seca

Según Hoxie (1996:36) el pueblo arcaico californiano también comprendió, que una quema de vegetación de chaparral dirigida promovía un nuevo crecimiento. Unos retoños nuevos y suaves aparecían en el plazo de un mes de la quema de primavera, que proveía un pasto atractivo para los ciervos; la quema de otoño, proveía con toda

seguridad comida para la temporada de primavera para los indios. La quema de forma juiciosa, incrementaba también las tierras disponibles para pastar para el ciervo, el alce y el antílope y facilitaba la recolección de las bellotas, que maduraban después de realizar la quema.

El rastreo

Esta hermosa mujer como si de la luna o una estrella se tratara, pues aparece a la caída del sol, sigue dando órdenes al indio. Estamos ante un contacto físico directo de la divinidad con la tierra, que hará brotar la planta de maíz. De este modo le enseña como sembrar, para conseguir una de las plantas máspreciadas del continente americano. Nos recuerda la imagen del sembrador, que va arrojando la semilla con su mano sobre la tierra o también nos hace pensar en las nuevas técnicas de sembrado que son tan diferentes, pues se hacen de forma mecánica y la semilla sale cubriendo toda la tierra de plantación.

La desobediencia

El indio se muestra reacio a obedecer las órdenes, pues cree que la acción que le pide de cojerla por los pelos y arrastrarla, no es en absoluto un trato nada digno hacia un ser humano, menos hacia una mujer y mucho menos hacia un ser superior. Aquí la hermosa mujer se muestra implacable, porque sabe que le está haciendo el gran favor de enseñarle a sembrar el maíz. El indio no tuvo otra alternativa que seguir siempre la misma trayectoria lineal, en la obediencia total a las órdenes de la hermosa mujer.

Brota pelo entre las hojas

Como se trata de una divinidad, no tiene inconveniente en sacrificarse al verse tirada de los pelos y arrastrada, con el fin de asistir a ese pobre indio solitario a salir de ese estado y ayudarle a nutrirse con el alimento preferido de los indios. La semilla brota de su cuerpo al arrastrarse y el pelo que brota de las hojas, es el que ella dejó al ser arrastrada por la tierra. Esta planta es el resultado del sufrimiento de la bella estrella caída del cielo, para ayudar a un ser desamparado. Diferentes pueblos indios de Canadá, como los yakutus, tienen creencias míticas que consideran que la humanidad procede de una Madre Ancestral e igualmente el pueblo kwakiutls, cuyo nombre se lo dio su antepasada la Diosa Kwakiutls.

La
simiente, la parte que contiene el embrión para la nueva planta, estaría lista pronto para

servir de alimento. Esa mujer del mundo alto, ha traído la semilla para continuar el proceso de la creación, que es un proceso eterno para no olvidar a los seres que crearon en la tierra y que tienen que cubrir sus necesidades básicas. Esa

visión primaveral eterna de la seda amarilla, que brota entre las hojas de la panocha, es un pensamiento más de tantos que les recuerda, que la diosa transformada en forma de mujer hermosa, no les ha olvidado, puesto que esa seda les anuncia que tendrán una cosecha de maíz, el alimento máspreciado para los indios del continente americano y les recuerda a los cabellos rubios de la hermosa divinidad, que un día se acercó a verles para ayudarles a plantar esepreciado cereal. Se establece una bonita comparación entre la seda, el pelo de la hermosa mujer y los brotes de la panocha de maíz.

11.2.2. Realismo simbólico

“La soledad no es un buen compañero, pero se puede salir de ella.”

11.2.3. Realismo dialéctico

Los dioses se apiadan de las personas en apuros.

Los dioses continúan el proceso de la creación.

Los seres humanos no pueden rebelarse contra la autoridad de las divinidades.

La obediencia a las deidades lleva al ser humano por buen camino.

Si sigues los consejos del Creador obtienes el fruto merecido.

Los beneficios que pueden aportar las deidades son imprevisibles.

El aislamiento conduce al desconocimiento de los medios beneficiosos para el hombre.

El aislamiento lleva al hombre a la pobreza.

El descubrimiento del fuego, gracias a la Divinidad para los amerindios, fue uno de los más valiosos de la antigüedad.

El aprendizaje del cultivo del maíz, pasó de un hombre a la colectividad india.

11.3. Retórica o pragmática

11.3.1. El tiempo

Verbos

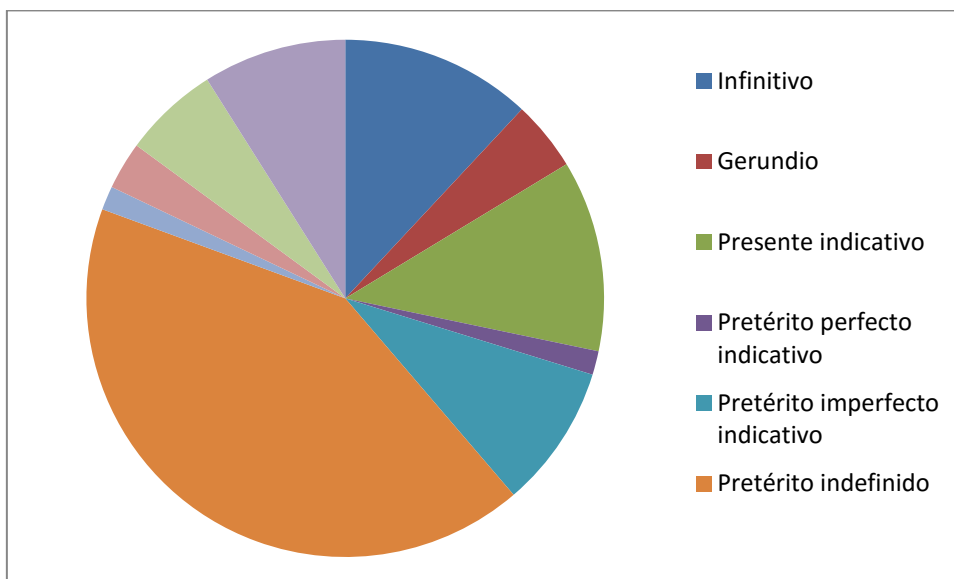


Gráfico del porcentaje de tiempos verbales que aparecen en el cuento

Como se trata de un texto narrado en pasado, más de un tercio de los tiempos verbales están en pretérito indefinido. Hay también tiempos en imperativo, pues desde que entra en contacto la hermosa dama con el indio, ésta le da una serie de órdenes que debe ejecutar, para llevar por buen camino la creación del maíz.

En la narración hay una necesidad de trabajo físico por parte del indio, para lograr el crecimiento del maíz, por eso aparecen los verbos relacionados al esfuerzo físico: arrastres, coge, frótalos, cógeme, arrástrame. Aparece también un verbo clave con proyección futura: brotará, que dará origen al nacimiento de tan preciado alimento para los indios.

Los verbos de movimiento están justificados por las diferentes acciones realizadas por el hombre: cavar, saliendo, llegó, fue, se movió, condujo, salió, siguió, arrastres, ven, frótalos, arrástrame.

1. El orden

La narración del cuento es secuencial, los acontecimientos aparecen seguidos respetando un orden cronológico. Cada acción es necesaria para la siguiente, por ejemplo el fuego es necesario para quemar la hierba seca y esta acción es necesaria para que haya una mejor cosecha y a su vez para la plantación, que también es imprescindible para la cosecha. No aparecen prospecciones, pues todo está dirigido en línea recta hacia un futuro que indica el maíz ya crecido.

2. La duración

En la primera parte del cuento, el tiempo del discurso está en consonancia con lo que representa, sin embargo en la segunda parte, cuando está frotando los palos para obtener el fuego, el uso del adverbio de tiempo “ pronto”, no se corresponde con el tiempo real, pues la chispa tarda bastante más en saltar, desde que se frotan los palos. Sin embargo es acertado cuando dice que, la chispa salió volando y la hierba se echó a arder tan rápido como una flecha, todo esto lo describe en línea y media, que es con la celeridad que se produce. El segundo uso de “pronto”, también me parece precipitado, pues no corresponde con el tiempo real, ya que desde que se siembra hasta que se recoge el cereal pasa bastante tiempo.

3. La frecuencia

La narración carece de frecuencia de acciones, puesto que se trata de un relato totalmente lineal, sin embargo aparece una frecuencia muy poética, que sirve de cierre y conclusión cíclica periódica y eterna, cuando los indios ven la seda saben que su diosa no les ha olvidado.

11.3.2. Los aspectos del relato

El cuento está narrado en tercera persona y describe en la primera parte a sus personajes exactamente como los ve. Después al aparecer la hermosa mujer, se establece un diálogo con el hombre, que se alternará con la descripción siempre en tercera persona hasta el final del cuento. En ese diálogo el narrador deja que los personajes hablen por ellos mismos, expresando cada uno lo que sienten en su fuero interno ella da órdenes, pues es su misión crear cosas y él obedece como corresponde ante una autoridad divina.

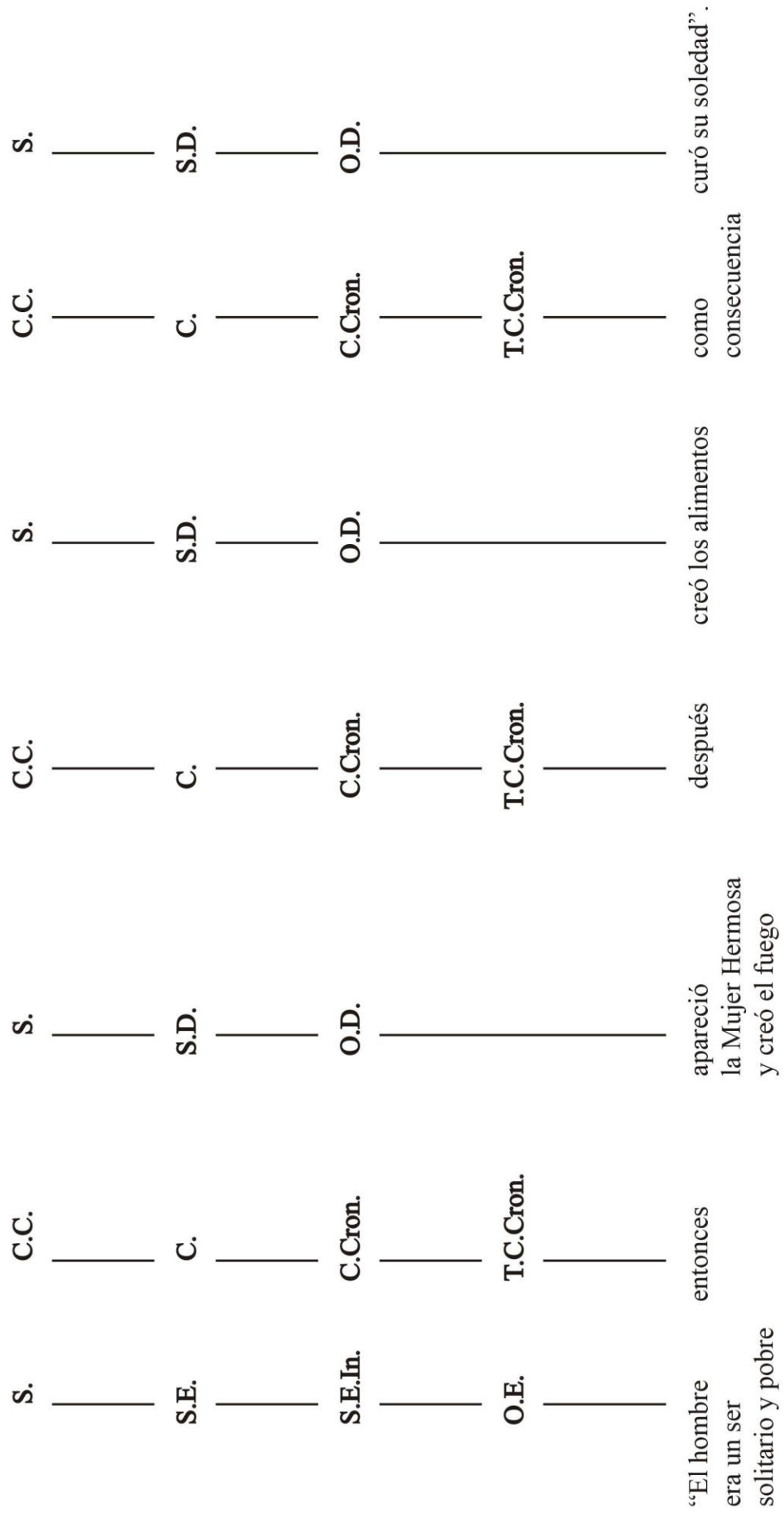
11.3.3. Los modos del relato

La fusión entre la descripción y el diálogo está lograda, por una parte, el narrador tiene que presentarnos la situación del hombre y por otra, el diálogo está justificado porque la diosa tiene que transmitirle en directo, las órdenes necesarias para lograr ese fin. El diálogo no está en un tono elevado, como corresponde a una divinidad sino que es sencillo, pues se trata de que el hombre sencillo, entienda un lenguaje a su vez sencillo que corresponde a su nivel de entendimiento, del mismo modo que el resto de su raza.

