

PRIMERAS  
MANIFESTACIONES  
RELIGIOSAS

---

HEBE NOVICH

# PRIMERAS MANIFESTACIONES RELIGIOSAS

## El Homo sapiens, hombre religioso

Restos arqueológicos del Paleolítico demuestran que al hombre primitivo le afectaba profundamente el misterio de la muerte y de la procreación. Creía depender de las fuerzas de la naturaleza y tenía la seguridad de que había algo superior que era la fuente de la vida. Para relacionarse con ese algo superior y obtener su beneficio, se sirvió de ritos.

El hombre primitivo también creía que había vida en el más allá, por lo que enterraba a sus muertos con alimentos y utensilios.

Por estos caminos comenzó la religión, quizá en la época lejana en que el hombre pasó de la sola recolección de alimentos a la producción de los mismos.

## Panorama de las religiones

A lo largo de la historia de la humanidad ha habido muchos tipos de manifestaciones religiosas. Entre ellas se encuentran:

Las religiones tradicionales, algunas de las cuales perviven en nuestros días.

Las religiones desaparecidas, como las de Egipto, Grecia y Roma.

Las religiones orientales, como el hinduismo y el budismo.

Las religiones monoteístas, como el judaísmo, el cristianismo y el islam.

## RELIGIONES TRADICIONALES

Desde la Antigüedad hasta nuestros días perviven en la sociedad algunas manifestaciones religiosas a las que conocemos como religiones tradicionales o primitivas.

Llamamos religiones tradicionales o primitivas a todas aquellas manifestaciones religiosas presentes en pueblos que poseen creencias o costumbres muy antiguas. Normalmente son religiones de pueblos, no de naciones ni de estados. A veces las encontramos en culturas que han sido sistemáticamente invadidas y rechazadas por la civilización occidental.

Son aquellas cuyos orígenes se encuentran en una tradición que remonta a tiempo inmemorial, y no en actos de revelación concreta. Las religiones que caracterizaron y caracterizan todavía a las poblaciones iletradas del tercer mundo, las que en otros tiempos, ante el falso presupuesto evolucionista de una inferioridad o primordialidad respecto a las grandes religiones clásicas, se definían como "religiones primitivas".

Ejemplo de religiones tradicionales:

Religión tradicional africana, si no referido como Religión indígena africana, abarca las manifestaciones culturales, religiosas, y espirituales indígenas al continente de África. Hay una multiplicidad de religiones dentro de esta categoría. Las religiones africanas tradicionales implican enseñanzas, prácticas, y los rituales que prestan la estructura a las sociedades nativas africanas. Las sociedades africanas tradicionales reflejan conceptos locales de dioses y del cosmos. Incluso dentro de una sola comunidad puede haber opiniones levemente diversas del supernatural

Las religiones tradicionales afirman la realidad de un algo que no se deja incluir en lo habitual, en lo familiar; un algo misterioso, insólito y extraño a lo que se da diversos nombres: Maná, Ka, Gran Manitú, etc.

## Elementos de las religiones tradicionales

Entre los elementos más comunes de las religiones tradicionales destacan el animismo, el fetichismo, el manismo y el totemismo.

El animismo es el culto y creencia de que las fuerzas naturales (cielo, tierra, noche, día) y los diferentes elementos de la naturaleza (montañas, agua, fuego...) están animados o habitados por espíritus.

El fetichismo es el culto y adoración de los espíritus que habitan en estatuillas u objetos fabricados por el hombre.

El manismo es el culto a los muertos y constituye una manifestación religiosa muy extendida. No hay pueblo que no tenga alguna creencia acerca de la supervivencia de las almas. En muchos de ellos las oraciones a Dios por los muertos tienen una gran tradición.

El totemismo se basa en el tótem que representa un ser animado o inanimado (en la mayoría de los casos un animal o un vegetal) del que el grupo pretende descender y que le sirve de emblema y de nombre colectivo. Si el tótem es un lobo, todos los miembros del clan creen que tienen un lobo por antepasado y, por consiguiente, que hay algo de lobo dentro de ellos.

La danza es un rito muy frecuente en las religiones tradicionales.

### Animismo

**El animismo** (del latín *anima* "alma, vida") es la creencia religiosa que afirma que los fenómenos naturales, incluidos los animales, las plantas, y muchas veces incluso objetos inanimados, poseen una esencia espiritual. En concreto, el animismo se utiliza en la antropología de la religión como un término para la religión de los pueblos indígenas tribales, especialmente antes del desarrollo de la civilización y la religión organizada. Aunque cada tribu tiene sus propias mitologías y rituales específicos, el animismo es un término que se usa a menudo para describir el hilo más común de perspectivas de pueblos tribales indígenas, espirituales o sobrenaturales. Algunos miembros de la civilización no tribal en el mundo, también se consideran animistas (como el autor Daniel Quinn, el escultor Lawson Oyekan, y muchos neopaganos) y, por supuesto, no todas las personas que se describen como tribales, se describen como animistas. De hecho, la mayoría de los indígenas animistas no tienen ni siquiera una palabra en su idioma correspondiente a "animismo" (o incluso "religión"). El término es puramente antropológico, en lugar de representar uno designado por las mismas tribus. En gran parte debido a tales discrepancias etnolingüísticas y culturales, la opinión ha variado desde Sir Edward Tylor en el siglo XIX, en cuanto si la popularización del término *animismo* se refiere a una mera creencia religiosa en general, o a una religión de pleno derecho.

El animismo engloba las creencias en las que no hay separación entre lo espiritual y lo físico (o material) del mundo, y las almas o espíritus existen, no sólo en los seres humanos, sino también en todos los demás animales, plantas, rocas, así como en las características geográficas tales como montañas y ríos, o de otras entidades del entorno natural, incluyendo el trueno, el viento y las sombras. El animismo además, puede atribuir almas a conceptos abstractos tales como las palabras, los nombres verdaderos o metáforas de la mitología. Ejemplos de animismo se encuentran, en diferentes formas, en el sintoísmo, el hinduismo, el budismo, el jainismo, el panteísmo, el paganismo y el neo-paganismo.

A lo largo de la historia europea, filósofos como Aristóteles y Tomás de Aquino, entre otros, contempla la posibilidad de que las almas existen en los animales, plantas y personas; sin embargo, la definición actualmente aceptada de animismo, se desarrolló en el siglo XIX por Sir Edward Tylor, quien lo creó como "uno de los primeros conceptos de antropología, si no el primero".

Según el antropólogo Tim Ingold, el totemismo comparte similitudes con el animismo, pero éste

difiere en su enfoque ya que considera la existencia de seres espirituales individuales que contribuyen a perpetuar la vida; mientras que el totemismo sostiene que no es una fuente primaria, como la tierra o los antepasados, los que proporcionan la base para la vida. Algunos grupos indígenas religiosas, como los aborígenes australianos son más típicamente totémicos, mientras que otros como el inuit son más típicamente animista en su visión del mundo.

El término *animismo* parece haber sido desarrollado por primera vez como *Animismus* por el científico alemán Georg Stahl, alrededor del año 1720, para referirse a la "doctrina que sostiene que la vida animal se produce por un alma inmaterial". La forma real de idioma Inglés de *animismo*, sin embargo, sólo puede ser certificada a 1819. El término fue tomado y redefinido por el antropólogo Sir Edward Tylor en su *Primitive Culture* libro 1871, en la que se define como "la doctrina general de la almas y otros seres espirituales en general".

Según Tylor, el animismo incluye a menudo, "una idea que impregna de vida y voluntad en la naturaleza", es decir, la creencia de que los objetos naturales que no sean humanos tienen alma. Como se describe "racionalista científico confirmado", Tylor creía que esta visión era "infantil" y típico del "subdesarrollo cognitivo" y, por consiguiente, común en pueblos "primitivos" como los que viven en sociedades de cazadores recolectores.

Desde entonces, la definición de animismo de Tylor ha sido ampliamente seguida por los antropólogos, como Émile Durkheim, Claude Lévi-Strauss y Tim Ingold. Sin embargo, algunos antropólogos, como Nurit Bird-David, han criticado el concepto de Tylor sobre animismo, creyendo que es anticuado.

El animismo en el más amplio sentido, es decir, pensando en objetos inanimados, y tratarlos como si fueran animados, es casi universal. Jean Piaget aplicó el término en psicología infantil en referencia a una comprensión implícita del mundo en la mente de un niño que supone que todos los eventos son el producto de la intención o de la conciencia. Piaget explica esto como una incapacidad cognitiva para distinguir el mundo exterior desde el propio mundo interior.

La justificación para atribuir vida a los objetos lo afirmó David Hume en su "*Historia natural de la religión*" (Sección III): "Hay una tendencia universal entre los hombres a concebir a todos los seres como ellos, y a transferir a cada objeto, aquellas cualidades que les son familiarmente conocidas, y de las que son íntimamente conscientes".

La lista de los fenómenos por los cuales "el salvaje" fue llevado a creer en el animismo, fue aportada por Sir EB Tylor, Herbert Spencer, Andrew Lang y otros, aunque surgió una controversia entre los primeros, en cuanto a la prioridad de sus respectivos listas. Entre estos fenómenos están los estados de trance, sueños y alucinaciones.

El animismo es una creencia incluida en muchas religiones y mitologías de todo el mundo, y dependiendo de cada opinión, puede ser o no, considerada una religión en sí misma. Es una creencia, como el chamanismo, politeísmo o monoteísmo, que se encuentra en muchas religiones. En el uso moderno, el término se utiliza a veces incorrectamente, junto a las principales religiones organizadas.

Se han propuesto algunas teorías que sostienen que la creencia antropocéntrica en el animismo entre los primeros humanos, fue la base para la posterior evolución de las religiones. En tal teoría, propuesta por Sir EB Tylor, los primeros humanos a través de la simple observación, reconocieron inicialmente, lo que podríamos llamar un alma, la fuerza vital, el espíritu, el aliento o animus, dentro de sí mismos, aquello que estaba presente en el cuerpo en la vida y ausente en la muerte. Estos primeros seres humanos equipararon esta alma con los símbolos que aparecen en los sueños y visiones. Estas culturas humanas primitivas más tarde interpretaron que estos espíritus estaban presentes en los animales, el mundo vegetal vivo, e incluso en los objetos naturales, en una forma de animismo. Con el tiempo, estos primeros humanos llegaron a creer que estos espíritus se interesaban en la vida humana, y realizaban rituales para propiciar su benevolencia. Estos rituales y creencias eventualmente se convirtieron con el tiempo en la gran variedad de religiones "desarrolladas". Según Tylor, a medida que la sociedad avanzaba científicamente, menos creía en el animismo. Sin embargo, para Tylor, ninguna creencia remanente en el alma o espíritu, representa "supervivencia" del animismo original de la humanidad primitiva.

En muchas cosmovisiones animistas que se encuentran en las culturas de cazadores-recolectores, el ser humano es a menudo considerado más o menos igual como otros animales, plantas, y fuerzas naturales. Por lo tanto, es un imperativo moral tratar a estos agentes con respeto. En esta visión del mundo, los seres humanos se consideran parte de la naturaleza, en lugar de superior o separados de ella.

Es claro que el respeto generalizado incluyó a los animales como la morada de los antepasados muertos, y muchos de los cultos a los animales peligrosos se refieren a esta creencia. Por lo tanto, no es sorprendente encontrar que muchos pueblos demuestran respeto y adoración incluso, por estos animales, a menudo en relación con los allegados.

Una gran parte de la mitología se basa en la creencia en las almas y los espíritus, es decir, al animismo en su sentido más general. En los mitos Urarina se muestran a las plantas, objetos inanimados, y los animales no humanos como seres personales, y son ejemplos de animismo en sus más sentido restrictivo.