11.4. Acción mínima

“El hombre era un ser solitario y pobre, entonces apareció la Mujer Hermosa y creó el fuego, después creó los alimentos, como consecuencia curó su soledad”.

A.M.



11.5. Apertura y cierre

Como estamos describiendo un cuento maravilloso, comienza con una fórmula de apertura poco precisa, que a la vez envuelve y atrae al lector “Hace mucho, mucho tiempo.” El cuento finaliza con “Y cuando los indios ven seda en la panocha, saben que la hermosa mujer no les ha olvidado”, así resume la finalización de las tareas que la divinidad venía a realizar a la Tierra, enseñarles el fuego, enseñarles a producir alimentos y concienciarles que la divinidad está presente, les ayuda y además no les olvida.

12. ¿A quién se le dio el fuego? (cowichan)

Una vez cuando unos cuantos estaban sentados habían encontrado comida en uno de sus hoyos, un pájaro bonito vino y revoloteó sobre sus cabezas. Parecía que estaba observándoles o buscando compartir la carne. Al ver al pájaro volando alrededor, algunas personas intentaron matarle. Otros, más amables, dijeron, “Pajarito, ¿qué quieres?” “Yo sé vuestras necesidades”, contestó el pájaro, “y me he acercado a vosotros, trayendo las bendiciones del fuego.”

“¿Qué es el fuego?” Preguntaron todos ellos.

“¿Veis esa pequeña llama en mi cola?” Preguntó el pájaro.

“Sí”, respondieron todos.

“Bueno, eso es fuego. Hoy cada uno de vosotros debe coger un pequeño manojo de leña caída. Con eso podéis conseguir fuego de la llama de mi cola. Mañana por la mañana vendré aquí temprano. Cada uno de vosotros se reunirá conmigo aquí, trayendo vuestro manojo de leña con vosotros.”

Por la mañana siguiente temprano todos llegaron al lugar elegido, donde el pájaro estaba esperando su llegada.

“¿Habéis traído vuestro manojo de leña?, preguntó el pájaro.

“Sí”, contestó toda la gente.

“Bien, entonces”, dijo el pájaro, “Estoy listo. Pero antes de irme, dejadme deciros las reglas. Ninguno de vosotros puede conseguir mi fuego a menos que obedezca las reglas. Debéis ser perseverantes y debéis hacer buenas acciones. Tenéis que luchar por el fuego, con el fin de que penséis más en él. Y nadie necesita esperar conseguirlo que no haya hecho algunas acciones buenas.

“Quienquiera que se proponga”, siguió el pájaro, “y ponga su manojo de leña en mi cola, tendrá el fuego. ¿Estáis listos?”

“Sí” contestaron todos.

El pájaro se alejó volando, seguido por toda la gente, jóvenes y viejos, hombres y mujeres y niños. Ellos corrieron en desbandada general, sobre las rocas y los maderos caídos, a través de los pantanos y corrientes, sobre las praderas y a través de los

bosques. Algunos se hicieron daño. Otros se pelaron la piel al caer de las rocas y tropezaron sobre los leños. Mucha gente se manchó con el lodo y el agua. Otros estaban llenos de arañazos y se rasgaron la ropa entre los arbustos. Muchos se dieron la vuelta y se fueron a casa diciendo, “Algo con tanto peligro no merece la pena intentarlo”. Otras personas estaban tan preocupadas que se rindieron. Pero el pájaro continuó.

Al final un hombre se le acercó diciendo, “Lindo pájaro, dame tu fuego. Me he mantenido al paso contigo y nunca he hecho nada malo”.

“Eso puede que sea verdad”, contestó el pájaro. “Pero no puedes conseguir mi fuego porque eres demasiado egoísta. No te preocupas por nadie con tal de que tú estés bien.”

De modo que el pájaro se hizo a volar.

Después de un rato otro hombre se le acercó diciendo, “Lindo pájaro, dame tu fuego. Siempre he sido bueno y amable.”

“Quizás lo has sido,” respondió el pájaro. “Pero no puedes tener mi fuego porque robaste la esposa de tu vecino.”

Así que el pájaro se echó a volar de nuevo. Pero esta vez poca gente le siguió, la mayoría no quiso correr tras él.

Al final el pájaro llegó a un lugar donde una mujer estaba cuidando a un anciano pobre y enfermo. Voló directo a ella y dijo, “Tráeme tu manojo de leña aquí y coge el fuego.”

“Oh, no,” dijo la mujer. “No puedo hacer eso porque no he hecho nada para merecerlo. Lo que estoy haciendo es sólo mi obligación.”

“Coge el fuego,” dijo el pájaro. “Estás bien recibida. Es tuyo, puesto que siempre estás haciendo el bien y pensando que es sólo tu obligación. Coge el fuego y compártelo con otras personas.”

De modo que la mujer puso su manojo de leña sobre la cola del pájaro y cogió el fuego. A continuación dio algo a todos los restantes y la gente nunca ha estado sin él desde entonces. El fuego ha cocinado sus alimentos y calentado sus casas. Así es cómo, hace mucho, mucho tiempo, los cowichan consiguieron por primera vez el fuego.

12.1. Análisis semiótico

12.1.1. Morfosintaxis

12.1.1.1. Secuencias

Encadenamiento por continuidad

S1

Los indios desconocían el fuego

|

Un pájaro portaba la llama en su cola

|

S2

Les enseña cómo conseguirlo

=

Ninguno era digno

|

El pájaro siguió buscando y encontró

una mujer que lo merecía

|

Resultado logrado

12.1.1.2. Funciones

A) Cardinales

Núcleos

“Conocimiento y difusión del fuego.”

Catálisis

El primer elemento de catálisis es el acercamiento del pájaro que portaba una llama en su cola a los cowichan. El siguiente elemento de catálisis es cuando el pájaro solo dará el fuego a las personas que hayan hecho buenas acciones. El tercer elemento de catálisis es cuando los cowichan cogen manojos de leña y le siguen. El último elemento de catálisis se produce cuando el pájaro de fuego decide posarse sobre una mujer conocida por sus buenas acciones y le otorga la llama para que lo comparta con el resto de la tribu.

B) Integradoras

1. Indicios

El primer indicio es desconocimiento al no saber hacer fuego. Hay un indicio de buena voluntad, cuando el pájaro quiere ayudarles, pero éstos sienten miedo y tratan de matarle. Encontramos un indicio de necesidad e interés, al ir los hombres a buscar leña para prender el fuego. Los hombres debían seguir al pájaro dondequiera que fuera, pero muchos dieron media vuelta, así que habrá un indicio de cobardía. Aparece un indicio de egoísmo, porque uno de los hombres que reclama la llama, robó la esposa a su vecino. Por último hay un indicio de justicia y de bondad por parte del pájaro, al conceder el fuego a un joven que cuidaba de un anciano. Sólo se podía conceder la llama a una persona buena, a su vez habrá un indicio de generosidad, puesto que lo compartió con los demás.

2. Información

El tiempo

La primera expresión temporal que aparece en el cuento es “Una vez”, que es frecuente en los cuentos amerindios. Esta alusión temporal tiene dos funciones; la primera sirve de fórmula hecha, para llamar la atención de los oyentes e indicarles que la interpretación

del cuento había dado comienzo, para que así prestaran atención, pues los cuentos se narraban a una audiencia. La otra función sirve para situar el cuento en un tiempo muy lejano, pero nada preciso, dando así un matiz de belleza poética y a su vez indicándonos, que ellos no tenían el sentido preciso de la medición del tiempo que nosotros tenemos.

La llegada del pájaro la anuncia con “una vez un pájaro bonito vino”, lo hace como una precisión fortuita y pasa por lo tanto de la explicación general. El pájaro al aparecer, enumera una serie de expresiones temporales, que conduce la narración al presente y un adverbio de tiempo concreto, “Hoy” o al futuro muy cercano, también muy concreto, seguido de “temprano”, que concreta aún más la expresión temporal: “mañana por la mañana...temprano”, “por la mañana siguiente temprano”. Otra expresión temporal: “pero antes de irme”, que la dice el pájaro al indicarles las reglas. “Al final” un hombre que “nunca” había hecho nada malo, dos afirmaciones temporales muy precisas, el pájaro rechazó darle el fuego por haber sido un egoísta.

“Después de un rato”, tiene un valor temporal bastante concreto en un futuro muy cercano, a otro hombre se le rechazó la concesión del fuego, por haber robado la esposa a su vecino. Se echó a volar “de nuevo”, esta expresión aunque en pasado verbal, tiene un valor muy cercano al presente.

“Al final” el pájaro llegó a un lugar, repite esta expresión que sirve esta vez, para indicar que es el personaje definitivo, el elegido por su bondad y por eso es merecedora del fuego, pues “siempre estás haciendo el bien”. Ella como era un ser bondadoso “cogió el fuego, a continuación dio algo a todos los restantes”, ella realiza esta acción inmediatamente, como la transmisión misma del fuego que se hace al momento. El narrador prosigue “y la gente nunca ha estado sin él desde entonces” dos expresiones temporales, una que indica el punto de partida “desde entonces” y otra una afirmación absoluta “nunca”.

Se cierra el cuento, con la misma expresión temporal tan frecuente, que sirve de introducción y de cierre, logrando así una narración circular que siempre se puede narrar desde el comienzo, para llegar al mismo punto de partida al final, que en este caso coincide, cuando los cowichan consiguieron por primera vez el fuego.

El espacio

Una vez estaba un grupo sentado en un hoyo y de forma totalmente fortuita, apareció un pájaro que revoloteó sobre sus cabezas y seguía volando alrededor, como una especie de premonición. El pájaro les explica, que ha venido trayendo las bendiciones del fuego, que lo llevaba en una llama en su cola.

El pájaro les cita “aquí”, “en un lugar elegido”, para emprender la marcha para obtener el fuego. Tampoco aquí hay precisión del lugar, porque no cita ningún nombre propio geográfico, que nos sitúe en ningún lugar concreto del país.

El pájaro se fue volando y fue seguido por toda la gente que corría de forma paralela a su vuelo. Corrían por todo el relieve de la naturaleza circundante: sobre las rocas, los maderos caídos, a través de los pantanos y corrientes, sobre las praderas y a través de los bosques.

Todos parecían seguir al pájaro ciégamente, pues les había convencido, pero después poca gente le siguió, muchos se dieron la vuelta y se fueron a casa, porque se desanimaron con tanto esfuerzo y peligro. En el trayecto negó el fuego a dos personas, que no eran dignas de conseguirlo por sus malas acciones. Pero al final llegó a un lugar donde había una mujer, que era ejemplar pues cuidaba a un anciano pobre y enfermo. El pájaro voló directo a ella y le ofreció el fuego, diciéndole que lo compartiera con otras personas y así siempre tuvieron ese precioso regalo, que les vino de las alturas en la cola del pájaro.

12.1.1.3. Acciones

12.1.1.3.1. Establecimiento de los actantes

Los hombres se presentan como objetos de sufrimiento, al estar a la intemperie amenazados por depredadores. El pájaro se mostrará como un actante héroe, al portar en su cola la llama y es además ayudante, pues dará más adelante el fuego. Los hombres son sujetos de interés al seguir al pájaro por pantanos y montañas con tal de conseguir el fuego, pasarán a ser objeto de sufrimiento, porque sólo será concedida a una buena persona. La joven será la ayudante heroína, que conseguirá la llama y por tanto el fuego para la humanidad.

12.1.1.3.2. Actores

In.- Indios	U.H.- Un hombre
Páj.- Pájaros	O.H.-Otro hombre
Fu.- Fuego	U.M.- Una mujer
Ge.- Gente (jóvenes, viejos, hombres, mujeres y niños)	An.- Anciano
	L.C.- Los cowichan

12.1.1.3.3. Indicación de los actores que interviene en cada una de las secuencias

S1

{ In., Páj., Fu., Ge. }

S2

{ Páj., Fu., Ge., U.H., O.H., U.M., An., L.C. }

12.1.1.3.4. Cuantificación de los acontecimientos

- A1- Los indios no conocían el fuego.
- A2- Después necesitaban el fuego.
- A3- Aparece un pájaro portador del preciado fuego en su cola, que les propone cómo conseguirlo.
- A4- La gente que tenga un manojo de leña para encender el fuego, podrá conseguirlo acercándolo a su cola.
- A5- El pájaro se va volando y toda la gente le sigue en un camino paralelo por tierra.
- A6- El camino es muy duro, muchos se dieron la vuelta y regresaron a casa.

A7- El pájaro rechaza dar el fuego a dos hombres, a uno por haber sido egoísta, al otro por haber robado la esposa a su vecino.

A8- Una mujer que cuidaba de un anciano pobre y enfermo es quien recibe el fuego.

A9- La mujer coge el fuego y lo comparte con otras personas.

A10-Los cowichan desde entonces tuvieron el fuego y pudieron cocinar y calentar sus casas.

12.1.1.3.5. Determinación de los acontecimientos en los que participa cada actor

In.
 $\{A1, A2, A3\}$

Páj.
 $\{A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9\}$

Fu.
 $\{A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10\}$

Ge.
 $\{A4, A5, A6, A7, A8\}$

U.H.
 $\{A5, A6, A7\}$

O.H.
 $\{A5, A6, A7\}$

U.M.
 $\{A8, A9, A10\}$

An.
 $\{A8\}$

L.C.
 $\{A10\}$

12.1.1.3.6. Predicados de base

Los hombres querían fuego y sabían que podían conseguirlo de la llama de la cola del pájaro, éste sabía que les podía dar el fuego, pero quería a cambio que fueran constantes y buenas personas, sabían que con una madera podrían prender su llama. Siguieron al pájaro por muchos lugares: por praderas, por montañas, etc. La mayoría quiso seguirle hasta el final del viaje, pero no pudo y tuvo que darse la vuelta. Un hombre quería la llama, pero no pudo conseguirla, porque el pájaro sabía que le había robado la esposa a su vecino. Otro hombre también quería prender su leño, pero no pudo, pues el pájaro sabía que era egoísta y se la negó. Hasta que un buen día, encontró a una joven que cuidaba de un anciano pobre. El pájaro quiso darle la llama sagrada por ser buena persona. Ahora las personas podían cocinar y calentarse.

Tabla de Mieke Bal (1985)

Papel Personaje\ Calificación	Fuerza	Diligencia	Flexibilidad
In.	0	+	+
Páj. (Protagonista)	+	+	+
Ge.	+	+	-
U.H.	+	+	-
O.H.	+	+	-
U.M.	+	+	+
An.	-	-	0
L.C.	-	+	+

12.2. Semántica

12.2.1. Los símbolos

El símbolo del fuego

Según la mitología griega, fue Prometeo quien robó el fuego a los dioses y se lo entregó a los hombres, siendo condenado por éstos a un castigo eterno, del cual finalmente sería liberado. El simbolismo espiritual del fuego comienza con el sabio Zoroastro, quien atribuye a Ahura Mazda (el bien) el símbolo del fuego y continuará en Grecia y Roma, donde Hestia (Vesta) era la diosa del fuego. A ella le eran dirigidos todos los homenajes que le preparaban las vírgenes Vestales, que cuidaban día y noche la llama sagrada que ardía en el Este del templo. Simbólicamente el fuego es fuente de Luz y Calor, representando además la chispa espiritual que existe dentro de nosotros. Es símbolo de Unión, pues junto a él nos congregamos para acontecimientos de excepción.

En este cuento se dará el fuego a una persona buena y responsable porque debe mantener la llama siempre encendida. Desde el punto de vista de algunas tribus indias, el fuego lo portaban las aves en la cola porque de todas las especies con vida eran las que estaban más cerca del sol.

Desde otra óptica el fuego regenera, simboliza el renacer que está representado alegóricamente con el Ave Fénix. Según esta mitología, el Fénix habitaba el Jardín del Paraíso, su hogar era un rosal. Cuando la pareja primigenia Adán y Eva, fue desterrada de allí por un ángel, de la espada de este ser angélico, brotó una chispa que desató el incendio de su nido. Sin embargo, por ser el Fénix el único ser que evitó comer la fruta prohibida, recibió un regalo sin precedentes: el don de la inmortalidad, desde entonces, es capaz de renacer de sus propias cenizas, también se le atribuye otra habilidad: la de curar enfermedades o dolencias al sólo contacto con sus lágrimas.

Baden Powell (2007) escribió: "Los indios siempre han sido listos para sus fogatas. Usaban cuatro clases: la Fogata del Consejo, dentro del "tipi" que era algo muy solemne. La Fogata de la Amistad, algo más grande que la Fogata del Consejo, para que en ella se calentaran todos los del pueblo. La Fogata de Señales, empleada para enviar señales de humo, y la Fogata de Cocina, pequeña y de ascuas muy rojas."

Los alquimistas conservan en especial el sentido dado por Heráclito al fuego, como agente de transformación, pues todas las cosas nacen del fuego y a él vuelven. Es el germen que se reproduce en las vidas sucesivas, asociadas a la libido y a la fecundidad.

En este sentido de mediador entre formas en desaparición y formas en creación, el fuego se asemeja al agua, también es un símbolo de transformación y regeneración. Para la mayor parte de pueblos primitivos, el fuego es un demiurgo y procede del sol, es su representación sobre la tierra; por esto se relaciona, de un lado con el rayo y el relámpago, de otro con el oro. Frazer en (Cirlot 1991:215) recoge muchos ritos en los que las antorchas, hogueras, ascuas y aún cenizas, se consideran con virtud para provocar el crecimiento de las mieses y el bienestar de hombres y animales.

El Pájaro de Fuego

Zhar-Ptitsa

En el folclore ruso, el pájaro de fuego es invariablemente descrito como una gran ave de majestuoso plumaje, que brilla intensamente con una luz roja, ámbar y amarilla, como una hoguera que es sólo el pasado de una llama turbulenta. Las plumas no dejan de brillar intensamente si se quitan, y una pluma puede iluminar un gran cuarto si no es cubierta.

El símbolo del pájaro

En la mitología norteamericana la serpiente y el pájaro aparecen a veces separadamente, a veces en unas extrañas combinaciones. Al salvaje, el pájaro le resulta siempre incomprensible, su poder para volar, su imagen en los cielos donde moran los dioses y su canción sonora, forman una combinación que lo convierten en su opinión en un ser misterioso, que posee habilidades muy por encima de las suyas. De él concibe la idea de un espíritu o dios alado, y a menudo lo considera como un mensajero de las regiones brillantes del Sol o la deidad del cielo. Las gentes primitivas siempre han considerado el vuelo y la canción de los pájaros, como unos presagios de gran importancia. Estas supersticiones no prevalecieron entre la raza roja menos que entre nuestros propios antepasados primitivos. Muchas tribus imaginaban que los pájaros eran los espíritus visibles de los muertos, los powhatans de Virginia creían que la raza con plumas, recibía las almas de sus jefes cuando morían y tenían cuidado de no hacerles daño. Los algonquinos creían, que los pájaros causaban el fenómeno del viento, creaban los chorros de agua y que las nubes las creaba el movimiento de sus alas. Los navajos creían que un gran cisne blanco, se hallaba en cada uno de los cuatro puntos cardinales e invocaban las ráfagas creadas allí, mientras que los dakota creían que el oeste es el hogar de los wakinyjan, los Voladores, las brisas que traen las tormentas. Algunas

gentes indias consideran también, que la tormenta es el aleteo de un gran pájaro, cuyos rastros se ven en el relámpago, como las chispas que producen los búfalos cuando se restriegan contra las rocas. Muchas de las tribus de la costa del noroeste tienen la misma creencia e imaginan que el relámpago es el destello del ojo del pájaro de la tormenta. Spence (1985:110)

Los indios de Norteamérica tienen profundamente arraigada la convicción de la existencia de unos pájaros de descomunales dimensiones, a los que denominan pájaros de trueno o Thunderbirds, como vimos en el cuento de Rostro Marcado, que forman parte de sus tradiciones. Todo ser alado es un símbolo de espiritualización, ya para los egipcios. La tradición hindú dice que los pájaros representan los estados superiores del ser. Esta significación del pájaro como alma es muy frecuente en todos los folklores. En el antiguo simbolismo egipcio se precisó este sentido dotando al pájaro de cabeza humana. Este pájaro androcéfalo aparece también en el arte griego y en el románico, siempre con igual significación. Según Loeffier en (Cirlot 1991:357) el reconocimiento de los pájaros como colaboradores inteligentes del hombre, está universalmente extendido en el mito y en el cuento, surgiendo los pájaros como derivados de los grandes pájaros-demiurgos de los primitivos, portadores de poderes celestes y creadores del mundo inferior, lo cual explica también el significado de los pájaros como mensajeros. El color del pájaro determina un sentido secundario de su simbolismo. El pájaro azul es considerado por Bachelard en (Cirlot 1991:358) como “producción del movimiento aéreo”, es decir, como pura asociación de ideas. A estos gigantescos seres voladores, que también llaman pájaros de fuego, los representan sucesivamente como un águila, un halcón, un cóndor o un reptil alado, ocasionalmente y según los lugares están asociados a las ballenas.

La cola permite a los pájaros, tener las alas necesarias para cruzar con eficacia y un vuelo a gran velocidad, la cola se puede recoger ofreciendo poca resistencia, al mismo tiempo la cola se puede extender a pequeñas velocidades o durante los giros, para reducir la resistencia inducida. La cola puede jugar el papel de mantener la estabilidad y el equilibrio, y es también necesaria para que puedan alzar el vuelo a pequeñas velocidades, cuando existe una interacción entre las alas y la cola, se puede también reducir de forma eficaz la resistencia inducida es como constituir un símbolo del imposible, como la misma rosa azul.

12.2.2. Realismo simbólico

“Las buenas acciones tienen su recompensa”.

12.2.3. Realismo dialéctico

Para conseguir las cosas de valor hay que merecérselas.

Los que hayan obrado mal serán castigados a no conseguir el fuego.

El fuego es uno de los bienes más preciados por los pueblos de la antigüedad en todo el mundo.