El animismo no es lo mismo que el panteísmo, si bien a veces se confunden. Algunas creencias y religiones son incluso tanto panteísta como animista. Una de las principales diferencias es que mientras que los animistas creen que todo es de naturaleza espiritual, pero no necesariamente ven la naturaleza espiritual en todo lo que existe, como un ser único (monismo), la forma panteísta sí lo hace. Como resultado, el animismo pone más énfasis en la singularidad de cada alma individual. En el panteísmo, todo comparte la misma esencia espiritual, en lugar de tener espíritus diferentes y/o almas.

Algunos científicos pioneros, tales como Georg Ernst Stahl (1659-1734) y Bouillier Francisque (1813-1899) apoyaron una forma de animismo entre la vida y la mente, el principio rector en la evolución y el crecimiento, sosteniendo que no todo se remonta a los productos químicos y procesos mecánicos, sino que hay una fuerza directriz que guía la energía sin alterar su cantidad. Una clase completamente diferente de ideas, también llamada animista, es la creencia en el mundo del alma: *anima mundi*, que sustentaron filósofos como Schelling y otros. A principios del siglo XX William McDougall defendió una forma de animismo en su libro *Cuerpo y Mente: Una historia y Defensa de animismo* (1911).

El físico Nick Herbert ha abogado por "animismo cuántico" en la que la mente penetra en el mundo en todos los niveles. Werner Krieglstein escribió acerca de su animismo cuántico.

El animismo cuántico de Herbert difiere del animismo tradicional en que evita asumir un modelo dualista de la mente y la materia. El dualismo tradicional asume que algún tipo de espíritu habita un cuerpo y hace que se mueva, como un fantasma en una máquina. El animismo cuántico de Herbert presenta la idea de que cada sistema natural tiene una vida interior, un centro consciente, que dirige y vigila su acción.

Los términos animismo y pansiquismo se han emparentado en los últimos años. El biólogo Rupert Sheldrake ha apoyado una forma de animismo que David Skrbina llama "una forma única de pansiquismo". Sheldrake en su libro *El Renacimiento de la Naturaleza: la nueva ciencia y el renacimiento de animismo* (1991) ha afirmado que "Los campos mórficos organismos animados de todos los niveles de complejidad, desde las galaxias hasta jirafas, y de las hormigas a los átomos". En su libro *El espejismo de la Ciencia* (2012) escribió la filosofía del organismo (organicismo) donde actualizó las ideas de animismo, ya que trata a todos como elementos de la naturaleza viva.

### **Ejemplos de tradiciones animistas**

- Shinto, la religión tradicional de Japón, es muy animista. En Shinto, se cree que los espíritus de la naturaleza, o kami, existen en todas partes, desde lo más grande (como la diosa del sol), que se puede considerar politeísta, al lo menor, que pueden considerarse con más precisión como una forma de animismo.
- Muchas creencias tradicionales en las Filipinas que aún se practican en cierta medida hoy en día, son animistas y espiritualistas, ya que hay rituales encaminados a pacificar los espíritus malévolos (apotropaico) en la naturaleza. Una extensión de estas prácticas es la "pelea sagrada de gallos", una forma popular de culto de fertilidad entre casi todos los

asiáticos surorientales", considerado por algunos en la ética judeo-cristiana como una forma de "culto a la fertilidad" o baales. Estas creencias han persistido a pesar de la introducción del Islam y el Catolicismo a las islas en los siglos XIII y XVI, respectivamente.

- Hay algunos grupos hindúes que pueden ser considerados animistas. El costero Karnataka tiene una tradición diferente de la oración a los espíritus (véase también el hinduismo popular). Del mismo modo, una forma popular ritual hindú de adoración, en Malabar - Kerala, en el norte de la India, es el Tabuh Rah ofrenda de sangre al dios Theyyam. A pesar de estar prohibida en la filosofía védica de sáttvica hinduista, el jainismo y el budismo, las deidades Theyyam son adoradas con el sacrificio de un animal en la pelea de gallos religiosa, y la ofrenda de sangre.
- Mun, (también llamado comunismo o Bongthingism) es la tradicional cultura politeísta, animista, chamánica y sincrética de los pueblos Lepcha.
- Muchas religiones nativas americanas tradicionales son fundamentalmente animistas. Por ejemplo, la oración de los Lakota Sioux Mitakuye Oyasin. El Haudenosaunee o Dirección de Acción de Gracias, es una prolongada oración que dirige el agradecimiento hacia todos los seres: plantas, animales y otros.
- La Nueva Era es un movimiento que acepta comúnmente, el animismo en la forma de la existencia de espíritus de la naturaleza.
- Modernos neopaganos, especialmente Eco-paganos, a veces se describen a sí mismos como animistas, es decir, insisten en el respeto por la diversidad de los seres vivos y los espíritus con los que los seres humanos comparten el mundo / cosmos.
- Daniel Quinn autor de "Nuevo Tribalista Americano" se identifica como un animista y define el animismo, no como una creencia religiosa, sino una religión en sí misma, aunque sin una Sagrada Escritura, ni instituciones organizadas o un dogma establecido. Considera animismo en todo el mundo primitivo, a la religión común entre todas las sociedades tribales antes de la llegada de la Revolución de la Agricultura y la resultante cultura globalizada, junto con la proliferación de la delincuencia organizada de esta cultura, o religiones "salvacionistas". Sus primeras discusiones del animismo aparecen en sus dos libros: la novela *The story of B* y su autobiografía, *Providence: la historia de una búsqueda de visión de cincuenta años*.
- El Aluk, religión en la sociedad Toraja y el pueblo de Tana Toraja, abrazan rituales religiosos como la ceremonia funeraria, donde una pelea sagrada de gallos, conocida como bulangan Londong o Saung, es una parte integral de la ceremonia y considerada sagrada por el derramamiento de sangre en la tierra en el apaciguamiento espiritual.

Hay desacuerdo (sin consenso general) en cuanto a si el animismo no es más que una simple creencia, religiosa singular o una religión completa en sí misma, que comprende diversas mitologías encontradas en todo el mundo. Esto también plantea la controversia de si el animismo hace caso omiso de las cuestiones de ética o, dotando a diversas entidades no humanas naturales con la espiritualidad, la persona, de hecho, promueve una compleja ética ecológica.

## Referencias

1. Segal, p. 14.
2. Harvey, Graham (2006). *Animismo: Respetar el Mundo de los Vivos*. Columbia University Press. p. .
3. Haught, John F. (1990). *¿Qué es la religión: Una introducción*. Paulist Press. p. .
4. Hicks, David (2010) y *Ritual Belief: Lecturas en la Antropología de la Religión* (3 ed.). Rowman Altamira. p. 359. "Noción de Tylor el animismo de él, por primera religión, incluido el supuesto de que el *Homo sapiens* temprano había invertido animales y las plantas con las almas ...."
5. Bourne, Edward J. (2009) *Cambio global: Cómo una nueva visión del mundo se están transformando la Humanidad*. New Harbinger Publications. p. 199.
6. "Animismo". Escrito por Helen James, coordinado por el Dr. Elliott Shaw con la ayuda de Ian Favell. ELMAR Project (University of Cumbria).
7. Curry, James R. (2008) *Hijos de Dios, Hijos de la Tierra*. Bloomington, Indiana:



- AuthorHouse. p. 9. "Animismo ... no proporcionó un código moral, sino que era (y es) sin motivos pensamientos éticos El desarrollo de la religión organizada, al parecer procedía de esta necesidad de este último."
8. "Native American Freedom religiosa y cultural: un ensayo introductorio" *El Proyecto Pluralismo*. Presidente y miembros del Harvard College y Diana Eck. De 2005.
  9. Bailey, Lee W. (2009). "Animismo". En Leeming, David A.; Madden Kathryn;. & Stanton Marlan *Enciclopedia de Psicología y religión* Springer. p.
  10. Insoll, Timothy (2004). *Arqueología, Ritual, Religión*. Psychology Press. p.
  11. Harvey (2006), p. 6.
  12. Quinn, Daniel (2012).
  13. Tylor, EB Primitive Cultue, vol 2. London: John Murray, 1871. p. 360.
  14. Clarke, Peter B., y Peter Beyer, eds. (2009) *El Mundo Religiones: continuidades y transformaciones de Londres: Routledge*., Pág. 15.
  15. Curry, Patrick (2011). *Ética ecológica* (2 ed.). Cambridge: Polity. Pp
  16. El concepto de que los seres humanos poseen almas y que las almas tienen vida aparte de los cuerpos humanos antes y después de la muerte es fundamental para el animismo, junto con las ideas que los animales, las plantas y los cuerpos celestes tienen espíritus" (Wenner).
  17. Bird-David, 1999: p. 67.
  18. Ingold, Tim. (2000). "El totemismo, animismo y la representación de los Animales" en *la percepción del entorno: Ensayos sobre los medios de subsistencia, Vivienda y habilidad*. London: Routledge, pp 112-113.
  19. Harper, Douglas. (2001).
  20. Tylor, EB cultura primitiva. London: John Murray, 1871. p. 260.
  21. Bird-David, 1999: pp 67-68
  22. Bird-David, N. (1999) "Animismo" revisited: En *Epistemología Personalidad, Medio Ambiente y relacional*, Current Anthropology, 40: S67-S91
  23. Fernández-Armesto, p. 138.
  24. "animismo", *Encyclopædia Britannica*.
  25. Dean, Bartolomé 2009 *Urarina Sociedad, la cosmología y la historia de la Amazonía peruana*, Gainesville: University Press of Florida ^ Paul A. Harrison *elementos de panteísmo* 2004, p. 11
  26. Carl McColman *Cuando un ser querido es Wicca: Una guía para la brujería y el paganismo de amigos preocupados, los padres nerviosos y curiosos compañeros de trabajo* 2002, p. 97
  27. Émile Durkheim, Neil Gross, *conferencias Robert Alun Jones Durkheim Filosofía* 2004, p. 286
  28. Werner J. Krieglstein *Compasión: una nueva filosofía de la otra* de 2002, p. 118
  29. David Skrbina *Panpsychism en el Oeste* 2005, p. 200
  30. Rupert Sheldrake *Los Libros Delusion Ciencias* Coronet, 2012 ¡Nat en mi clase! Usando Espíritu Adoración de infundir el sudeste de Asia en el Aula K-16 - Marc Jason Gilbert, Departamento de Historia y Sociología, North Georgia College y la Universidad Estatal de Dahlonga, Georgia
  31. Hamlet Bareh, ed. (2001). *Enciclopedia del nordeste de la India: Sikkim*. 7. Publicaciones Mittal. pp 284-86.
  32. Torri, Davide (2010). "10. A la sombra del Diablo. Patrones tradicionales de la cultura Lepcha reinterpretado" En Fabrizio Ferrari. *Salud y rituales religiosos en el sur de Asia*. Taylor & Francis. pp 149-156.
  33. Barbara A. West, ed. (2009). *Enciclopedia de los pueblos de Asia y Oceanía*. Datos sobre la biblioteca del archivo de la historia del mundo. Info-base Publishing. p. 462.
  34. Wouter J. Hanegraaff *religión de la Nueva Era y la cultura occidental* 1998, p. 199
  35. Murphy Pizza, James R. Lewis *Manual of Contemporary paganismo*, 2008, pp 408-409
  36. Quinn, Daniel (1997). Ishmael.org "Q y A 75 #". Quinn, Daniel *B. La historia de Nueva York*. Bantam Books. 1997
  37. incito tour - PT. INCITO PRIMA - Re: Ceremonia Funeral en Toraja - Autorizado por: Departamento de Justicia y Derechos Humanos de la República de Indonesia

## Bibliografía

- . Adler, Margot *Drawing Down the Moon: Las brujas, druidas, Diosa Adoradores-, y otros paganos en Estados Unidos*. Penguin, 2006.
- "Animismo". *La Enciclopedia Columbia*. 6ª ed. 2001-07.
- Armstrong, Karen *Una historia de Dios: The Quest 4000 Año del judaísmo, el cristianismo y el Islam*. Ballantine Books, 1994.
- Bird-David, Nurit. 1991. "Animismo Revisited: La personalidad, el medio ambiente y la epistemología relacional", *Current Anthropology* 40, pp 67-91. Reproducido en Graham Harvey (ed.) 2002. *Lecturas en las religiones indígenas* (Londres y Nueva York: Continuum), pp 72-105.
- Cunningham, Scott *Living Wicca: Una guía adicional para la práctica individual*. Llewellyn, 2002.
- Dean, Bartolomé 2009 *Urarina Sociedad, la cosmología y la historia de la Amazonía peruana*, Gainesville: University Press of Florida
- Fernández-Armesto, Felipe. *Ideas que cambiaron el mundo*. Dorling Kindersley, 2003.
- Higginbotham, Joyce (2002) *Paganismo: Introducción a la Tierra como centro religiones*. Llewellyn.
- 'Little conocidas Lamphun Santuarios de animales "(tradiciones animistas en Tailandia) en: Forbes, Andrew, y Henley, David, *Ancient Chiang Mai* Volumen 1. Chiang Mai, Libros concedores de 2012.
- Segal, Robert (2004) *Mito: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Wenner, Sara. "Creencias básicas del animismo".