La persistencia es una cualidad poco frecuente.

El fuego como es un bien común hay que compartirlo.

Cuanto mejor obres más se te premia.

El egoísmo se castiga.

12.3. Retórica o pragmática

12.3.1. El tiempo

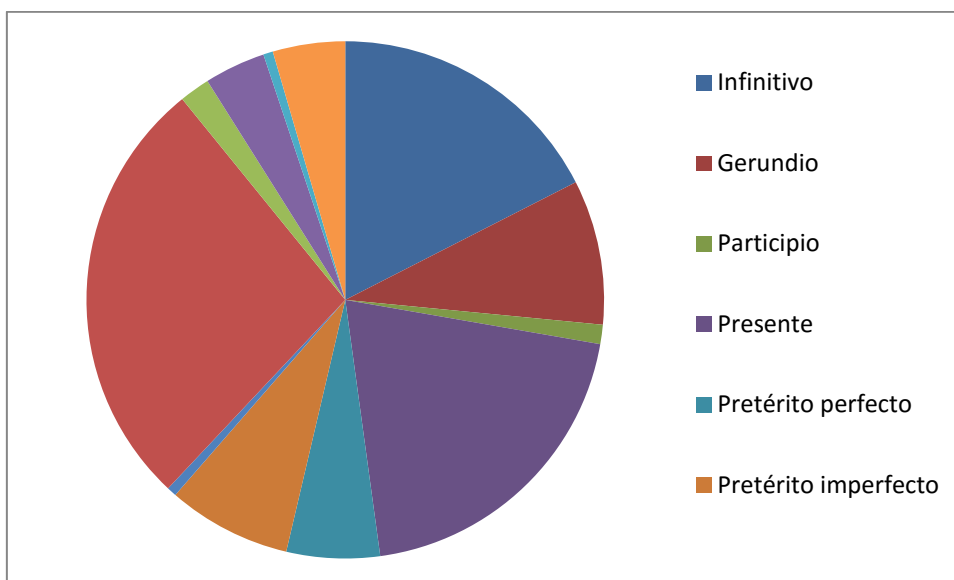


Gráfico del porcentaje de tiempos verbales en el cuento

Al tratarse de un cuento descrito en pasado en tercera persona, aparece muy a menudo, casi un tercio de todos los verbos en pretérito indefinido, que es el tiempo verbal que sirve para ese fin. Aparece también el presente de indicativo que cumple la función de

los diálogos que aparecen intercalados en la descripción. Hay ausencia total del potencial, lo que demuestra que no existe ninguna hipótesis.

Como el fuego es el tema principal del cuento y tiene una enorme importancia para todos los pueblos primitivos, aparecen varios verbos que giran en torno al fuego: calentarse, calentar, conseguirlo, merecerlo, compartirlo, calentado, ha cocido, consiguieron.

Debido al vuelo del pájaro seguido por la gente, existe un movimiento, por el aire, del pájaro, paralelo al movimiento por tierra de sus seguidores; por eso abundan los verbos de movimiento: vino, revoloteó, volando, acercando, trayendo.

Como el pájaro impone a la gente que le sigue, que cumplan una serie de normas, aparecen varios verbos que indican obligación, sobre todo en el modo imperativo: debe, debéis, obedezca, dejadme, dame, traedme, coge.

12.3.2. Los aspectos del relato

Narrador > personajes (visión por detrás)

El cuento está narrado en tercera persona, desde el principio deja claro que los seres humanos no descubrieron ni trajeron el fuego. Nos hace partícipes de la historia cuando el pájaro se dirige al público en segunda persona. Además es un cuento muy moralizante ya que si haces el bien en la vida y eres constante, la vida te recompensará.

12.3.3. Los modos del relato

El lenguaje del cuento es sencillo para que pueda alcanzar así a todo el público, incluso a los niños. El cuento intercala narraciones con diálogos, que le da más vida al hacer participar a los personajes, dándoles así un mayor realismo y haciendo que los espectadores se vean más integrados en la narración. Aparecen también frases y ruegos entre comillas en estilo directo, que contribuyen también a un mayor realismo. Como los indios tenían gran admiración por los animales, intercala muy bien al personaje animal y a los humanos, haciendo del cuento un auténtico relato indio de la vida diaria, pues el indio está inmerso en plena naturaleza en la que los animales se incluyen como una parte muy importante. Éstos formaban parte de su vida diaria y tenían por ellos un enorme respeto, pues los necesitaban para su subsistencia.

1. El orden

La narración del cuento es secuencial, pues los acontecimientos aparecen seguidos y encadenados, siguiendo todos los pasos obedeciendo al tema que el cuento requiere.

2. La duración

La duración corresponde bien con lo que representa, se da por tanto coincidencia perfecta, hay un equilibrio temporal entre las descripciones de las acciones y las intervenciones de los personajes, de tal forma que se trata de un cuento muy elaborado. A su vez hay diálogos entre el hombre que le pidió la llama de su cola y el pájaro portador del fuego, son diálogos breves pero a tiempo real. A continuación el pájaro dialoga con otro hombre y finalmente con la mujer que conseguirá y portará la llama.

3. La frecuencia

Nos encontramos frente a un relato singulativo, los humanos se sienten desprotegidos al no tener fuego y un pájaro que parece haber sido enviado por el Dios del cielo aparece portando una llama en su cola. La gente le siguió con una madera que sería prendida, pero al final una mujer que cuidaba de un anciano, será la portadora del fuego y la que lo compartirá con los demás seres humanos.

12.4. Acción Mínima

“La gente no tenía fuego entonces apareció un pájaro que portaba una llama en su cola a continuación le dio el fuego a una joven muchacha como resultado fueron felices”.

A.M.

S.

C.C.

S.

C.C.

S.

C.C.

S.

S.E.

C.

S.D.

C.

S.D.

C.

S.D.

S.E.In.

C.Cron.

O.D.

C.Cron.

O.D.

C.Cron.

O.D.

O.E.

T.C.Cron.

T.C.Cron.

T.C.Cron.

“La gente
no tenía fuego

entonces

apareció un pájaro
que portaba una llama
en su cola

a continuación

le dio el fuego
a una joven muchacha

como
resultado

fuleron felices”.

12.5. Apertura y cierre

El cuento concluye con, así es cómo los cochiwan descubrieron el fuego, excusándose del porqué de la historia.

CONCLUSIONES

En todos los cuentos que hemos analizado en esta Tesis Doctoral el denominador común es la unión entre la cosmogonía y el sacrificio. Tras el análisis de todos los cuentos sobre el origen del mundo en las principales tribus de Canadá, llegamos a la conclusión de que al principio en el mundo no hay vida y es el Gran Espíritu, que mora en las alturas, el que la va creando. Crea las rocas, las plantas, los animales y después al hombre y a la mujer a partir del barro. En el cuento *Génesis de los pies negros*, la mujer tira un trozo de carne de búfalo y al no flotar, la humanidad será mortal. El origen del mundo irá unido al sacrificio, porque ella estará predestinada a que su hijo o ella misma, perezcan y el Dios se muestra implacable no devolviendo la vida a los seres humanos, condenándolos a la eterna mortalidad.

En algunos cuentos, el Gran Espíritu desconoce dónde habitan ciertos animales o cómo poder cazar, pero aprenderá a partir de sus errores, acercándose más al oyente; mientras que en otros, el Dios Creador conoce a la perfección el mundo que ha creado y enseña a todos sus seres a vivir mejor y en armonía entre ellos; por ejemplo: enseñándoles a cazar, a curtir las pieles, a cultivar la tierra y sembrar el maíz; mejorando de este modo su calidad de vida. En la mayoría de los cuentos los seres inertes como las rocas, las montañas, los ríos y los lagos cobran vida pues toda la creación es animista, además atribuyen cualidades humanas a los animales.

Casi todos los cuentos comienzan con un caos primigenio o diluvio, que sirve como pretexto para que el Dios Creador llegue a la tierra y cree un orden dentro del caos, regenerando la especie humana a partir de los pocos elegidos que sobreviven al diluvio universal.

Los cuentos cobraban vida cuando los narraba el abuelo al nieto o el padre al hijo, debían contarse en celebraciones especiales, en invierno, porque en verano los espíritus y animales están despiertos, de noche en el tipi o casa larga y en torno al fuego. Era una forma de enseñar y entretener a los más pequeños. Las narraciones solían ir acompañadas de tambores o maracas para mejorar la calidad artística, atraer a los oyentes y alejar los malos espíritus. Los cuentos se transmitían de forma oral hasta el siglo XVIII cuando se transcribieron. Algunos ancianos se mostraban reticentes porque se pierde la magia, la improvisación y la capacidad memorística.

Los contadores de cuentos profesionales los narran aprovechando las interminables noches de invierno, formando un círculo alrededor del fuego, protegidos del intenso frío y de la nieve que no deja de caer. Estos contadores de cuentos juegan un papel muy importante pues sirven de entretenimiento y hacen la función de filósofos y transmisores de su cultura. Se trasladaban de un lugar a otro contando cuentos y leyendas tradicionales e inventadas, transmitiendo así la riqueza cultural de forma oral de su pueblo. La narración del cuento o de la leyenda iba acompañada de gestos que servían de ayuda a la comprensión. Tenía un estilo conciso, imágenes vivas y un lenguaje preciso, el adecuado para una narración oral.

Estas leyendas dan a conocer a toda la gente el origen de: la creación, de los cielos, de la estrella polar, del gran diluvio, de los cedros, de los animales, de la caza, de la formación del lago Búfalo, del río Fantasma y de la guerra. Nos explican también algunos aspectos curiosos de los animales: por qué el búfalo tiene joroba, por qué el puerco espín tiene púas, cómo consiguió la oropéndola sus bonitas plumas y qué ocurrió entre el coyote y el salmón. Todas estas tradiciones formaban parte del mundo en el que se movía el contador de cuentos.

Las diferentes tribus amerindias han contribuido a la literatura, a la historia, a la cultura, al arte y a la creación del continente americano. Tras este estudio minucioso de los cuentos he logrado comprender, acercarme y admirar cada vez más el respeto que sienten los indios por la Madre Tierra. Además todos los cuentos tienen como denominador común una estructura y un lenguaje muy sencillos, aparentemente sólo dirigidos a los niños, pero desde el punto de vista semántico, tienen una gran profundidad porque tratan sobre temas muy relevantes para el ser humano y en ocasiones, carentes de respuestas como: nuestra existencia en la tierra, la finalidad de la vida, cómo será la vida después de la muerte. Los cuentos cosmogónicos poseen una estructura cíclica porque no se puede dar respuesta a ciertas preguntas y el indio entiende la vida como un círculo donde naces, vives y mueres y el ciclo prosigue.

Tras el análisis de cuentos, deducimos que no hay una referencia temporal precisa, porque los indios no tenían una palabra para medir el tiempo ni utilizaban relojes. Su filosofía se basaba en el tiempo presente, que al igual que los cuentos, cobran vida en el momento que son narrados. Además los cuentacuentos no podrán referirse al pasado salvo para aprender una lección. Desde el punto de vista espacial, los indios debían conocer muy bien su entorno para sobrevivir, cazar y pescar; sin embargo, en todos los

cuentos analizados hay pocas referencias espaciales y temporales precisas. Se mencionan las montañas pero no con un nombre propio, salvo en el cuento de *Génesis de los pies negros* donde el Anciano se desliza por una colina y de ahí recibirá el nombre de “tobogán del anciano”.

Observamos que en estos mitos del origen del mundo, los animales, las personas y los astros se ayudan, conversan, toman otras formas y hasta llegan a contraer matrimonio, como en el cuento el *Origen de la danza búfalo*, a pesar de vivir en mundos alejados e incluso en otras dimensiones. El sol y el búfalo en los cuentos analizados, llevan ropa y utilizan armas adoptando forma humana; por el contrario, los humanos adoptan formas animales disfrazándose como ellos, imitando sus ruidos, voces y movimientos. Esto dará lugar a muchas celebraciones entre otras, la danza búfalo o la danza del sol.

A través de los cuentos deducimos que los indios creían que existía un Dios Creador al que otorgaban distintos nombres: Geezolgh, Gran Espíritu, El Hacedor, Wakan Tanka, entre otros. Todos los indios comparten la idea de que la creación es un regalo de Dios y que debemos orar y practicar los ritos sagrados que Él nos enseñó para que el mundo prosiga. A su vez, según la tribu y la zona, había muchos dioses para denominar muchos elementos, pero se encontraban en una dimensión inferior al Dios Creador; por ejemplo: el dios del maíz, el dios de la caza, el dios del trueno... Cada tribu veneraba uno o varios animales llamando al clan con el nombre del animal: el clan coyote, el clan rana, el clan águila... En algunos casos, venerar un animal o al cielo conllevaba tener buenas cosechas o buena suerte en tu vida personal. Los indios son muy supersticiosos y deben seguir las normas; por el contrario estarán faltando el respeto al Gran Espíritu o algo malo podrá ocurrirles. Esto lo vemos en la tesis en la ceremonia del tabaco o en la de purificación. Cada cosa debe hacerse a su debido tiempo y no debes saltarte ningún paso.

Los indios nunca llegarían a ser venerados como el Dios Creador pero en ocasiones, aquéllos que destacaran por sus cualidades físicas, mentales, espirituales serían respetados y admirados por los demás miembros de la tribu. Esto ocurre con algunos jefes indios que hemos mencionado en la tesis y también con los hombres medicina, que tenían ese poder porque se lo otorgaba el Dios Creador. Los hombres medicina eran tan respetados, que su bolsa medicina era enterrada junto a ellos porque sólo ellos podrían lograr que tuviera el poder necesario. Los Padres Medicina viven en el mundo de los espíritus donde sólo está Acbádadea, entre el mundo físico y el mundo espiritual puro.

Él designa a los Padres Medicina que son quienes nos dictan las reglas. En el cuento del *Origen de la tienda medicina* vemos como los indios creen en los poderes de la cabaña de sudor y cómo debe construirse. Una vez dentro de la cabaña de sudor, soportan temperaturas tan elevadas que en ocasiones llegan a delirar, pero al terminar parecen bebés recién nacidos, era una manera de purificarse.

En casi todos los cuentos de la creación, encontramos “buceadores de tierra”, son animales que a veces llegan a ser héroes o semihéroes y según la tribu se representa por medio de la rata almizclera, el ratón almizclero, el coyote, la marta, la nutria, el visón o el pato. Todos ellos representan el mundo cuando sólo era tierra y había que dar forma a todas las especies que más tarde morarían en ella. También hacen referencia a un mundo anterior a las plantaciones porque cuando ellos llegaron, la tierra aún no era fértil.

Una de las enseñanzas morales más recurrentes en los cuentos es el respeto hacia la Madre Tierra, donde los humanos no deben cazar ni pescar más de lo que necesiten, como en el cuento del *Origen de la danza búfalo*, donde se castigará al padre de la futura esposa del Gran Búfalo por cazar demasiados búfalos. Otro mensaje que refleja la forma de pensar de los indios, es el respeto hacia los miembros de la familia. Siempre que hay un enlace, el novio debe pedir permiso al padre de la novia y éste le someterá a difíciles pruebas como a Rostro Marcado en el cuento *Origen de la tienda medicina*. Los indios no emplean en su lenguaje los adjetivos bien y mal sin embargo, en los cuentos, castigan las malas actitudes de los actores, bien sean personas o animales y premian la de aquellos que hacen el bien a la comunidad. Esto se refleja muy bien en el cuento *El origen de la vida* donde la madre se convierte en un monstruo e intenta acabar sin éxito con la vida de sus hijos y su marido; al final será separada de ellos por un océano castigada a no verlos jamás. Otra finalidad en todos los cuentos de creación, es hacer constar que las normas que dicta el Dios Creador deben ser seguidas a pie juntillas, sin embargo, en la mayoría de los cuentos, la mujer o algún animal se saltará las normas, dando lugar a la mortalidad humana. Aunque el Dios creador en algunos cuentos se muestra cercano, al tratarse de no cumplir las órdenes establecidas es inflexible.

Los indios necesitan un contacto con el mundo celestial porque así nutren su religión y dan respuesta a preguntas sobre la existencia; esto se ve reflejado en el cuento iroqués el

Origen de la creación donde la Mujer Celeste cae por el agujero dejado por el manzano arrancado, como excusa para contactar con el mundo terrenal y crear buenas obras.

Tras el estudio realizado en la tesis concluyo que debemos sentirnos afortunados de poder leer sus cuentos y leyendas, al haber sobrevivido generación tras generación, por medio de la tradición oral. La mayoría de los cuentos analizados se centran en la cosmogonía, dar explicación a cómo se originó el mundo y por qué habitamos en la tierra, con los seres que nos rodean. El estudio semiótico de los cuentos, basado en el método de Romera Castillo, me ha permitido hacer un análisis más detallado de los personajes, las funciones, los temas, los tiempos verbales y los símbolos. A través de sus cuentos somos capaces de acercarnos a su mundo, su filosofía y sus costumbres. Deducimos que su conocimiento y amor hacia la naturaleza, aparecen claramente reflejados en sus cuentos porque son protagonizados por animales, árboles o astros. En algunos cuentos se reflejan los poderes curativos de algunos animales y de algunas personas, a las que dotaba el Gran Espíritu de ese poder. Además son grandes conocedores de las plantas medicinales. Los cuentos también reflejan la gran espiritualidad de los indios y la conexión que mantenían con el Gran Espíritu, a través de sus danzas, cánticos y ceremonias, como fumar la pipa sagrada. Todos seguían “la carretera roja” que era el camino hacia Dios, razón por la que no hay constancia de que ningún indio fuera ateo. También, su enorme sensibilidad, hace que destaquen en otras manifestaciones artísticas como: la pintura, la escultura o la cerámica. Además inventaron utensilios que facilitarían su vida cotidiana como: la canoa, los mocasines, las raquetas para la nieve, los tipis, las cestas; y eran muy hábiles confeccionando ropa y añadiendo abalorios. Por último, los indios desde que nacen, son plenamente conscientes de que la vida es un círculo y nadie puede salirse del mismo, como la estructura de sus cuentos cosmogónicos, así que comprenden el sentido de la vida y el de la muerte, careciendo del sentido trágico que le damos en occidente porque piensan que el alma es inmortal.

CONCLUSION

After analysing all the tales about the origin of the world in different Canadian tribes we draw the conclusion that at the beginning there wasn't life in the world and the Great Spirit is the one who resides in the heights. He creates rocks, animals, plants and after man and woman from the mud. Then, the woman throws a piece of buffalo skin and if it didn't float then, humanity would be mortal. In some tales, the Great Spirit ignores where certain animals live or how to be able to hunt. But he will learn from his mistakes and therefore he will approach the listener, The Great Spirit knows perfectly the world he lives in and teaches all his beings how to live better and in harmony for example, teaching them how to tan the skins, to hunt, to grow corn improving this way their standard of living. In the majority of tales lifeless beings like rocks, mountains, lakes come to life because they are animists, besides they attribute human qualities to animals.

Tales came to life when a grandfather told his grandson or a father told his son, they had to be told in special celebrations in winter because in summer the spirits and animals were awake, at night in the tipi or longhouse and around the fire. It was a way of teaching and entertaining the youngest. Narrations were usually accompanied of drums or maracas to improve their artistic quality, attract listeners and put away the spirits. Tales were transmitted orally until the XVIII century when they were transcribed. Some elders were reluctant because you lose the magic, improvisation and capacity to memorise.

After this detailed study of tales I have been able to understand, approach and admire more and more the respect indians have for Mother Earth and see their conception of the origin of the world in their narrations.

BIBLIOGRAFÍA

- AARNE & THOMPSON (1973): *The types of the Folk-tale a Classification and Bibliography*. Helsinki, Suomalainen Tiedekatemia-Academia Scientiarum Fennica.
- ADÁNEZ PAVÓN, Jesús (1991): *Las Akal Américas*. Los Berrocales del Jarama: Torrejón de Ardoz. Ediciones Akal S.A.
- ALCINA FRANCH, José (1989): *Mitos y literatura maya*. Madrid, Alianza Editorial.
- ASHLIMAN, D.L.(1987): *A guide to folktales in English Language*. London, Greenwood Press.
- AXTELL, James (1981): *The Indian Peoples of Eastern America*. Oxford University Press.
- AYALA, R. (1998): *Mitos y Leyendas de los Indios Americanos*. Barcelona, Edicomunicación S.A.
- BAL, Mieke (1985): *Teoría de la narrativa*. Madrid, Cátedra.
- BARDAVÍO, José María (1988): *Fantasías uterinas en la literatura norteamericana*. Zaragoza, Universidad de Zaragoza.
- BARTRAM, John. (1966): *Travels in Pensilvania and Canada*. Ann Arbor University, Michigan, Microfilms Inc. United States of America.
- BAYLE, Constantino (1943): *La comunión entre los indios americanos*. Madrid. Revista de Indias vol.VI, nº 12, 197-254.
- BEAR LUTHER STANDING (1995): *La tierra del águila moteada*. Palma de Mallorca Hesperus José J. de Olañeta.
- BECEIRO, Juan Luis (1994): *La mentira histórica desvelada*. Madrid, Editorial Ejearte.
- BEDETTI, Simone (2000): *Las cartas adivinatorias de los indios de América*.

Barcelona, Editorial De Vecchi S.A.U.

BELMONTE CARMONA, Marisa y BURGUEÑO GALLEGO, Margarita.(2012): *El Libro de la Mitología*. Madrid, Libsa.

BENITO VIDAL, R (2003):*Historias Mágicas de los Pieleros Rojas*. Madrid, Edimat Libros S.A.

BERTHELOT, René (1949): *La Pensée de l'Asie et l'astrobiologie*. Paris, Payot.

BERTOLINO, Daniel (1982): *Légendes Indiennes du Canada*. Québec, Flammarion Itée.

BIRD, George (1986): *Cuentos de los Indios Pawnee, Libros de los Malos Tiempos*. Madrid, Miraguano Ediciones.

BIRD, George (1996): *Historia y Leyendas de los Indios Pies Negros*. Madrid, Miraguano Ediciones.

BLAIR, Walter (1971): *The Literature of the United States*. Volume one. Third Edition. Glenview, Illinois, Scott, Foresman and Company.

BLÁZQUEZ, Diego (2006): *Locura de libertad: Roger Williams en la Norteamérica Colonial*. Madrid, Centro de Estudios Políticos y Constitucionales.

BODE, Carl (1965): *Vistas imprevistas de la literatura norteamericana*. México, Editorial Pax.

BODMER, Karl (2005): *The American Indian*. Cologne, Germany, Taschen.

BORGES, Jorge Luis y TORRES DUGGAN, Zemborain (1997): *Introducción a la Literatura Norteamericana*. El Libro de bolsillo. Biblioteca de autor. Madrid, Alianza editorial.

BOWLES, Richard P. - HANLEY, James L. - HODGINS, Bruce W. -RAYWLK, George A.(1972): *The Indian Assimilation, Integration or Separation?* Scarborough.Ontario,Prentice–Hall of Canada Ltd.

BRADGON, Kathleen J.(2001): *The Columbia Guide to American Indians of the Northeast*. New York, Columbia University Press.