## Fetichismo

Es la devoción hacia los objetos materiales, a los que se ha denominado fetiches. El fetichismo es una forma de creencia o práctica religiosa en la cual se considera que ciertos objetos poseen poderes mágicos o sobrenaturales y que protegen al portador o a las personas de las fuerzas naturales. Los amuletos también son considerados fetiches.

La palabra fetiche viene del término portugués "feitiço", que significa "hechizo". El término fue dado a conocer en Europa por el erudito francés Charles de Brosses en 1757.

Usos a lo largo de la historia:

- En el siglo XIX, Karl Marx usó el término para describir el fetichismo de la mercancía como uno de los componentes importantes del capitalismo.
- Después Sigmund Freud usó el concepto para describir una forma de parafilia donde el sujeto de afecto es, o es representado, por un objeto o una parte del cuerpo de una persona.

También son llamados así:

- Los objetos usados en la práctica del sadomasoquismo.

El escritor francés Charles de Brosses y otros estudiosos del siglo XVIII utilizaban el concepto de fetichismo para aplicar la *teoría de la evolución a la religión*, en la cual, Brosses sugirió que el fetichismo es el estado más primitivo de la religión, seguido por los estados de politeísmo y monoteísmo, representando una progresiva abstracción del pensamiento.

como Herbert Spencer suspendieron la teoría de Brosses de que el fetichismo era la "religión original". En el mismo siglo, antropólogos y eruditos de la religión comparativa como Edward Burnett Tylor y John Ferguson McLennan desarrollaron las teorías del animismo y el totemismo para aclarar el fetichismo.

los historiadores de la religión desplazar la atención de las relaciones entre las personas y Dios a las relaciones entre las personas y los objetos materiales.

En el siglo XIX, fi

Tylor y McLennan

## Manismo

Es el culto a los muertos. La mayoría de las personas tienen una creencia acerca de la



supervivencia de las almas, lo que desencadena un temor hacia los espíritus. El manismo sugiere que los muertos participan "desde el más allá" en la vida y que viven entre nosotros (los vivos). Es corriente ofrecerles sacrificios y alimentos, que se dejan en lugares apropiados en la casa, en el patio o en parajes cercanos a la vivienda. A veces dichos alimentos son consumidos por animales en los que los muertos se han reencarnado. A cambio de este cuidado, los manes, se presentan propicios; por el contrario, el olvido de ellos puede tener graves consecuencias. Algunas religiones creen en la existencia de un «reino de los muertos». Otras empero no sitúan a los difuntos en un lugar determinado; éstos siguen al parecer «viviendo» en la tribu, y su espíritu ocupa los lugares que se dejan reservados en la mesa, en las fiestas, etc. Para diversos pueblos el «reino de los muertos» es subterráneo y se penetra en él por cavernas. Para otros es extraterrestre y los difuntos van y vienen o moran en astros y planetas. Para algunos el «reino de los muertos» está presente en todo lugar; a cada momento estamos rodeados de espíritus y almas invisibles. Para otros, los difuntos moran en determinadas islas más allá del océano o donde se pone el sol (megalitismo).

Implica la creencia en una trasvida, así como una solidaridad vital, entre vivos y muertos. Constituyen los motivos del manismo, el temor a los espíritus y la creencia de que éstos pueden ser propiciados por determinados ritos y cultos, como, p. ej., el culto al cráneo. Desde el alba de la humanidad el hombre rindió culto a los muertos, creyendo que éstos participan desde «el más allá» en la vida y destino de los supervivientes de su tribu, clan o linaje, y que por otro lado en su existencia ultraterrena necesitan del recuerdo y cuidado de los vivos. De aquí que para el seguidor del m. los difuntos «viven entre nosotros», dentro de la demarcación tribal y se manifiestan a los vivos en el sueño o por medio de alucinaciones.

El culto a los muertos asume muy distintas características, según el pueblo que lo lleve a efecto y en función del ciclo o etapa cultural a que pertenezcan, siendo patente desde la era Paleolítica. Es corriente ofrecerles sacrificios y alimentos, que se dejan en lugares apropiados en la casa, en el patio o en parajes cercanos a la vivienda. A veces dichos alimentos son consumidos por animales en los que los muertos se han reencarnado. A cambio de este cuidado, los manes, se presentan propicios; por el contrario, el olvido de ellos puede tener graves consecuencias.

Algunas religiones creen en la existencia de un «reino de los muertos». Otras empero no sitúan a los difuntos en un lugar determinado; éstos siguen al parecer «viviendo» en la tribu, y su espíritu ocupa los lugares que se dejan reservados en la mesa, en las fiestas, etc. Para diversos pueblos el «reino de los muertos» es subterráneo y se penetra en él por cavernas. Para otros es extraterrestre y los difuntos van y vienen o moran en astros y planetas. Para algunos el «reino de los muertos» está presente en todo lugar; a cada momento estamos rodeados de espíritus y almas invisibles. Para otros, los difuntos moran en determinadas islas más allá del océano o donde se pone el sol (megalitismo).

El manismo no conoce retribución alguna post-mortem por lo que las faltas humanas son expiadas en vida. Aunque de formas diferentes algunos autores han pretendido ver en el m. y en el animismo el origen de la religión. Se sostuvo en un principio (Fuste] de Coulanges) que en presencia de la muerte el hombre ha tenido por primera vez la idea de lo sobrenatural. Esta teoría la recogió E. B. Tylor y la desarrolló exponiendo que de los fenómenos del sueño, de las alucinaciones y de la muerte, tiene origen la idea de espíritu y que la idea de alma fue el modelo según el cual el hombre pensó en la esencia de la divinidad. H. Spencer avanza un paso más por esta línea al afirmar que toda divinidad es en sus orígenes el alma de un antepasado particular; para este autor la religión nace cuando el hombre intuye más o menos confusamente el enigma de la muerte, como fuerza última y misteriosa de todos los fenómenos. Esta teoría tuvo una buena acogida entre los sociólogos, no así entre los historiadores de la religión.

La teoría manista no es suficiente para explicar el origen de la religión, pues aunque se practique por algunos pueblos primitivos, ni el animismo ni el m. son una característica obligatoria de

culturas originarias. Se opone además a la tesis de Spencer el hecho de que entre los pueblos etnológicamente más antiguos de la tierra, el m. ocupa un lugar secundario frente a otros cultos y sus divinidades no derivan del culto a los muertos. No tiene presente el elemento de reflexión, a veces fantástico y mistificador, que suscita en el hombre el espectáculo de la naturaleza, que se refleja en las más variadas y ricas mitologías; ni explica la creencia de muchos pueblos primitivos (v.) en un Ser Supremo que les da razón de su proveniencia, dicta las normas que regulan su vida, e impone las sanciones al que las quebranta.

Hoy el manismo pervive entre algunos pueblos africanos y en culturas de tipo agraria matriarcal, en Indonesia y Melanesia. En América se encuentran algunas formas de m. entre los yámanas de la Tierra del Fuego. (J. M. GÓMEZ-TABANERA).

## **Totemismo**

Es el conjunto de creencias y manifestaciones espirituales y sociales vinculadas a un tótem.

El **totemismo** es un concepto antropológico actualmente en desuso que designa una relación metafísica, un complejo sistema de ideas, símbolos o prácticas entre un individuo o un grupo social y un animal, un vegetal o incluso un objeto. Comprende las relaciones idealmente postuladas entre dos series, una de ellas natural y la otra, cultural. Encontramos al totemismo en América y Oceanía, y al parecer es una creencia inherente al hombre primitivo más que una difusión global transmitida entre culturas y etnias. El tótem es un ser animado o inanimado del cual un grupo de personas dice descender.

El totemismo no es considerado por todos como fenómeno religioso. No se trata en realidad de una religión, se expresa entre otras características, en la adoración a los animales. El concepto de totemismo se dio a conocer por el escocés Mc Lennan en Londres en 1780 con la fórmula de: el totemismo es el fetichismo más la exogamia y la filiación matrilineal (matri-linaje). La identificación de varios sistemas religiosos con el totemismo se ha descartado y el término ya no se utiliza con frecuencia a no ser para identificar la existencia de animales totémicos en alguna tribu. Algunos estudiosos entienden que en el llamado período Paleolítico se notan indicios de creencia en cierto parentesco con los animales, es decir, una característica del totemismo.

El totemismo se manifestaba en varias formas y tipos de diferentes contextos, sobre todo entre pueblos que mezclaban la economía (cultivos y caza) y, especialmente, entre las comunidades de cazadores, como en Australia; también está presente en tribus que crían ganado.

El totemismo, de ningún modo puede catalogarse como una fase general del desarrollo cultural del clan, pero sin duda ha ejercido un efecto psicológico en el comportamiento de ciertos grupos étnicos, en su socialización y en la formación de la personalidad humana. El término deriva de la palabra ototeman, del lenguaje algonkina de Ojibwa (en el área norte de los Grandes Lagos en América del Norte oriental): él los origina; originalmente significa: él es de mi parentela. La raíz gramatical, "ote", significa una relación de sangre entre los hermanos que tienen la misma madre y que no pueden casarse entre ellos.

Entre algunas tribus indígenas y naciones nativas de Norteamérica las cualidades de los animales reflejan o reflejaban fuerzas sobrenaturales y atribuciones espirituales. Entre algunos de los animales reconocidos está el oso, el halcón, el pez, el bisonte o búfalo, y el tejón. Estos eran animales de gran importancia.

Existen distintas teorías sobre su origen. Los antropólogos materialistas sugieren que el totemismo nació como una manera de proteger de la extinción a los animales y las plantas; así, cada tribu se encargó de proteger a un animal tótem acordando por ejemplo que sólo ellos lo cazarían; o también al contrario, protegían al animal totémico estableciendo un tabú que prohibía la ingesta por parte de la tribu del animal o vegetal en cuestión. En la práctica el totemismo se llevaba a cabo asignando el nombre del animal al nombre de la tribu; así, los antropólogos encontraban en sus viajes por ejemplo, al clan de los castores, o al clan de los abedules, entre muchos otros tótem de animales y plantas, que a veces, graciosamente eran adjetivados para formar combinaciones del

tipo "bisonte risueño". Otros antropólogos menos entusiastas afirmaron que el totemismo nació sencillamente como una necesidad lingüística de designar a sus vecinos, y no hallaron mejor manera de designarlos que usando las palabras que tenían a mano y que mejor caracterizaban a aquellos. Si sus vecinos eran especialistas en recolectar miel, los llamaban el clan de la miel, o más precisamente, los "mieles".

Antropólogos más espirituales, basándose en los increíbles testimonios orales recogidos en sus investigaciones, escribieron que el hombre primitivo tenía una relación muy especial con los animales, que mediante prácticas rituales o ingesta de enteógenos, nuestro ancestro recordaba o experimentaba la vida de un animal o planta, que el mismo había sido. Y que por lo tanto ingerir la carne de su animal totémico era equivalente a comer a un ser de su misma especie, práctica tabú o prohibida en muchas regiones.

El totemismo es entonces un poco de todo esto, varía según las regiones y puede tener orígenes distintos; lo que debe interesarnos es la especial relación del hombre primitivo con los animales y las plantas. Existe todavía, en nuestro siglo, el prejuicio de asociar al hombre primitivo con un hombre simple y sin pensamientos, casi un mono. Pero leyendo el testimonio de varios grandes antropólogos, Claude Lévi-Strauss es uno de ellos, nos damos cuenta de la sublime inteligencia y cultura de estos hombres singulares, museo viviente de nuestro pasado.

Los brujos o shamanes de cada tribu eran los encargados de determinar mediante visiones, el animal o planta tótem de cada recién nacido. Esto ocurría cuando existía un totemismo individual y no grupal. El tótem en cuestión, supuestamente protegía al individuo o al clan, así como el clan o el individuo protegían al tótem. Otras veces el totemismo se traducía en una igualdad de virtudes entre el hombre y su animal o planta tótem, de tal manera que por ejemplo, el hombre águila tenía las mismas virtudes que el águila.

Una vez difundida la práctica de asignaciones totémicas, el totemismo se convirtió en muchos lugares (Norte de Australia, Norteamérica...) en una intrincada red de relaciones sociales entre los clanes, donde mujeres serpientes eran dadas en matrimonio a hombres águila, y sólo a ellos, por citar un ejemplo. Cuando un cierto número de personas en el seno de un clan era sobrepasado, se creaba un nuevo clan, y también un nuevo tótem. De tal modo, estas preciosas relaciones sociales entre los clanes se sellaban, en Norteamérica, con el tallado de un tronco que representaba el pasado de un clan, con todos sus antecesores totémicos.

## LAS RELIGIONES TRADICIONALES, HOY

Las religiones tradicionales están presentes en todos los continentes excepto en el europeo.

En el continente asiático perviven muchos pueblos que practican ritos y creencias religiosas muy antiguos. Están implantados, sobre todo, en India, Indonesia, Corea y Filipinas. Destacan los kond, en el sureste de la India; los bantok, en las montañas de Luzón (Filipinas) y los seguidores del Sinkio, religión tradicional de Corea.

En Oceanía existen muchos restos de religiones que fueron importantes hasta principios del siglo XX. Destacan los maoríes, en Nueva Zelanda, y los foe, en Papúa-Nueva Guinea. Tanto en Australia como en las islas de la Melanesia y Polinesia hay numerosas tribus de religión primitiva.

En África subsahariana son muchos los pueblos de religión tradicional. Entre ellos destacan los zulúes, en la costa oriental de Sudáfrica; los baluba, en el sur del Zaire, y los malgaches, en Madagascar. La religión de la mayoría de los pueblos africanos incluye la creencia en un ser creador y poder último del universo.

En América del Norte hay un resurgir de la religión primitiva de muchos pueblos que casi se extinguieron a finales del siglo XIX. Entre los pueblos más conocidos están los sioux, de Estados Unidos, y los inuit o esquimales del Ártico.

En América del Sur perviven unos doce millones de indios descendientes de la civilización inca. Aunque muchos siguen hoy el cristianismo, hay pueblos, como algunos quechuas, que siguen ritos

y creencias primitivos. Su localización se extiende por toda la cordillera de los Andes, desde Colombia hasta el sur de Chile.

# ÁFRICA

## Cosmogonía Akan

El avance de las grandes religiones del Islam y Cristianismo están dejando, en números globales, como religiones marginales a la religiones Tradicionales africanas. En términos globales, ya que no sucede lo mismo cuando se observan Pueblos concretos en los que su religión Tradicional continúa siendo mayoritaria.

## Dios o Dioses

Aunque en la cosmogonía de algunas religiones africanas existen multitud de deidades menores (por ejemplo en la religión Yoruba), la inmensa mayoría de Pueblos creen en la existencia de un dios creador que gobierna sobre todos los poderes divinos y humanos.

Este dios, nacido a veces de una madre, vivió entre los hombres hasta que por causas diferentes, según el Pueblo de que se trate, acabó dejando la tierra y despreocupándose de su creación y de los seres humanos, por lo que los humanos no tienen relación con él .

Pero, además de este dios lejano, en la naturaleza existen otras fuerzas espirituales encarnadas en diferentes deidades que están cerca de los humanos y que les pueden resultar beneficiosos o malignos. Los Zúlú, por ejemplo, creen que estas energías espirituales pueden emplearse en su beneficio o que les pueden causar todo tipo de desgracias. Estas fuerzas puede estar presentes en los bosques, en los montes, en los ríos, en determinados animales, árboles o plantas.

## Culto a los Antepasados

En muchas sociedades africanas el culto a los antepasados es el centro de la actividad religiosa. No existe uniformidad en este culto y depende de cada grupo étnico , existiendo multitud de pequeñas variaciones, incluso dentro de un mismo grupo étnico.

Hay, sin embargo, determinadas características que se repiten en la mayoría de las religiones Tradicionales, en relación a este culto a los antepasados. En algunas comunidades, una persona sin descendencia no puede convertirse en un antepasado. en algunos Pueblos, se pone a un recién nacido el nombre de un antepasado para que de esta manera éste siga viviendo en el cuerpo del nuevo descendiente.

Pero un antepasado, que seguirá viviendo junto a su familia, para su protección, puede desaparecer o convertirse en un ser dañino para la familia, si es olvidado y se le deja de venerar. De ahí, que sea deseable tener muchos hijos, ya que así éstos le recordarán y mantendrán las comunicaciones rituales con él y poder así continuar procurando beneficios para sus parientes vivos (salud, larga vida, buenas cosechas, etc.) Los vivos pueden relacionarse con los antepasados a través de los sueños y los adivinos.

Se cree que un antepasado disfruta de ciertos poderes mágico-religiosos especiales que pueden ser utilizados para el bien o para el mal de la familia. Se les atribuye cualidades corporales y espirituales. Así, por ejemplo, son invisibles pero puede circunstancialmente pueden hacerse visibles; tienen la capacidad de entrar y poseer a los humanos y animales salvajes; capacidad de consumir comida o bebidas, por lo que es habitual, en muchos Pueblos, en echar al suelo, antes de las comidas, parte de la comida y sobre todo de la bebida que se va a consumir; tienen la capacidad de existir en cualquier parte (especialmente, en urnas que guardan sus restos, en determinados árboles o bosques, etc.). Cuando son olvidados se cree que se enfadan y como castigo traen la desgracia familiar. Para aplacar el enfado, se hace, entonces necesario, realizar determinadas oraciones, ofrendas y rituales.

Gracias a su condición sobrehumana y su proximidad al Creador, los antepasados son considerados a menudo como mediadores entre el Ser Supremo y su los parientes vivos.

No todo el que muere se convierte en un antepasado que continúa viviendo junto a la familia. Para ello, es necesario haber llevado una vida moralmente buena, según las normas morales tradicionales. En algunos Pueblos, el entierro apropiado con ritos fúnebres apropiados es otra condición necesaria para que el difunto permanezca vivo, como antepasado.

En algunas comunidades, se destinan lugares especiales para el culto a los antepasados. Los rituales, no siempre son iguales, y hay comunidades en las que dependen de la posición social del difunto. Entre los Akan de Ghana, como parte de la ceremonia de coronación de un nuevo rey, el candidato talla un taburete que usará a lo largo de toda su vida. Cuando muere, se tiñe de negro el taburete y se coloca junto a la urna con sus restos en una capilla, desde donde ejercerá como antepasado. Los Zulú, Sotho, Tswana, Thonga y Shona entre otros tienen sus símbolos que representan a sus antepasados. Los Igbo del sudeste de Nigeria tienen su *Okpensi* y *Ofo* así como altares sagrados para los antepasados.

En muchas religiones, se celebran fiestas y rituales especiales en honor de los antepasados. Los Akan celebran cada veintiún día los rituales del *Adae* y anualmente, la fiesta de *Odwera*. Los Yoruba, cada uno o dos años celebran la fiesta conocida como Egungun.

La influencia de la creencia en la pervivencia del espíritu de los difuntos permanece a menudo incluso en sociedades en las que muchos de sus habitantes hace tiempo que abandonaron sus antiguas creencias, como es el caso de la Medicina Hamer, en la que, a pesar de ser muchos practicantes del Islam, su antiguas creencias tiene una presencia evidente

### **Sacerdotes o Líderes religiosos**

En todas las religiones Tradicionales africanas hay personas especializadas en los asuntos religiosos, dirigentes espirituales. Al igual que sucede en el Cristianismo o en el Islam ellos son los encargados de ejecutar los rituales, de presidir y dirigir las ceremonias. Los colonizadores europeos y los sacerdotes cristianos, les dieron otros nombres : adivinos, hechiceros.

Ellos hacen de intermediarios entre el mundo de los vivos y el mundo de los antepasados. Al igual que en otras religiones, donde se piensa que todo lo que sucede es porque su Dios o Alá lo ha querido, en la religiones africanas, se cree que las dichas y las desgracias son debidas a fuerzas espirituales extrañas a los humanos y difíciles de comprender y controlar por ellos. Y si las malas cosechas o las enfermedades son debidas a esas fuerzas espirituales no es de extrañar que , muchas veces, los sacerdotes aúnen en su persona varias profesiones que en otros continentes se ejercen separadamente. Así, es fácil encontrar en muchas sociedades africanas que un sacerdote ejerce también de médico o juez. En algunos Pueblos, esta función es asumida por el jefe de la familia, del clan , de la aldea, etc.

Normalmente, el ejercicio del sacerdocio requiere de un largo aprendizaje, ya que, además de ser el mantenedor de las ideas espirituales y de las tradiciones étnicas, habrá de aprender sobre las técnicas que empleará, sobre plantas y técnicas curativas, etc. Para conocer sobre las fuerzas espirituales que están ejerciendo una influencia negativa sobre una persona, una familia o toda una comunidad el sacerdote recurre a técnicas de adivinación, aunque este término no sea el adecuado, pues no tratan de conocer el futuro sino de entender el presente. Aunque se da el caso de sacerdotes que son hijos de sacerdotes, raramente es un oficio hereditario.

El grado de dominio de estos conocimientos espirituales y técnicos hace que no todos tengan la misma capacidad y por tanto, el mismo reconocimiento social. En algunas comunidades, las sociedades profesionales a las que pertenecen los sacerdotes han llegado a estructurar grados o categorías en la profesión.



Cuando los tiempos son malos y ante la inseguridad del futuro se intercede a los antepasados para que ayuden en cada situación. Cuando los problemas son graves y se desconoce sus causas o no se encuentra soluciones, los creyentes acuden a estos sacerdotes que intentarán ayudarles. Para obtener el favor de los antepasados, el sacerdote les ofrecerá sacrificios y alimentos. Así, para que las cosechas sean abundantes, antes de cazar, para lograr un embarazo, ... puede que el sacerdote derrame sangre de un animal sobre la tierra, cerveza u otros alimentos que considere que son del agrado del antepasado.

A pesar de que el sacerdote debe ser una persona íntegra moralmente y generosa, se conocen muchos casos de corrupción, en los que el sacerdote ha abusado de su posición para obtener beneficios personales. Para evitar estas situaciones de engaño, algunos Pueblos exigen a los aspirantes el pasar por determinadas pruebas de iniciación; o como en el caso de Zimbabwe, los aspirantes, que realizan sus estudios de médium como si se tratara de una carrera universitaria, deben pasar una serie de pruebas realizadas por médiums reconocidos, para la obtención del título que les permitirá ejercer legalmente la profesión.

### **Religiones Cristianas**

En el año 180, en Cartago, doce personas son ajusticiadas por negarse a realizar sacrificios en honor del emperador, declarándose cristianos. Según la leyenda, san Marcos, llevó la nueva religión a Alejandría. Cuando en el año 312, Constantino declara el cristianismo como la religión oficial del imperio romano, Egipto cuenta con más de 50 sedes episcopales y se ha traducido la Biblia del griego al copto, el antiguo idioma egipcio escrito en caracteres griegos. Desde Egipto, el cristianismo se extiende a Etiopía, donde durante siglos se mantendrá la iglesia copta dependiente del patriarca de Alejandría, que a su vez obedecía las directrices de Bizancio.