- BRINTON, Daniel G. (1968): *The Myths of the World. Symbolism and Mythology*. New York, Haskell House Publishers Ltd.
- BROGAN, Hugh (1985): *The Penguin History of the United States of America*. England, Longman Publishing Group. Penguin Books ISBN
- BROWN, Dee (1970): *Bury my Heart at Wounded Knee*. New York, Holt Rinehart & Winston Inc.
- BROWN, John (1956): *Panorama de la Literatura Norteamericana Contemporánea*. Madrid, Ediciones Guadarrama.
- BROWN, Joseph Epes (1994): *Animales del alma. Animales sagrados de los oglala sioux*. Palma de Mallorca, Hesperus. José J. de Olañeta, editor.
- BURNETT TYLOR, Edward (1889): *The science of culture*. New York, *Primitive Culture*.
- BUSHNELL, J. David (1927): *Burials of the Algonquian, Siouan and Caddoan tribes West of the Mississippi*. Washington, Government Printing Office.
- CALF ROBE, Ben (1979): *Siksika. A Blackfoot Legacy*. Invermere British Columbia, Canada, Good Medicine Books.
- CAMBON, Glauco (1963): *Literatura Norteamericana de Hoy*. Madrid, Editorial Gredos.
- CAMPBELL, James (2001): *Loca Sabiduría. Así fue la Generación Beat*. Barcelona, Alba Editorial.
- CAMPO, Eva (1975): *Cantos Piel-Rojas*. Palma de Mallorca, Ediciones de la Tradición Unánime.
- CAMUS, Williams (1988): *Leyendas de los pieles rojas*. Madrid, Espasa Calpe, S.A.
- CASACA, Roja, Jefe (1995): *Hermano, el Gran Espíritu nos ha creado a todos*. Palma de Mallorca, José J. Olañeta, Editor.
- CAUDET YARZA, Francisco (1998): *Leyendas de los indios de Norteamérica*. Madrid, Edimat Libros S.A.

- CHOCHOD, Louis (1945): *Occultisme et magie en Extrême Orient*. Paris, Payot.
- CIRLOT, Juan Eduardo (2006): *Diccionario de símbolos*. Madrid, Ediciones Siruela.
- CLARK, Ella Elisabeth (1989): *Leyendas Indias del Canadá*. Palma de Mallorca, Los Jóvenes Bibliógrafos.
- COIT TYLER, Mases (1974): *A History of American Literature*. New York, Cornell University Press.
- CONN, Peter. *Literatura Norteamericana*. Madrid, Cambridge University Press.
- CORNPLANTER, J.J. (1889-1957): *Legends of the Longhouse*. Philadelphia, J.B. Lippincott.
- COX BRUCE, Alden (1992): *Los Indios del Canadá*. Madrid, Editorial Mapfre.
- COY, Juan José (1980): *Complicidad e inocencia en la literatura norteamericana*. Salamanca, Ediciones Almar S.A.
- CUMMING, Peter A (1977): *Canada: Native Land Rights and Northern Development*. Copenhagen, The International Secretariat of IWGIA.
- CURTIS, Edward S (1993): *Los beduinos de América*. Palma de Mallorca, Volumen I. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S (1993): *Entre el desierto y el Gran Cañón*. Palma de Mallorca, Volumen II .José J. de Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S (1993): *El pueblo águila*. Palma de Mallorca, Volumen III José J. de Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S (1993): *Los guerreros de la danza del sol*. Palma de Mallorca, Volumen IV. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1993): *Las tortugas sagradas*. Palma de Mallorca, Volumen V. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1993): *Cazadores de la pradera*. Palma de Mallorca, Volumen VI. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1994): *Guerreros de Antaño*. Palma de Mallorca, Volumen VIII.

- José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (2003): *Los arponeros de Nootka*. Palma de Mallorca, Volumen XI. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1998): *El coyote y el castor*. Palma de Mallorca, Volumen XIII. La pipa sagrada. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1994): *Danzantes y sociedades secretas*. Palma de Mallorca, Volumen XVII. José J. Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1995): *En los bosques y llanuras del Canadá. El Indio Norteamericano*. Palma de Mallorca, Volumen XVIII. La pipa sagrada. José J. De Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1994): *Kukúsím. Vida e iniciación de un joven indio. Hesperus*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- CURTIS, Edward S. (1998): *La chica que se casó con un fantasma y otros relatos de los indios Salish*. Barcelona, Biblioteca de cuentos maravillosos.
- CURTIS, Edward S. (1999): *Coyote el transformador, y otros relatos de los indios Nez Percés y Wishham*. Palma de Mallorca, Biblioteca de cuentos maravillosos. José J. Olañeta Editor.
- CHASE, Richard. (1971): *American folk tales and songs*. New York, Dover Publications.
- DEBO, Angie (2002): *Jerónimo el Apache*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- DELORIA VINE, Jr. (1975): *El general Custer murió por vuestros pecados. Un manifiesto indio*. Barcelona, Barral Editores.
- DEVEREUX, Paul (2002): *Mysterious Ancient America*. London, Vega.
- DICKASON, Olive Patricia (2006): *A Concise History of Canada's First Nations*. Canada, Oxford University Press.
- DIEL, Paul (1952): *Le Symbolisme dans la mythologie grecque*. París, Payot & Rivages.

- DORNÍNGUEZ, Miguela Antonia (2001): *Esa imagen que en mi espejo se detiene*. Huelva, Universidad de Huelva Publicaciones.
- DOUGLAS SANDERS, Esmond (1973): *Native People in Areas of International Expansion. Indians and Inuits in Canada*. The Department of Geography, University of Copenhagen.
- DROUILLY, Pierre (1991): *Profil socio-politique des Amérindiens su Quèbec*. Québec, Bibliothèque de l'Assemblée nationale.
- DUBANT, Bernard (1983): *Sitting Bull: "El último indio"*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- EASTMAN, Charles A. (2001): *El explorador indio: saberes y artes prácticas del indio americano*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- EASTMAN, Charles A. (1993): *Grandes jefes indios. Hesperus*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- EASTMAN, Charles A. (1994): *Indios de antaño. Hesperus*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- ELIADE, Mircea (1972): *El mito del eterno retorno*. Madrid, Filosofía Alianza Editorial.
- ELIADE, Mircea (1957): *Mitos, sueños y misterios*. Barcelona, Editorial Kairós.
- ELIADE, Mircea (1954): *Tratado de historia de las religiones*. Madrid, Filosofía Alianza Editorial.
- ELLIOT, Emory (1991): *Historia de la Literatura Norteamericana*. Madrid, Cátedra.
- EPES BROWN, Joseph (1970): *The Spiritual Legacy of the American Indian*. Bloomington, Indiana World Wisdom.
- ERDOES Richard and ORTIZ Alfonso (1984): *American Indian Myths and Legends*. New York, Pantheon Books.
- EVOLA, J. (1931): *La traidizione ermetica*. Bari, Edizione Mediterranee.
- FINKELSTEIN, Sydney (1968): *Existencialismo y alienación en la literatura*

- norteamericana*. La Habana, Cuba, Arte y sociedad. Instituto del libro.
- FLAGLER, Edward K. (2000): *Diné: La historia de los indios apaches*. Barcelona, Fundación Instituto de Estudios norteamericanos.
- FRAGA IRIBARNE, Manuel (1950): *Razas y racismo en Norteamérica*. Madrid, Ediciones Cultura Hispánica.
- FRASER, Frances (1959): *The bear who stole the Chinook*. Canada, The Macmillan Company of Canada Limited.
- FRAZER, Sir James G. (1951): *La rama dorada*. México, Fondo de cultura económica.
- FREEDMAN, Russell (2002): *Los grandes jefes indios*. Salamanca, Lóguez Lector Joven.
- GARFIELD, Viola E. and FORREST, Linn A. (1961): *Totem Poles of Southeastern Alaska*. U.S., University of Washington Press.
- GREER, Allan (2000): *The Jesuit relations*. New York, Bedford/St. Martin's.
- GRINNELL, George Bird (1996): *Historia y Leyendas de los Indios Pies Negros*. Madrid, Miraguano Ediciones.
- GURPEGUI, José Antonio, SEBASTIAN, Carmen (1994): *Amor, odio y violencia en la Literatura Norteamericana*. Alcalá de Henares, Servicio de Publicaciones.
- GUENÓN, René (1931): *Le Symbolisme de la Croix*. Paris, Editions Vega.
- HAUSMAN, Hausman (1993): *The Gift of the Gila Monster: Navajo Ceremonial Tales*. Michigan, Simon & Schuster.
- JACQUIN, Philippe (2005): *Los indios de Norteamérica*. México, Siglo xxi editores.
- JENNESS, Diamond (1956): *The Corn Goddess*. Canada, National Parks Branch.
- HAECKEL, J (1982): *El origen del hombre*. Barcelona, Anagrama.
- HAMLEY, Jeffrey L. (1995): *Native Heritage*. New York, Macmillan.
- HARRIS, Julian (1992): *Arte, vida y costumbres de los pieles rojas*. Madrid, Miraguano Ediciones.
- HOFFMAN, Walter James (2005) : *The Mide'wiwin : Grand Medicine Society of the*

- Ojibway*. University Press of the Pacific.
- HOXIE, Frederick E. (1996). *Encyclopedia of North American Indians: Native American History, Culture, and Life From Paleo-Indians to the Present*. New York, Hoxie, Frederick E., Editor.
- HOXIE, Frederick E.(1996): *Encyclopedia of North American Indians*. New York, Piegan Institute Blackfoot Indian Reservation.
- HULPACH, Vladimir (1949): *Légendes et contes des Indiens d'Amérique*. Bratislava, Czechoslovakia, Printed by Pz.
- HUNGRY, Wolf, Adolf, (Lobo Hambriento) (1986):*Cuentos de los Indios Pielas Rojas*. Barcelona, Biblioteca de Cuentos Maravillosos.
- HUNGRY, Wolf Adolf & Beverly (1991): *Los hijos del sol*. Palma de Mallorca, Hesperus José J. de Olañeta, Editor.
- IZZO, Carlo (1967): *La Literatura Norteamericana*. Buenos Aires, Editorial Losada.
- JACQUIN, Philippe (1966): *Los indios de Nortamérica*. México, Siglo XXI editores.
- JAMES, E.O. (1886): *Creation and cosmology. A historical and comparative inquiry*. Leiden, Brill.
- JENNESS, Diamond (1977): *Indians of Canada*. Toronto, University of Toronto Press.
- JUNG, Carl Gustav (1939): *Das Geheimnis der Goldenen Blüte*. Zürich, Dornverlag.
- KAZIN, Alfred (1993): *En tierra nativa*. México, Fondo de cultura económica.
- KAZIN, Alfred (1987): *Una procesión. Cien años de literatura norteamericana*. México, Fondo de cultura económica.
- KENNEDY, H. (1971): *Jesuit and savage in New France*. Hamden, Connecticut, Archon Books.
- KETTERER, David (1976): *Apocalipsis, Utopía, Ciencia Ficción*. Buenos Aires, Ediciones Las Paralelas.
- KING, Thomas (1990): *All my relations*. Toronto, Mc Clelland & Stewart Inc.
- KLAH, Hasteen (1942): *Navajo Creation Myth; the story of the emergence*. Museum of

Navajo ceremonial art.