Pero en el siglo VII, la nueva religión, el Islam, que, salvo en contadas ocasiones, no impone su pensamiento, aporta aires religiosos nuevos que van ganándose poco a poco las mentes de los cristianos de las tierras donde se van instalando los árabes, acabando en poco tiempo con el cristianismo de toda la región, salvo reductos pequeños que perdurarán hasta nuestros días.

Nueve siglos más tarde, a partir del siglo XV, comienzan a llegar al África subsahariana los primeros "misioneros" cristianos. África, donde zonas como Etiopía y regiones del norte del continente fueron la cuna de esta religión, se había mantenido hasta entonces al margen de su influencia.

Pero ha sido, sobre todo, durante el pasado siglo XX, cuando las diferentes iglesias cristianas llegadas de Europa y América han ido ganando adeptos, hasta el punto de convertirse en mayoritarias en muchos países. Pero no sólo se han instalado estas religiones venidas de otros continentes. Desde mediados del siglo XIX comenzaron a surgir de las filas de estas religiones, nuevas iglesias cristianas que trataban de aunar las tradiciones espirituales autóctonas con sus creencias cristianas. La proliferación de estas iglesias, llamadas "independientes" por no estar sujetas a autoridades europeas o americanas, ha sido enorme a lo largo de todo el siglo XX. En unas predominan la influencia de las creencias autóctonas sobre las cristianas, y en otras, es mayor el peso de la religión cristiana que el de las religiones tradicionales. En 1970 se estimaba que existían unas 5.000 iglesias cristianas independientes repartidas entre unos 300 grupos étnicos diferentes. Actualmente se cree que son más de 7.000: aproximadamente, 3.000 en Sudáfrica, 800 en Nigeria, 600 en la Rep. Democrática del Congo, 400 en Ghana, 200 en Kenia.

Estas nuevas religiones cristianas cuentan con muy desigual afiliación, yendo desde aquellas que cuentan con unos cientos de creyentes, a otras muy numerosas (más numerosas que algunas de las iglesias importadas), que como en el caso de la Iglesia Kimbanquista, asentada fundamentalmente entre el Pueblo Kongo, cuenta con más de 3 millones de adeptos, teniendo templos abiertos por muchos países europeos y en América del norte.

# OCEANÍA

La Polinesia comprende Nueva Zelanda, Hawai, Tahití y la isla de Pascua, entre otros archipiélagos. Las creencias de sus habitantes incluían toda una serie de divinidades similares a las del Olimpo griego; es decir, no son deidades identificadas únicamente con las fuerzas de la naturaleza, como es habitual en este tipo de zonas no civilizadas, sino seres humanizados con relaciones de amor, sexo, odio y rivalidades.

En Melanesia (compuesta por Nueva Guinea y otras islas menores como las

Hébridas o Nueva Bretaña) la acción de los misioneros hizo que muchos de los cultos religiosos se perdieran en pocos años. No obstante, nos han quedado algunos restos muy interesantes, como los coloristas y complejos dramas culturales -a medio camino entre el teatro y la celebración ritual- que celebran algunas de estas tribus.

Muy pocos de los ritos de Micronesia (infinidad de pequeñas islas más al norte de la Polinesia y la Melanesia) han llegado hasta nosotros, debido a la despoblación de las islas y la facilidad con que muchas tribus abandonaron sus creencias para pasarse al cristianismo. Pero se conocen algunos detalles de cultos bastante curiosos y con un componente sexual muy claro.

1. Sacrificios humanos, canibalismo y teatralidad
2. Los suntuosos dramas culturales
3. Ritos melanesios de iniciación juvenil
4. El culto a la ferocidad

## **Sacrificios humanos, canibalismo, teatralidad**

El legado de los aborígenes melanesios, hoy casi extinto a causa del descenso demográfico, la imposición o asimilación cultural y los cuatrocientos años de evangelización misionera, es variado y sorprendente: de la crueldad de los sacrificios humanos a una ingenuidad rayana en lo infantil, pasando por el impresionante espectáculo de los coloristas dramas religiosos dedicados a los dioses.

La afición de algunas tribus de Nueva Guinea y otras islas de la Melanesia a coleccionar cabezas de enemigos e incluso a comerse a los prisioneros ha llevado a muchos a considerar bárbaras estas culturas. Pero otras civilizaciones que se han considerado muy avanzadas, por ejemplo, la de los aztecas, también practicaron la antropofagia ritual y no fueron tildadas de primitivas.

Por otro lado, el sacrificio humano y el canibalismo fueron sucesos aislados e infrecuentes entre aquellos nativos y, además, cuando sucedieron tuvieron una razón claramente religiosa.

En algunos grupos melanesios de la isla de Nueva Guinea se veneraba a los dos gemelos que, según la leyenda, habían conseguido acabar con un jabalí gigantesco que asolaba a los ancestros de las tribus, atravesando los testículos del monstruo con una lanza. Los gemelos y su madre se comieron más tarde la carne del malvado jabalí.

Y al devorar a sus prisioneros más realizaban un acto de comunión con los sagrados, que daban satisfacción una bárbara, afición al sabor de la carne humana o a la crueldad. Para los melanesios, el cuerpo del jabalí se proyectaba simbólicamente durante el rito, en la carne del prisionero.

De hecho, muchos de estos rituales se celebraban, y se siguen celebrando, sustituyendo la carne humana por carne de cerdo, animal que además tiene gran importancia en las sociedades melanesias. La riqueza y el rango social de un Big Man (hombre preeminente) se calculan por el número de cerdos que posee.

Un tipo de ceremonias que ha suscitado la curiosidad de los etnólogos, antropólogos y estudiosos de la religión en Melanesia son los llamados dramas culturales. En ellos, los participantes se pintan con colores muy vivos, se disfrazan con estrafalarios atuendos y se ponen unas máscaras rituales que han hecho famosa la cultura de la zona.

Algunos de los grupos étnicos melanesios, especialmente los *marind-anims* del sur de Nueva Guinea, tenían estas representaciones como la fiesta principal del calendario. Se les llamaba *mayo* y mientras duraban, se suspendía cualquier actividad, como pudiera ser la caza de cabezas y otros actos de culto.

### **Los suntuosos dramas culturales**

Los ritos de mayo no podían ser presenciados por personas ajenas a la tribu. En ellos, los actores personificaban a cada uno de los *dema*. Para la vestimenta se usaban varas de bambú, pieles, plumas de casuarios, aves de paraíso y patos, e incluso semillas. Las máscaras eran de madera e incorporaban figuras simbólicas.

La que representaba al *dema* del Sol era especialmente impresionante: casi tres metros de abanico amarillo a modo de corona solar. Las máscaras de los *elmas*, también de Nueva Guinea, de forma oval y acabadas en punta, recordaban a las africanas y formaban parte de una representación siniestra, al estilo de las danzas de la muerte medievales, en las que los espíritus del mal procedentes de las profundidades marinas, atemorizaban al espectador.

Dignas de mención son también las máscaras de los *bainings* (nueva Bretaña), llamadas *haraiga*, que solían medir entre diez y quince metros. Se ha conservado incluso, una de casi treinta metros. Para poderlas llevar sin dañarse, los actores debían ayudarse de fuertes varas de bambú. Muchos de los mensajes que se daban durante las representaciones era un misterio, incluso para la gran mayoría de los espectadores, ya que sólo los iniciados (sacerdotes) podían comprender el significado de los ritos y su relación con la vida y milagros de los *dema*.

### **Ritos melanesios de iniciación juvenil**

Como en otras culturas con fuerte apego a la naturaleza y poca tendencia a la abstracción individual, los indígenas de la Melanesia valoran sobremanera los cambios de edad y de manera especial el paso a la edad adulta. En varias de las tribus de nueva Guinea, por ejemplo, *bukauas*, *yabims* o *tamis*, la fiesta de iniciación es la más importante del calendario. El *dema* que regía esta fiesta se llamaba *Balum* y se representaba en los dramas culturales como un ser monstruoso que devoraba a los jóvenes aspirantes a adulto para luego escupirlos. Mientras se sacrificaba un cerdo a *Balum*, los jovencitos eran circuncidados, lo cual significaba su "muerte temporal" durante el rito y, por tanto, su paso a otra vida, en este caso, la vida adulta.

Muchos de los *dema* importantes entre los pueblos aborígenes melanesios tienen un origen mítico común, pero las diversas tribus no se ponen de acuerdo en sus nombres.

No obstante, mencionaremos al cocodrilo que extrajo del agua las primeras extensiones de tierra, para crear el lugar donde habitan los hombres.

O la madre común, personificada en distintos animales, que era objeto de una veneración principal. También nos ha llegado el nombre de Geb, un *dema* que suele ser identificado con el ser supremo y de cuyo cuerpo salió el primer plátano.

Como los sioux con el bisonte, los melanesios identificaban a su deidad principal con su sustento alimentario. Nombremos también a Yawi, que se identifica a su vez, con un cocotero.

También se rinde culto a los antepasados familiares; este culto se conserva en la actualidad y es similar al de muchas tribus de África occidental. Los ancestros se cuidaban de proteger a los

nativos de cada clan de la influencia de los espíritus malignos que habitaban la selva, y además velaban por su prosperidad y salud.

Así mismo, podían castigar a sus descendientes si se portaban mal, pero en general los ayudaban. Por otro lado, según la visión de los aborígenes, esta ayuda tiene algo de interesada, ya que si los descendientes desaparecieran por una guerra o epidemia, los antepasados se quedarían sin familia, con lo cual se desarraigaban y se convertirían en espíritus malignos.

Muchas de las costumbres mencionadas hace ya tiempo que dejaron de practicarse. Las enfermedades que los blancos llevaron a los Mares del Sur diezmaron muchas poblaciones, y la acción de los misioneros también ayudó a enterrar viejas creencias.

Por otro lado, el indígena melanesio ha tenido una cierta tendencia a dejarse deslumbrar por todo lo foráneo. Por tanto, sepamos que de todo lo explicado sobreviven restos entre las tribus que menos se han dejado influir. Pero muchas de las máscaras de los dramas culturales -por poner un ejemplo representativo- sólo pueden verse hoy día en los museos.

### **El culto a la ferocidad**

Agiba: altar para cráneos que se usaba en las culturas del pueblo *kerewa* (Nueva Guinea). Se hacían de madera troquelada y representaban inquietantes figuras antropomorfas.

Amenta: Según la tradición de los indígenas de Nueva Guinea, *dema* primigenio que plantó una semilla de coco y la regó con su propia sangre; de allí salió Hainuwele, que estaba destinada a convertirse en el sustento de los seres humanos.

Balum: *Dema* que rige los ritos de iniciación en los pueblos melanesios del golfo de Huon (Nueva Guinea). Los ritos de pasaje en los pueblos o características de mayor peso y más generalizado entre los pueblos de la zona.

Big Man: en la sociedad melanesia, persona que posee riquezas y el máximo rango social. Su riqueza se cuenta por el número de cerdos que posee, lo cual es normal en una estructura económica prácticamente neolítica.

Cargo cult: curioso fenómeno que se dio durante la segunda guerra mundial entre los indígenas melanesios que quedaron tan asombrados por las riquezas y adelantos que mostraban los barcos norteamericanos que los veían como un objeto de culto.

Dema: ente divino al que los indígenas melanesios dan culto y al que festejan en las famosas representaciones teatrales en que cada persona se disfraza de un *dema* concreto. Como los dioses de cualquier tradición politeísta, se los imaginan como seres humanos con sus sentimientos amorosos y sus disputas bélicas.

Geb: *Dema* que en algunas tribus melanesias es el ser supremo y benéfico y en otras, un ser repulsivo y atormentado. En todo caso, la dualidad entre la adoración y el sacrificio violento es uno de los pilares de las leyendas de las tribus de la Melanesia.

Hainuwele: criatura primigenia que surgió del coco plantado por Amenta. Tras madurar en nueve días, fue sacrificada por otros *dema*.

Amenta la desenterró, la desmembró y de sus pedazos nacieron las plantas de tubérculos que alimentan a los *marind-anims*; de ahí que el mito hable de enterramiento del cadáver de Hainuwele (los tubérculos crecen bajo tierra).

Haraiga: máscaras que usan los bainings de Nueva Bretaña, en Melanesia. Son similares a las que

usan para sus dramas religiosos otros pueblos de la zona, pero se diferencian en su enormidad dado que pueden contar con más de quince metros de altura.

Jensen, Adolf E. Antropólogo danés que estudió en profundidad el culto a los *dema* en el sur de Nueva Guinea, especialmente la leyenda de Amenta y Hainuwele.

Locura de Vailala: fenómeno que se dio en Papúa-Nueva Guinea a partir de 1919 y proliferó en algunas zonas marginales hasta los años 30. Era un movimiento que mezclaba la ingenuidad de los cultos Cargo y la pasión del milenarismo, y estaba regido por profetas melanesios.

Malaggan: festividades que celebraban los indígenas de Nueva Irlanda (Melanesia). Durante las celebraciones, los nativos mezclaban el culto a los muertos con el de la fertilidad y en los ritos se usaban máscaras de un aspecto cuando menos inquietante.

Mana: en las culturas de los Mares del Sur en general, fuerza sobrenatural, pero también en términos genéricos, carisma o "ángel". Se aplica a culturas tanto Melanesias como Polinesias o de la Micronesia.

Mayo: fiesta principal de los nativos marind-anims (Melanesia) en la que se practicaba un rito secreto – estaba prohibido llevarlo a cabo en presencia de extranjeros- relacionado con los *dema* y la iniciación de los jóvenes.

Moaro: en las culturas de la isla de Nueva Caledonia (Melanesia), choza reservada exclusivamente a los hombres que se preparan para la *pilou* o fiesta del culto al ñame.

Ä'ame: tubérculo gigante alrededor del cual los melanesios del nordeste de Nueva Guinea y también de otras islas como Nueva Caledonia, celebraban un extraño culto fálico y místico en que los hombres, tras cultivarlos con artes mágicas para que se hagan más grandes, presumen exhibiéndolos ante sus vecinos.

Papua: antiguo nombre de los indígenas que poblaban la isla de Nueva Guinea. Por extensión, el sinfín de diversas lenguas que hablan en esta isla y en el resto de enclaves de la Melanesia.

Septik: río de la isla de Nueva Guinea alrededor del cual todavía existen culturas arcaicas que dan culto a los viejos dioses melanesios y representan dramas culturales con máscaras, escudos y otros ornamentos.

Yawi: *dema* que algunas tribus melanesias identifican con el cocotero y otras con la muerte.

# AMÉRICA

## Un pensamiento mítico común y diverso

La tierra de los chamanes engloba etnias, culturas, naciones y parajes muy distintos en Sudamérica. El gran número de creencias las diferencia de las del imperio religioso inca. Por ello, muchas perviven en lugares donde el hombre blanco aún tiene problemas para acceder, especialmente en la Amazonia.

Cuando estudiamos las creencias de los numerosos grupos de indígenas que pueblan Sudamérica desde las selvas venezolanas a las gélidas costas de la Tierra del Fuego, hay que tener en cuenta dos paradigmas: el de la diversidad y el de ciertas bases de pensamiento mítico común. Un aspecto que hermana todas estas visiones religiosas es la división cosmogónica del universo en tres partes: el mundo superior, el mundo "de aquí" y el mundo inferior o inframundo. La diferencia con otras culturas (sin ir más lejos, la cristiana, que concibe, como sabemos, cielo, tierra e infierno) es que los tres mundos están conectados por el rito, las visiones, los sueños y, especialmente, la actividad de los chamanes. Éstos están presentes en casi todas las formas de religión indígena y son un puente entre los hombres y los dioses, además de ejercer de curanderos, guías espirituales y transmisores de la cultura oral. Muchos de ellos, al entrar en trance, se identifican con animales salvajes, especialmente el jaguar, que es un animal sagrado en todas las culturas de Latinoamérica.

Otro rasgo común es la idea de que el universo no ha sido creado de la nada, sino transformado a partir de algo (agua, fuego, tierra). A veces, a partir del verbo, como afirman los indios piaroas, según los cuales Buoka dio forma al mundo con una "brisa de palabras". Muchas veces los indígenas piensan que un elemento material une su mundo con el mundo superior, por lo general una columna o un árbol. Es el concepto de *axis mundi*.

## El Ser Supremo

La visión del Ser Supremo en estas tribus suele ser la de un ente eterno, omnipotente, invisible y ocioso que hace ya tiempo que se ha alejado de los hombres, por lo que no se le suelen hacer ofrendas ni ceremonias. Muchos, sin embargo, creen en dioses menores, casi siempre relacionados con la naturaleza y cuestiones más cotidianas (sexo, guerra, iniciación, familia, viajes).

Pero, tal vez si ofrecemos ejemplos de las distintas culturas, veamos con más claridad el sustrato común; echemos una ojeada a distintas tribus, siguiendo un orden más o menos geográfico, de norte a sur.

En Venezuela encontramos varias tribus muy interesantes: por ejemplo, los yanomamis, cuya idea de la creación del mundo es muy original: no fue un ser supremo quien lo hizo, sino dos hermanos. También piensan que el reino de los muertos está en el mundo superior (lo habitual en estos pueblos es situarlo en el inframundo). También venezolanos son los makiritare, que tienen un concepto muy original del *axis mundi*: la parte baja de la columna que une el mundo con el cielo puede verse desde cierto monte, por lo que los lazos que atan lo terrestre con lo divino no son sólo abstractos, sino también materiales. La idea de cómo el creador formó a los hombres (similar al Adán bíblico) está también presente en muchas tribus de esta zona: los guahibos y los yupas piensan que el hombre fue creado a partir de figuras de madera, ya que el barro no ofrecía la suficiente resistencia al agua.

En Colombia hallamos a los uíotos, con una concepción religiosa muy típica de la Sudamérica no andina: aceptan que hay un dios creador (en este caso, Moma), pero no celebran ceremonias en su honor, porque después de crear el mundo, Moma se ha separado de él y no se le debe molestar. Por ello, los uíotos practican rituales relacionados con actividades más terrenales que el



origen del hombre. En Santa Marta nos encontramos con un caso de asimilación cultural: los indios koguis y aruhacos, ambos de la familia teyrona, han adoptado -por contacto- el ancestral concepto inca de la Pachamama. Veneran a la madre común (tierra) como una diosa dormida que cuida de ellos. Por otro lado, presentan detalles propios: su tradición religiosa viene de antes de la llegada de los europeos y consideran a los blancos "hermanitos menores". Además, no se dejan tomar fotos, porque consideran que ello podría robarles el alma, por lo que vemos que creen en la dualidad cuerpo/espíritu.

En Brasil, tribus amazónicas como los sherentes, cayapós y shipayas tienen la creencia de que el mundo empezó cuando sus antepasados llegaron a sus dominios: venían de otra región del universo y al encontrar un lugar tan acogedor, se quedaron e iniciaron la historia del mundo. No obstante, algo tuvieron que ver los dioses creadores en todo ello. En concreto, los shipayas atribuyen el origen del hombre a Kumakari y los tucunas, a Dyai, quien los creó transformando peces que había pescado en el río. Otros grupos brasileños tienen otras teorías al respecto: según los mundurucúes, los pioneros subieron a la superficie de la tierra desde el inframundo, usando una sogá. Los baikaris, por el contrario, piensan que sus primeros antepasados vinieron directamente del mundo superior.

Perú y Ecuador están bastante dominados por la cultura inca andina, pero también tienen zonas de selva donde los indígenas profesan creencias similares a las que estamos describiendo: en relación a lo dicho anteriormente sobre el material del que está hecho el hombre, los indios campas (Perú) piensan que el hombre está destinado a morir precisamente por estar fabricado con una sustancia tan frágil como el barro. Los secoyas de Ecuador tienen teorías religiosas muy interesantes: por ejemplo, que el creador dio lugar al mundo a partir de una gran masa cenagosa de la que hizo salir a un tatú (armadillo) que transportó un pequeño trozo de barro hasta sus manos. De él consiguió Á'ane (la divinidad) extraer todo el material necesario para construir el mundo terrestre. Muchas religiones convienen en que dios crea a partir de la nada. Los secoyas lo suavizan diciendo que crea a partir de poca cosa: es decir, transformando. La transformación es un concepto muy arraigado entre casi todos los indígenas americanos. Es una visión mítica de una inocencia casi infantil: recordemos cómo en los cómics Superman conseguía un valioso diamante a base de estrujar con su super-fuerza un pobre trozo de carbón.

### **El eje del mundo**

En el sur, los matacos argentinos aportan a la teoría del *axis mundi* que el árbol que llevaba al cielo fue derribado por un anciano al que los cazadores habían ofendido ofreciéndole una ración de carne demasiado pequeña, mientras que los makás (Paraguay) opinan que fue la Luna quien derribó el árbol. Pero tal vez el pueblo más interesante de la zona sea el de los guaraníes, con sus migraciones, que han llevado a cabo en los últimos 200 años, guiados por sus chamanes. En ellas buscan un paraíso, la tierra sin mal, al que hay que llegar recorriendo miles de kilómetros y practicando danzas y ayunos que aligeren el *peqo-achy* y les permitan llegar a ese lugar ideal donde no existen las enfermedades ni la muerte. Casi todos los pueblos de Sudamérica tienen la idea de que el mundo envejece y camina hacia su extinción, pero sólo los guaraníes creen que pueden huir de ello mediante las migraciones.

Como vemos, elementos comunes y particularidades que hacen de las culturas precolombinas y pos-colombinas un mosaico religioso digno de estudio y rico en matices e imaginación mítica.

### **Una constelación de creencias en Sudamérica**

Ademi: Canciones sagradas de los indios makiritare (Venezuela). Son cantadas por los chamanes para implorar la ayuda de los dioses, quienes se las enseñaron en sus viajes al mundo superior.

Amaru: Según los indios baniwas (Brasil), serpiente acuática que se apareó con un armadillo dentro de una cesta para dar origen a las diversas especies animales y también al hombre. Por ello, en los ritos iniciáticos de esta cultura las jóvenes aspirantes a mujer adulta son encerradas en

canastas.

Axis mundi: En latín, "el eje del mundo". Se aplica a una creencia muy extendida entre los indígenas sudamericanos y según la cual un árbol, columna o escalera une el mundo terrenal con el cielo.

Buoka: Héroe fundador del mundo según los indios piaroas (Venezuela), que creó el mundo visible a partir de una "brisa de palabras".

Chamán: Especialista del trance, cuya alma puede abandonar el cuerpo para viajar al cielo o al inframundo. Son comunes en casi todas las religiones nativas precolombinas y pos-colombinas.

Dyai: Dios de los indios tucunas (Brasil) que creó a la humanidad de una manera harto curiosa; fue a pescar, arrojó los peces en la orilla y éstos se convirtieron en los primeros hombres.

Kuwai: Dios creador de los indios guahibos (Venezuela), que trató por dos veces de hacer al hombre. Primero con barro y luego con cera. Al no tener éxito, probó con la madera y por fin lo consiguió.

Kwarup: Figuras antropomórficas talladas en madera por el dios Mavutsine para hacer inmortal al hombre. Por culpa de una intrusión inoportuna, no lo consiguió, pero los kamayurás aún los usan en los ritos de iniciación a la vida adulta.

Mavutsine: Dios creador de los kamayurás (Brasil).