- KONKLE, Maureen (2004): *Writing Indian Nations. Native intellectuals and the politics of historiography*. University of North Carolina Press.
- LA FARGE, Oliver (1968): *Maravillas del Mundo: Indios Americanos*. Valencia, Ediciones Gaisa S.L.
- LANOU, Guy (1992): *Brothers. The Politics of Violence among the Sekani of Northern British Columbia*. Oxford, U.K., Berg Publishers Limited.
- LAUTER, Paul (2002): *The Heath Anthology of American Literature*. Boston, Paul Lauter General Editor Volume one fourth edition.
- LAWRENCE, D. H. (2008): *Estudios sobre la literatura clásica norteamericana*. Madrid, Biblioteca Paralela Langre.
- LAWSON, J. (1966): *A New Voyage to Carolina*. Ann Arbor University, Michigan, Microfilms Inc. United States.
- LEPAGE, Pierre (2002): *Mythes et réalités sur les peuples autochtones*. Québec, Commission des droits de la personne et des droits de la jeunesse.
- LOZANO MANTECÓN, María (1977): *El tema del regreso en la literatura Norteamericana.*, Serie Crítica /2; Universidad de Zaragoza. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Lengua y Literatura Inglesa.
- LUCKERT, Karl W. (1979): *Coyoteway. A Navajo Holyway Healing Ceremonial*. The University of Arizona Press & The Museum of Northern Arizona Co. Publishers.
- MCGEE, H.F. (1974): *The Native Peoples of Atlantic Canada*. Toronto, The Carleton Library.
- MACMILLAN, Cyrus (1994): *El niño del cielo rojo del atardecer y otros cuentos indios de Canadá*. Biblioteca de cuentos maravillosos. Barcelona, José J. de Olañeta, Editor. Impreso en Libergraf.
- MAILS, Thomas E. (1997): *The Hopi survival kit: The Prophecies, instructions, and Warnings revealed by the last Elders*. Compass.

- MARÍN, Rubén (1978): *El coyote emplumado*. México, Editorial Jus, S.A. Guerrero.
- MARÍN MADRAZO, Pilar (2002): *Visiones contemporáneas de la cultura y la literatura norteamericana*; Universidad de Sevilla, Secretariado de publicaciones.
- MARTÍN JUNQUERA, Imelda (2005): *Las Literaturas Chicana y Nativo Americana ante el Realismo Mágico*. León, Universidad de León.
- MEADOWS, Kenneth (1998): *The Little library of earth medicine*. New York, Dorling Kindersley.
- MILLER, J.r. (1989): *Skyscrapers Hide the Heavens. A History of Indian-White Relations in Canada*. Toronto, University of Toronto.
- MOLYNEUX, Brian (1983): *The Study of Prehistoric Sacred Places*. Evidence from Lower Manitou Lake. Archaeology paper. Toronto, Royal Ontario Museum.
- MONGE MARTÍNEZ, Fernando (1984): *Análisis comparativo de los indígenas de Nueva Zelanda y Norteamérica*. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- MORALES Y MARÍN, José Luis (1986): *Diccionario de iconología y simbología*. Madrid, Taurus.
- MORISON SAMUEL, Eliot (1972): *The Oxford History of the American People*. New York, Volume One, Prehistory to 1789. Oxford University Press, Inc.
- MORISTE, Jean (1977): *Les chiens s'entre-dévorent*. Montreal, Editions Nouvelle Optique.
- MOURNING DOVE (Paloma Triste) (1994): *Cuentos indios del coyote*. Palma de Mallorca, Biblioteca de cuentos maravillosos. José J. de Olañeta, Editor
- MUTIS, Álvaro y RUIZ, Portella (2002): *Manifiesto contra la muerte del espíritu. Seattle Gran Jefe- Seattle Buruzagi Handia. Nosotros somos una parte de la tierra*. Madrid, Fundación Esteyco.
- NETTL, Bruno (1989): *Blackfoot musical thought: comparative perspectives*. Kent State University Pr.
- ORTIZ, Simón (1988): *El poder de la tierra*. Barcelona, Cuentos indios

Norteamericanos Antología Barcelona.

PELLETIER, Wilfred and POOLE, Ted (1973): *No Foreign Land. The Biography of a North American Indian*. Toronto, McClelland and Stewart Limited. The Canadian Publishers.

PÉREZ-RIOJA, José Antonio (1967): *Diccionario literario universal*. Madrid, Tecnos.

PETERSON, S. (2009): *Native American Women in alcohol and substance abuse Treatment*. J Health Care Poor Underserved.

POWELL, Baden (2007): *Scouts de Canadá, ¿Trayendo la aventura desde hace 100 años!*

PRINCE, Gerald (1973): *A Grammar Stories*. La Haya, Mouton.

PRITCHARD, Evan (2011): *No Word for time*. San Francisco / Tulsa, Council Oak Books.

PRITCHARD, Evan (2005): *Native American Stories of the Sacred*. Woodstock, Vermont, Skylight Paths Publishing.

PROPP, Vladimir (2006): *Morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos.

RASPAIL, Jean (1976): *Diario piel roja*. Barcelona, Plaza & Janes, S.A. Editores.

REID, Bill (1920): *The Raven Steals the Light*. Vancouver/Toronto, Douglas & McIntyre.

ROBERTSON, Marion (1969): *Read Earth. Tales of the Micmacs*. Halifax, The Nova Scotia Museum.

ROMERA CASTILLO, José (1978): *Teoría y técnica del análisis narrativo en elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid, Cátedra.

SAMS, Jaime and CARSON, David (1997): *La rueda medicinal*. Barcelona, Integral.

SAUNDERS, Nicholas J. (1998): *Icons of Power. Feline Symbolism in the Americas*. London, First Published by Routledge.

SCHUON, Frithjof (1990): *El sol emplumado*. Palma de Mallorca, Hesperus José J. Olañeta, Editor.

- SEATTLE, Gran Jefe (1992): *Nosotros somos una parte de la Tierra*. Palma de Mallorca, Hesperus. José J. Olañeta, Editor.
- SEATTLE, Jefe- Jefe Joseph-Jefe Casaca Roja (2004): *Mis palabras son como estrellas*. Palma de Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- SERRA, Esteve (2007): *El sagrado aroma del mundo*. Palma de Mallorca, José J. Olañeta, Editor.
- SCHNEIDER, Marius (1946): *El origen natural de los animales- símbolos en la Mitología y esculturas antiguas*. Barcelona, Siruela.
- SCHULLER, R.R. (1907): *Mitos y Leyendas. Anales de la Universidad de Chile*. Imprenta Cervantes.
- SCHUON, Frithjof (1992): *El sol emplumado*. Palma de Mallorca, José J. Olañeta, Editor.
- SILLS, David L. (1975): *Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales*. Volumen 5. Madrid, Aguilar S.A. de Ediciones.
- SIMMONS, Marc (1980): *Witchcraft in the Southwest*. University of Nebraska Press Lincoln and London.
- SPENCE, Lewis (1914): *Myths and Legends of the North American Indians*. London, George G. Harrap & Co.
- SYMINGTON, Fraser (1969): *The Canadian Indian*. The Illustrated History of the great Tribes of Canada. Toronto, Mc Clelland and Stewart Limited.
- TAYLOR, B. Edward (1889): *The science of culture*. New York Primitive Culture.
- TAYLOR, Colin F. (1995): *Los nativos americanos*. Madrid, Editorial Libsa.
- TEHANETORENS (1990): *Cuentos de los Indios Iroqueses*. Madrid, Miraguano.
- THORP, Williard (1966): *Tres aspectos de la literatura norteamericana*. Madrid, Editorial Gredos.
- WILDMAN, Eugene (1969): *Experiments in Prose*. Chicago, The Swallow Press Inc.
- WILSON, Gilbert L. Wahini (1994): *La vida de una joven india. Lunas*. Palma de

- Mallorca, José J. de Olañeta, Editor.
- WILLIAMS, John (1996): *The Redeemed Captive to Zion*. USA, March of American Facsimile Series. Number 34 Ann Harbor University, Michigan, Microfilms. Inc. Xerox.
- WIRTH, O. (1931): *Le Symbolisme hermétique dans ses rapports avec l'alchimie et la franc- maçonnerie*. París, Dervy.
- WISKER, Gina (2000): *Post-Colonial and African American Women's Writing*. New York, Palgrave Macmillan.
- WYKES, Alan (1960): *Panorama de la Literatura Norteamericana*. Barcelona, Vergara Editorial.
- YARROW, H.C. (2007): *Study of Mortuary Customs among North American Indians*. Harvard, Harvard University.
- YELLOW TAIL, Thomas (2007): *Native Spirit and the Sun Dance Way*. World Wisdom.
- ZARDOYA, Concha (1986): *Historia de la Literatura Norteamericana*. Barcelona, Editorial Labor.
- ZIMMER, Heinrich (1926): *Kunstform und Yoga im Indischen Kultbild*. Berlin, Suhrkamp Verlag.
- ZIMMERMAN, Larry (1997): *Indios Norteamericanos. Creencias, rituales y espíritus de la tierra y el cielo*. Madrid, Editorial Debate.

FUENTES ELECTRÓNICAS

ⁱ Ehrenhalt, Lizzie (n.d.). Bison Head. Obtenido el 11 de agosto del 2011, de <http://www.erbzine.com/mag34/3482.html>

ⁱⁱ Albert, Txema (n.d.). Chickasaw, Obtenido el 20 de Julio del 2015, de <http://discussions.mnhs.org/collections/2011/08/bison-head/>

ⁱⁱⁱ Ks_Cm (2014). Extraños ritos de iniciación alrededor del mundo. Obtenido el 6 de agosto del 2015 de <http://listas.20minutos.es/lista/extranos-ritos-de-iniciacion-alrededor-del-mundo-388485/>

^{iv} Southwest tradition (2015). Specializing in Hopi Jewelry. Obtenido el 7 de agosto del 2015 de <http://www.southwesttraditions.com/Catalog/Pendants/pendants.html>

^v Leather Totem bag. Obtenido el 19 de julio del 2015 de <https://www.etsy.com/mx/listing/23533682/vintage-native-american-beaded-medicine>

^{vi} Desordenmolecular (27 de septiembre del 2013). ¿Para qué son importantes las ceremonias colectivas? Obtenido el 20 de septiembre del 2010 de <https://planetaentropico.files.wordpress.com/2013/09/temazcal-indios.jpg>

^{vii} H_stt (8 de enero del 2008). The medicine wheel in Bighorn National Forest, Wyoming. Obtenido el 11 de agosto del 2015 de https://en.wikipedia.org/wiki/Medicine_wheel#/media/File:MedicineWheel.jpg

^{viii} Coyote trading company (2006). Sweetgrass braid. Obtenido el 8 de agosto del 2015

dehttps://www.google.es/search?q=tesis+fotografias&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIyJ7wqraZxwIVQRsUCh2YXQ7o#tbn=isch&q=sweetgrass+braid&imgrc=q1urHAn_9K38FM%3A

^{ix}SB Johnny (30 de septiembre del 2004). *Juniperus Chinensis*. Obtenido el 5 de julio del 2015 de https://es.wikipedia.org/wiki/Juniperus#/media/File:Jun_chin_close.jpg

^x Mery (9 de octubre del 2012). Las bondades de la salvia. Obtenido el 5 de julio del 2015 de https://www.google.es/search?q=salvia&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMI8uY4NSMxwIVi_EUCh0DgQJC#imgdii=187g0Yx7q5kR_M%3A%3B187g0Yx7q5kR_M%3A%3BpXNcgCAFH8HHNM%3A&imgrc=187g0Yx7q5kR_M%3A

^{xi}Sam (16 de octubre del 2004). Canadá una vuelta por el mundo... Obtenido el 5 de julio del 2015 de <http://sam.clubaventura.com/index.php?/categories/13-Canada>

^{xii}Mancusa, Kirk (n.d.). Totempole featuring killer whale. Obtenido el 1 de mayo del 2015 de <http://killerwhalepostermore.blogspot.com.es/>

^{xiii}David (22 de junio del 2008). Octopus totem pole. Obtenido el 2 de agosto del 2015 de https://www.google.es/search?q=totem+aguila&hl=es&tbn=isch&source=lnms&sa=X&ved=0CAcQ_AUoAWoVChMIguP63dmMxwIVTLYUCh26CAAR&biw=1366&bih=677&dpr=1#hl=es&tbn=isch&q=octopus+totem&imgrc=LA9JE4wMWSOxMM%3A

^{xiv}Noël (12 de septiembre del 2010). Ketchikan Totem Poles. Obtenido el 1 de agosto del 2015 de <http://travel.nzlee.com/2010/09/ketchikan-totem-poles/>

^{xv}Rose, Hugh (n.d.). Beaver Motif Depicted on a Totem Pole, University of Alaska, Juneau. Obtenido el 1 de agosto del 2015 de https://www.google.es/search?q=totem+aguila&hl=es&tbn=isch&source=lnms&sa=X&ved=0CAcQ_AUoAWoVChMIguP63dmMxwIVTLYUCh26CAAR&biw=1366&bih=677&dpr=1#hl=es&tbn=isch&q=beaver+totem+pole&imgrc=qtMO3P3YxgWe0M%3A

^{xvi}Mekemson, Curt (n.d.). Wandering through time and place. Obtenido el 5 de mayo del 2015 de

https://www.google.es/search?q=totem+aguila&hl=es&tbm=isch&source=lnms&sa=X&ved=0CAcQ_AUoAWoVChMIguP63dmMxwIVTLYUCh26CAAR&biw=1366&bih=677&dpr=1#hl=es&tbm=isch&q=frog+totem+pole&imgsrc=218M0BCkdrGwmM%3A

^{xvii} Mendosa, David (1987). The Jesus Question. Obtenido el 6 de agosto del 2015 de <http://thejesusquestion.org/2013/03/17/christmas-and-easter-totem-poles-by-david-k-fison/>

^{xviii} http://1.bp.blogspot.com/_oZnMPZulGZM/TSRjnBCYifI/AAAAAAAAAIw/UHfOpSXEnDM/s1600/dream_catcher_item2.jpg

^{xix} Pevny, Charlotte. Paleontropología hoy. Obtenido el 1 de julio del 2015 de https://www.google.es/search?q=puntas+clovis+llano+estacado&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIns6sjeSNxwIVSdUUC0dUQSH#imgsrc=CDDpWkqP08V5IM%3A

^{xx} Espacio profundo (3 de febrero del 2013). Puesto en entredicho el asteroide que causó la desaparición de la cultura clovis. Obtenido el 2 de agosto del 2015 de <http://espacioprofundo.es/2013/02/03/puesto-en-entredicho-el-asteroide-que-causo-la-desaparicion-de-la-cultura-clovis/>

^{xxi} National museum of National History (n.d.). Halibu Hook. Obtenido el 3 de agosto del 2015 de http://americanhistory.si.edu/onthewater/exhibition/3_2.html

^{xxii} Elliott, Jack (n.d.). The Métis-Food/ Hunting / Tools Métis powder horn. Obtenido el 6 de agosto del 2015 de <https://www.pinterest.com/pin/571746115166410614/>

^{xxiii} Allen, Jeff (n.d.). Harvesting and processing. Obtenido el 11 de julio del 2015 de <http://www.manoomin.com/harvesting.html>

^{xxiv} Cora, Clint (2014). What is the Native American peace pipe Indiansorg. Obtenido el 20 de julio del 2015 de <http://fire2.net/what-is-the-native-american-peace-pipe-indiansorg>

^{xxv} Stancari, Lou (n.d.). National Museum of the American Indian Collection Search. Obtenido el 3 de mayo del 2015 de <http://www.nmai.si.edu/searchcollections/item.aspx?irn=14857&catids=1&objtypetxt=basket&src=1-5>

^{xxvi} Stancari, Lou (n.d.). National Museum of the American Indian Collection Search. Obtenido el 3 de mayo del 2015 de <http://www.nmai.si.edu/searchcollections/results.aspx?&catids=1&objtypetxt=basket&src=1-5>

^{xxvii} Stancari, Lou (n.d.). National Museum of the American Indian Collection Search. Obtenido el 3 de mayo del 2015 de <http://www.nmai.si.edu/searchcollections/item.aspx?irn=9260&catids=1&objtypetxt=basket&src=1-5>

^{xxviii} <http://www.native-net.org/indians/american-indian-baskets.html>

^{xxix} Thunderbird, Shannon (n.d.). “Thunder ous” obtenido el 5 de mayo del 2015 de <http://www.shannonthunderbird.com/Parfleche2.jpg>

^{xxx} Johnson, Haley (10 de marzo del 2011). A lot more of Russia before the world champs relay. Obtenido el 5 de mayo del 2015 de http://comeskiwithme.blogspot.com.es/2011_03_01_archive.html

^{xxxii} Poleeson, Albert (n.d.). Museo del oro blanco de la república. Obtenido el 6 de agosto del 2015 de <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/exposiciones-temporales/indigenas-norteamerica>

^{xxxiii} http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/aoa/p/painted_caribou-skin_coat.aspx

^{xxxiv} Anza, Juan Bautista (n.d.). Una pica en Flandes. Obtenido el 5 de agosto del 2015 de <http://www.unapicaenflandes.es/cuerno-verde-batalla.html>

^{xxxv} <http://es.onlyimage.com/photo/blackfoot-beaded-hide-moccasins-cowan-s-auctions-361133>

^{xxxvi} Tecleador (2011). Referencias 500 (Artículos Repro Accesorios y complementos). Obtenido el 8 de mayo del 2015 de https://www.google.es/search?q=abrigos+montagnais+naskapi&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMik53QrPKOxwIVyV0UCh09PA1p#tbm=isch&q=raquetas+indios+&imgdii=ELez0Uqp4LYIeM%3A%3BELez0Uqp4LYIeM%3A%3BgVnlHrxpkftI1M%3A&imgsrc=ELez0Uqp4LYIeM%3A

^{xxxvii} Angel, Marilyn (n.d.). Getty images. Obtenido el 9 de mayo del 2015 de <http://www.gettyimages.es/detail/foto/deerskin-mittens-fotograf%C3%ADa-de-stock/162279901>

^{xxxviii} <http://www.miunetenetblog.com/post/breve-historia-de-las-monedas-sociales>

^{xxxviii} https://www.google.es/search?q=abrigos+montagnais+naskapi&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMik53QrPKOxwIVyV0UCh09PA1p#tbn=isch&q=pinturas+caras+indios&imgsrc=zAGd8blAQn-rzM%3A

^{xxxix} Brigitte (2015). The world of feathers. Obtenido el 15 de agosto del 2015 de <https://www.etsy.com/es/listing/157508632/sombrero-indio-con-plumas-color-azul>

^{xi} Curtis, Edward (2001). New perspectives on the west. Obtenido el 2 de mayo del 2012 de http://1.bp.blogspot.com/_aeduXaMN1qU/TTuxy8sGSml/AAAAAAAAADso/vxUF4lEQYOY/s1600/Chief-Josephpublicar.jpg

^{xli} Parker, Quannah (n.d.). El tipideatletisoy. Obtenido el 15 de agosto del 2015 de http://www.colchonero.com/el_tipi_de_atletisoy_todo_indios_parafernalia_imagenes_leyendas-itemap-122-56474-19.htm

^{xlii} Álvarez, Tania (n.d.). Tipi. Obtenido el 2 de agosto del 2012 de <http://www.inoxidables.net/nacionesindias/tipi.htm>

^{xliii} Álvarez, Tania (n.d.). Tipi. Obtenido el 2 de agosto del 2012 de <http://www.inoxidables.net/nacionesindias/tipi.htm>

^{xliv} Portes, Elizabeth (2005/2006). Native American Settlers. Obtenido el 3 de agosto del 2012 de <http://ed101.bu.edu/StudentDoc/Archives/fall05/lizp1736/wigwams2.html>

^{xlvi} Martrés, Laurent (2009). Travel Blog 2009. Obtenido el 5 de agosto del 2015 de http://www.martres.com/m_blog_2009.html

^{xlvi} Hamilton, Wayne (9 de septiembre del 2006). Nómada 2015. Obtenido el 29 de julio del 2015 de http://randoneur.blogspot.com.es/2015_03_01_archive.html

^{xlvi} <http://pueblosoriginarios.com/norte/bosques/maliseet/maliseet.html>

^{xlvi} La Salamandra (28 de septiembre del 2011). El reino de la salamandra. Obtenido el 5 de julio del 2015 de <http://elreinodelasalamandra.blogspot.com.es/2011/09/una-del-oeste.html>

^{xlvi} Goldi, Joan & John (2007). Canada's first peoples. Obtenido el 3 de agosto del 2015 de https://www.google.es/search?q=jefe+blackfoot+trenza&biw=1366&bih=677&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMI4vSY_7WRxwIVxTsUCh2Khwsj#tbm=isch&q=canoe+haida+indians&imgsrc=Tm44LJYHOi7baM%3A

^l Mmxx (4 de octubre del 2009). National Maritime Museum from Greenwich. Obtenido el 2 de febrero del 2013 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Kayak_roll#/media/File:Captain_Edward_Augustus_Inglefield_-_National_Maritime_Museum_-_Inuit_man_with_a_kayak_\(pd\)-Edit3.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Kayak_roll#/media/File:Captain_Edward_Augustus_Inglefield_-_National_Maritime_Museum_-_Inuit_man_with_a_kayak_(pd)-Edit3.jpg)

^{li} Goldi, Joan & John (2007). Canada's first peoples. Obtenido el 3 de agosto del 2015 de http://firstpeoplesofcanada.com/fp_groups/fp_groups_travel.html

^{lii} Cherokee visions (2015). Cherokee visions. Obtenido el 3 de mayo del 2015 de <http://www.cherokeevisions.com/animal-totem-walking-stick-p-595.html>

^{liii} Thunderhands, Roger (n.d.). The Native American Taoist. Obtenido el 5 de agosto del 2015 de

http://www.thenativeamericantaoist.com/2009_03_01_archive.html

^{liv} Na Na Quish (n.d.). A-cinn. Promoting the heritage of all First Nations

People. Obtenido el 3 de julio del 2015 de <http://www.native-languages.org/drums.htm>

^{lv} Garfinkel, Alan (2008). Culture crisis and rock intensification. Obtenido el 7 de agosto del 2015 de

http://www.petroglyphs.us/article_culture_crisis_and_rock_art_intensification.htm

^{lvi} http://www.nationalgeographic.com/lewisandclark/photogallery_16.html

^{lvii} <http://www.georgecatlin.org/Native-Americans-performing-a-tribal-group-dance.html>

^{lviii} <https://www2.sch.im/groups/braddanschool/revisions/2365c/4/>

^{lix} Varela, Raul (n.d.). Los pueblos originarios de América. Obtenido el 2 de agosto del 2015 de <http://pueblosoriginarios.com/norte/bosques/maliseet/maliseet.html>

^{lx} <http://biblio.alloprof.qc.ca/ImagesDesFiches/7500-7999-Histoire-deuxieme-cycle/7604/7604i4.jpg>

^{lxi} Karpouage, M.(n.d.). Crown of Serpents. Obtenido el 1 de junio del 2006 de

<https://crownofserpents.wordpress.com/buy-book/illustrations-from-the-novel/>

^{lxii} Robfergusonjr.(n.d.). Miembros de las cinco tribus civilizadas. Obtenido el 1 de mayo

del 2007 de https://es.wikipedia.org/wiki/Cinco_Tribus_Civilizadas#/media/File:Five-Civilized-Tribes-Portraits.png

^{lxiii} Varela, Raul(n.d.). Los pueblos originarios de América. Obtenido el 2 de agosto del 2015de <http://pueblosoriginarios.com/norte/bosques/wabanaki/imagenes/wanabaki.jpg>

^{lxiv} Ballesteros Valenzuela, I. (20 de octubre del 2012). La situación histórica. Obtenido el 10 de agosto del 2015 de http://hcmbachillerato.blogspot.com.es/2012/10/los-indios-los-habitantes-nativos_20.html