Moma: Dios creador de los indios uitotos (Colombia), que lo identifican con la Luna. También se le llama *nainuema* ("el Inaccesible") y se dice que dio origen a todo a partir del vacío absoluto.

Ã'anderuvusu: Dios de los indios guaraníes (Paraguay, Argentina, Brasil) que se encaramó en una cruz de madera para crear el mundo. Según la cultura guaraní, si este soporte se rompiera alguna vez, el mundo se desmoronaría.

Ã'ane: Dios creador de los indios secoyas (Ecuador). Hizo salir de un inmenso cenagal a un armadillo con un diminuto trozo de barro adherido al lomo. Ã'ane transformó este barro en el mundo. También se identifica con la Luna.

Pego-achy: Según los guaraníes, el peso que las imperfecciones humanas pueden ejercer sobre los peregrinos, impidiéndoles llegar a su destino: la Tierra sin maldad.

Wlaha: Deidad de los indios marikitare (Venezuela) que regía las estrellas. Sobrevivió a las pirañas, caimanes y anacondas del Amazonas, y ascendió al firmamento junto con otras estrellas.

## **Nombres clave de las religiones precolombinas**

### **Dios supremo**

Civilización azteca: Tezcatlipoca

Civilización maya: Itzam Na

Civilización inca: Viracocha

### **Madre Tierra**

Civilización azteca: Cihuacóatl

Civilización inca: Pachamama

### **Planeta Venus**

Civilización azteca: Citlálpul

Civilización maya: Xux Ek (dios avispa)

### **Dios padre**

Civilización maya: Qaholom

Civilización inca: Viracocha

### **Rey (humano)**

Civilización azteca: Huey Tlatoani

Civilización inca: Sapa Inca

### **Dios de la guerra**

Civilización azteca: Huitzilopochtli

Civilización maya: Ek Chuah

### **Dios de los muertos**

Civilización azteca: Miccailhuitontli

Civilización maya: Ah Puch/Kizin

### **Dios del infierno**

Civilización azteca: Mixcóatl

Civilización maya: Bolon Ti Ku (nueve dioses)

### **Pájaro hierofánico**

Civilización azteca: Quetzal

Civilización maya: Kuk

Civilización inca: Qorequenque

### **Dios del viento**

Civilización azteca: Quetzalcóatl

Civilización maya: Kukulcán/Gucumatz

Civilización inca: Virakocha

**Dios de la vida**

Civilización azteca: Quetzalcóatl

Civilización maya: Tlachiitonatiuh

Civilización inca: Virakocha

**Madre de los dioses**

Civilización azteca: Teteo Innan

**Dios de las lluvias**

Civilización azteca: Tlaloc

Civilización maya: Chaacs (varios dioses)

Civilización inca: Illapu

**Dios de la fertilidad**

Civilización azteca: Xipe Tótec (la diosa se llama Tzazolteotl)

Civilización maya: Hunahpú-Utiú

Civilización inca: Mama Quilla (femenina)

**Diosa del amor**

Civilización azteca: Xochiquetzal

**Dios rebelde**

Civilización azteca: Xolotl

**Dios de las cosechas**

Civilización maya: Chahal

Civilización inca: Illapu

**Diosa de las joyas**

Civilización azteca: Chicunai Itzlicunti

**Dios del amanecer**

Civilización azteca: Quetzalcóatl

Civilización maya: Hunahpú-Vuch

### **Dios de la noche**

Civilización azteca: Tezclatipoca

Civilización maya: Akbal (jaguar)

### **Diosa Luna**

Civilización azteca: Coyolxauhqui

Civilización inca: Mama Quilla

### **Dios Sol**

Civilización azteca: Cuauhtli (el águila blanca)

Civilización maya: Itzam Na/Kinich Ahau

Civilización inca: Inti

### **Primer hombre**

Civilización maya: Zaqui-Nin-Ac (Gran Jabalí Blanco)

Civilización inca: Manco Cápac

### **Primera mujer**

Civilización maya: Zaqui-Nima-Tziis (Gran Pisote Blanca)

Civilización inca: Mama Ocllo

### **Dios del fuego**

Civilización azteca: Xiutehcutli

Civilización maya: Tohil

Civilización inca: Viracocha

### **Dios del rayo**

Civilización azteca: Tlaloc

Civilización inca: Illapa

### **Héroe cultural**

Civilización azteca: Quetzacóatl

Civilización maya: Kukulcán

Civilización inca: Viracocha

## **Dios de las aguas**

Civilización azteca: Huixtocihuatl

Civilización inca: Mamacocha (femenina)

## **Diosa del amor carnal**

Civilización azteca: Tlazoteotl

## **Dios del maíz**

Civilización azteca: Centeotl

Civilización maya: Ah mun

## **CULTURA MAYA**

La **civilización maya** habitó una gran parte de la región denominada Mesoamérica, en los territorios actuales de Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador y en el comprendido por cinco estados sureste de México: Campeche, Chiapas, Quintana Roo, Tabasco y Yucatán, con una historia aproximadamente 3000 años.

Durante ese largo tiempo, en ese territorio se hablaron cientos de dialectos que generan hoy cerca de 44 lenguas mayas diferentes. Hablar de los "antiguos mayas" es referirse a la historia de una de las culturas mesoamericanas precolombinas más importantes, pues su legado científico y astronómico es mundial. Contrariamente a una creencia muy generalizada, la civilización maya nunca "desapareció". Por lo menos, no por completo, pues sus descendientes aún viven en la región y muchos de ellos hablan alguno de los idiomas de la familia mayense.

### **Organización religiosa (personajes de la estructura religiosa)**

*Halach uinik*, sacerdote y gobernador del *kuchkabal* (provincia).

- *Ah k'in may* o *ahau kan mai*: sumo sacerdote.
- *Ah k'in*: sacerdote regular. *Ah* prefijo de procedencia, *kin* significa Sol, es decir 'el que proviene del Sol'.
- *Ah nacom*: sacrificadores.
- *Chilam*: profeta.
- *Chá ako'ob*: ayudantes.

### **Religión**

Dominando la mayoría de los aspectos de la vida de los mayas, se encontraba la religión, siempre presente y dejando sentir su influencia en los ritos agrícolas, en las ceremonias públicas, en el arte y la cultura. Su importancia fue muy grande, si se toma en cuenta que estuvo fuertemente ligada al control político, a la ideología que sustentó a la civilización maya y que, como las ciencias, estuvo también en manos de un grupo especializado, el de los sacerdotes. La religión maya tenía tres características fundamentales:

**Religión politeísta:** Se adoraba a varios dioses a la vez.

**Religión de aspectos naturalistas:** Los dioses eran los elementos, los fenómenos atmosféricos y los cuerpos celestes.

**Religión dualista:** Partía del principio de que el bien y el mal son igualmente divinos. Los dioses del bien estaban en constante lucha con los dioses del mal, pero eran tan inseparables uno del otro como el día y la noche. Otros ejemplos son: el padre fecundante y la madre fecundada; la vida y la muerte (lo más parecido que podemos encontrar es tal vez el yin y



el yang). Los destinos de la humanidad se veían afectados siempre por esta lucha. Los dioses benévolos producían cosas positivas, como el trueno, el rayo, la lluvia, el maíz y la abundancia. A los dioses malévolos en cambio, se les atribuía el hambre y la miseria causadas por los huracanes, las sequías y la guerra sembradora de muerte y destrucción. Un excelente ejemplo de esto es una representación en un códice en la que Chac, dios de la lluvia, planta un árbol, mientras que a su lado Ah Puch, dios de la muerte, lo arranca y lo rompe en dos.

### Dioses mayas

- **Hunab Kú:** (Su nombre significa "dios creador de todo ") dios Creador. El concepto de Hunab Ku es relativamente reciente. Su referencia más antigua proviene de la época de la colonia. Era según estas referencias el principal dios maya, creador del mundo y de la humanidad a partir del maíz. En relación con esto, Domingo Martínez Paredes en su libro *Hunab Ku: Síntesis del pensamiento filosófico maya*, nos dice:

Analizados detenidamente los conceptos éticos y estéticos del pueblo maya, desde las obras materiales hasta las del intelecto, fuimos llegando a conocer —gracias al análisis lingüístico y filológico—, la realidad de la expresión *hunab ku*, como "dador del movimiento y la medida", ya que los elementos de que se compone lo revelan así: *hun*, "único", "solo"; *nab*, "medida" y "movimiento" y *ku* o *kub*, "dador".

Domingo Martínez Paredes

- **Itzamná**, también llamado **Zamná**: señor de los cielos, la noche y el día e hijo de Hunab kú. Posiblemente se manifestaba también como **Ahau** o Kinich Kakmó, el dios del sol. Se le representa en los códices como un anciano de mandíbulas sin dientes, carrillos hundidos, nariz aguileña y algunas veces barbado. Se le atribuye la invención de la escritura, del calendario y por tanto, su origen se remonta a los principios de la historia maya.
- **Kukulkán**: representaba al dios del viento llamado también 'serpiente emplumada', traída del altiplano central por putunes itzáes y toltecas.
- **Ix Chebel Ya'ax**: esposa de Kinich Ahau.
- **Kinich Ahau**: dios Sol, hijo de Itzamná.
- **Ixchel**: diosa de la Luna, las inundaciones, el embarazo, el tejido y esposa de Itzamná. Se presenta como una anciana vaciando un cántaro sobre la tierra o también como una anciana tejiendo con un telar de cintura.
- **Chacc**: dios de la lluvia que se divide en los cuatro rumbos cardinales, este (rojo), norte (blanco), oeste (negro) y sur (amarillo). A Chac, dios de la lluvia, se le representa con una nariz parecida a una trompa y dos colmillos enrollados que le salen de la boca y se dirigen hacia abajo. El adorno que lleva en la cabeza, es por lo general una faja anudada, y el jeroglífico de su nombre tiene un ojo que en el *Códice Tro-Cortesiano*, toma decididamente la forma de una "T". Era el dios de mayor ascendencia popular, al ser por extensión dios de la fertilidad y de la agricultura.
- **Wakax Yol K'awil** o **Nal**: dios del maíz o de la agricultura (existen versiones alternativas con el nombre de **Yum Ka'ax**). Señor de los bosques, se presentaba siempre como un joven y algunas veces con una mazorca de maíz en la cabeza o sosteniendo una vasija con tres mazorcas.
- **Ah Puch Kisin, Kimil** o **Hun Ahaw**: dios de la muerte..
- **Yum Kaax**: Dios del maíz y de la guerra.
- **Xaman Ek**: Estrella del norte (probablemente sea la Estrella Polar).
- **Ixtab**: diosa del suicidio, esposa de Kisin.
- **Ek Chuah**: escorpión negro de la guerra, patrono del cacao y los mercaderes.
- **Ik**: dios del viento.
- **Kakupakat**: dios de la guerra.

Hay un dios que preside la guerra, los sacrificios humanos y la muerte violenta.

Los dioses principales, o más conocidos, son: *Kukulkán* en el período postclásico, Chac, Itzamná, Ah Muken Kab (el dios descendente), y trece dioses del mundo superior (Oxlahun Ti K'u) y nueve del inframundo (Bolon Ti K'u).

## Concepción del Mundo

Los mayas concebían al cosmos compuesto por 13 cielos, uno sobre otro, siendo la tierra la capa más baja. Sobre cada cielo presidían trece dioses, llamados los *Oxlahuntikú*. Bajo la tierra había otros nueve cielos, también en capas, sobre los que presidían los *Bolontikú*. El último de estos cielos era el *Mitnal*, el infierno maya, reino de Ah Puch, señor de la muerte.

Creían que, antes que el suyo, habían existido otros mundos destruidos todos por el diluvio. El mundo actual era sostenido por cuatro hermanos guardianes llamados *Bacabes*, localizados en los cuatro puntos cardinales. En el centro del mundo maya se encontraba el *Yaxché*, o ceiba sagrada, cuyas ramas se elevaban a los cielos y cuyas raíces penetraban en el inframundo.

## Ritos

Las pirámides son sus templos y los fieles asistían a las ceremonias al aire libre, abajo y al frente, de la pirámide-templo. Solicitaban de sus dioses los dones de la vida, la salud y el sustento, a cambio de los cuales realizaban una serie de ofrendas y de ceremonias purificadoras inmersas en un complejo ritual. Practicaban los sacrificios con flecha y arrojaban a los niños, doncellas y piezas de oro al Cenote Sagrado de Chichén Itzá, como ofrenda al dios Chaac. El auto-sacrificio tenía muchas variantes, como por ejemplo cuando ellos se sacaban sangre de diversas partes del cuerpo con punzones de hueso o espinas de maguey y ofreciéndolas en tiras de papel.

Sylvanus G. Morley, en su obra «La civilización maya», observa que:

"Las oraciones formaban un elemento esencial del ritual maya, y la ayuda de los dioses se buscaba en todo género de actividades, en la adivinación, profecía y horóscopos, en los ritos de la pubertad y del matrimonio, en toda clase de ceremonias generales, para librarse de dificultades, y para reprimir al diablo que las causaba, para conseguir la maternidad para una mujer sin hijos, para expulsar a los espíritus malignos que comenzaran cualquier ceremonia, para evitar la sequía y las plagas de langosta que producían el hambre, la enfermedad, el robo y la discordia y cambios dinásticos y jerárquicos que conducían a la guerra, y para tener éxito feliz en toda clase de empresas, agricultura, caza, pesca, comercio".

La danza era también una parte importante del ritual. Tanto hombres como mujeres tenían sus bailes particulares y rara vez bailaban juntos. El baile de *Holcan Okot*, por ejemplo, era realizado por 800 guerreros que se movían con precisión absoluta mientras invocaban la ayuda y protección de *Kakupakat*.

Las fiestas dedicadas a los dioses se celebraban en las fechas fijas establecidas por el *tzolkin* o calendario ritual. Los sacerdotes organizaban las ceremonias, la ornamentación de los templos y la presentación de las ofrendas. Había también juegos de pelota (*pot-a tok*), dramatizaciones, procesiones y otros festejos.

## Elementos de las ceremonias

1. Los *auto-sacrificios*. Se perforaban la lengua, los lóbulos y órganos sexuales y ofreciendo la sangre recogida. La sangre se quemaba junto con papel, resinas vegetales, hule y los instrumentos mismos del auto-sacrificio como las espinas de mantarraya, las cuerdas, etc.
2. Los sacrificios de animales.
3. Los sacrificios humanos (prisioneros de guerra, esclavos o personas escogidas por su nacimiento), a quienes se les extirpaba el corazón o decapitaba.
4. Los bailes, cantos, dramatizaciones, rezos.
5. El ayuno y la abstinencia sexual.
6. El uso de hongos alucinógenos, bebidas fermentadas (*balché*), tabaco silvestre, comidas especiales y flores *psicotrópicas*.
7. Las ofrendas de animales, plantas, flores, estatuas, incienso, ornamentos (plumas, conchas), turquesa, obsidiana, jade, cobre y oro, entre otros.

Los mayas tuvieron un calendario para diversos festejos y ceremonias. Entre las ceremonias que aún se practican tenemos al *Ch'a Chaak*, encabezada por el *H-men* (especie de Chamán), para invocar a los Chaques, ayudantes del dios de la lluvia cuando la temporada de lluvias se retrasa. Se creía que las cuevas de la península, especialmente Loltún y Balankanché, eran lugares para

entrar al inframundo. A mediados del siglo pasado, en la *Guerra de Castas*, tuvo una actuación destacada la Cruz Parlante, elemento propio de la religión maya, la cual es independiente de la cruz cristiana. La Cruz Maya la vemos en Palenque (Chiapas) y es una estilización del árbol cósmico o de la planta del maíz. Esta cruz es un símbolo de las 4 direcciones o ángulos del mundo y deidad por sí sola. El uso de la Cruz Parlante entre los mayas participantes en la Guerra de Castas (mediados del siglo pasado) fue un factor que los unió y los hizo resistir situaciones muy difíciles. La localidad donde se localizó la Cruz Parlante se le conoció como Chan Santa Cruz y ahora como Felipe Carrillo Puerto. Es importante recalcar que la Guerra de Castas permitió a los mayas recuperar la soberanía en un territorio y éste es el único caso en su tipo en América. Actualmente se sigue venerando a la cruz y se le viste con hipiles (vestidos típicos), espejos, flores y diversos adornos entre los mayas de Yucatán y los tzotziles de Chiapas.

Según la religión maya, después de la muerte el alma emprende un camino a *Xibalbá* (Metnal, Mundo Subterráneo o Inframundo), donde debe atravesar un río ayudado de un perro (el xoloitzcuintle). El hecho de portar una pieza de jade le facilitará las cosas. El peregrinaje terminará en el sur a donde llega el alma (el *inframundo* para las culturas nahuas —entre ellos los aztecas o mexicas— se asocia con el norte y el color negro; para los mayas con el sur y el color amarillo). Sin embargo, hay un paraíso en el cielo donde las almas afortunadas de los guerreros muertos en combate (*muerte sagrada*) acompañan al Sol.

Entre los diversos tipos de *muerte sagrada* en Mesoamérica se encuentran: las mujeres embarazadas muertas en el primer parto; las personas ahogadas, suicidadas, muertas de lepra o sacrificadas y los guerreros muertos en batalla pues la calidad de vida (buena o mala) no importaba tanto como la forma de morir. Al final, las almas de los que morían sagradamente también descendían al inframundo. Los mayas consideraban que el alma de una persona que iba al inframundo renacía (renacimiento) en un individuo de la misma especie, sin ningún recuerdo de la vida anterior. Se debe recordar que al interactuar la gente del centro de México con los mayas, en ocasiones vamos a encontrar ideas religiosas, y de otros tipos, entrelazadas y debemos ser cautos para distinguir en lo posible, si son ideas mayas o de otros lugares.

Así mismo los mayas conservaban los cráneos de sus antepasados y les hacían ofrendas de alimentos (*rito a los antepasados*).

### **Sacrificios humanos**

Los sacrificios humanos eran una práctica común en los pueblos de Mesoamérica. Para poder explicar mejor el origen de los sacrificios humanos debemos entender la razón de la creación del hombre en un libro sagrado de los mayas: el *Popol Vuh*. En este libro quiché se relata el modo en que los dioses originales acordaron crear al mundo, ya que el mundo servirá como habitación del hombre. *La misión del hombre es venerar y alimentar a los dioses*. Pero del mismo modo en que los hombres comen maíz, y éste es un alimento material; los dioses en tanto seres sobrenaturales debían alimentarse de un alimento sobrenatural: la energía cósmica que se encontraba en la sangre y el corazón de los sacrificados.

Algunos autores (entre ellos Marvin Harris) argumentaron que el sacrificio humano en Mesoamérica se debía a la necesidad proteínica de los pueblos de la región. Sin embargo, hay que señalar que aunque se practicó el canibalismo, éste no fue nunca extensivo a toda la población ni cotidiano. El canibalismo era un acto ritual del que estaban excluidas las clases más bajas de la sociedad. Además, el sacrificio mortal no era el único tipo de sacrificio que practicaron los mesoamericanos, como muestran las pinturas de Bonampak, donde es posible observar a miembros de la clase dirigente (hombres y mujeres) punzándose la lengua hasta sangrarse. El propósito era ofrecer su sangre, que por ser de una persona más arriba de la estructura era más valiosa y apreciada por los dioses.

### **El juego de pelota**

Los mayas concebían al juego de pelota como un ritual. El juego de pelota representa los orígenes del universo y pretende reactivar los mitos de la creación del maíz y otros fenómenos astronómicos. Éste es un rito de iniciación, muerte y renacimiento que legitima la acción militar y el poder político. La lucha (de jugadores, astros o la pelota) puede representar el encuentro entre los

gemelos (del Popol Vuh) y los dioses del *inframundo*. Este juego tuvo diversas variantes según la época y el lugar, por general se utilizaba una pelota hecha de caucho que se golpeaba con la cintura, las rodillas, los hombros y los codos.

El objetivo del juego era hacerlo pasar por un delgado anillo que se colocaba en una de las paredes del campo de juego aun en la actualidad es practicado en Guatemala en su forma ritual y en México en una nueva forma de expresión turística o puramente deportiva.

En otros lugares, donde los campos de este juego carecen de anillos-marcadores, se cree que el ganador se decidía por el equipo o jugador que ganara líneas en la cancha hasta acorrallar al adversario (como en el fútbol americano).

El número de jugadores varía y en ocasiones los jugadores usaban "raquetas" o bastones. Se protegían el pecho y la cabeza, evitando los fuertes golpes de la pelota. El juego podía durar día y noche y no hay fuentes históricas donde se hable del sacrificio humano o donde el derrotado era decapitado.

Algunos historiadores estiman que el jugador que perdía la vida era, en realidad, un prisionero de guerra, obligado a jugar por los victoriosos. Este jugador-prisionero de guerra débil, cansado y con heridas perdía el juego, era sacrificado y formaba parte de un rito de fertilidad pues iba a un paraíso. No siempre este juego terminaba con sacrificios humanos, pues se hacía apuestas y lo perdido era sólo lo apostado (según fuentes históricas aztecas). En algunos campos mayas de Guatemala y Honduras el jugador que vencía perseguía a los asistentes ya que por regla tenía derecho de despojarlos de las pertenencias que más le gustaran.

FUENTE: WIKIPEDIA

## **RELIGIÓN MEXICA**

Los mexicas originalmente eran una de las tribus nahuas y cuando llegaron al valle de México, traían sus propios dioses. El más importante era Huitzilopochtli, cuyo nombre puede traducirse literalmente como *colibrí izquierdo*, *el colibrí zurdo* o *Colibrí del sur*, sin embargo, según Laurette Séjourné, en el lenguaje esotérico náhuatl se puede traducir como *el alma del guerrero que viene del paraíso*.

Al llegar al valle de México o valle del Anáhuac, los mexicas trataron de incorporar la cultura y los dioses de las civilizaciones más avanzadas que ya estaban establecidas, así como los de civilizaciones más antiguas como la tolteca; así, incluyeron a Tláloc, Tezcatlipoca y a Quetzalcóatl.

Sin embargo, algunos dirigentes mexicas (como Tlacaélel) modificaron la historia para poner a su dios tribal, Huitzilopochtli, al mismo nivel que los demás dioses nahuas.

Conforme los mexicas comenzaron a conquistar a otros pueblos, fueron aceptando nuevos dioses y enlazando sus historias con las de los dioses que ya tenían.

Estudiosos como Miguel León-Portilla sugieren que, en la época de la conquista, los mexicas estaban en un proceso de sincretismo donde todos los dioses serían sólo expresiones de las potencias de una deidad principal, Ometéotl/Omecihuatl.

Ésta es una antigua pareja de dioses; sus nombres literalmente significan "Señor dios, Señora dios", pero usualmente se traduce como "nuestro señor/señora de la dualidad", lo que implica un dios con características femeninas y masculinas. Este dios es mucho más antiguo que la civilización nahua, y según algunas leyendas es el origen de todos los dioses. El pueblo difícilmente lo conocía, pero entre las clases superiores se le rendía una especie de culto. Otros nombre que recibía eran: "El señor del cerca y junto", "El inventor de sí mismo" y Tonacatecuhtli (*El señor de nuestra carne*).

### **Principios metafísicos**

Por fuera de la religión popular, llena de dioses con complicadas historias y parentescos, producto del sincretismo de las civilizaciones nahuas y de la herencia tolteca, los sacerdotes y los

tlamatinime (sabios) desarrollaron una profunda visión monista (según los eruditos más destacados, como Alfonso Caso y León-Portilla). Otros investigadores, como A.R. Sandstrom, con base en investigaciones sobre las comunidades nahuas del México actual, sostienen que la concepción era panteísta, postura que es apoyada por Hunt, Markman, Florescano y Ortiz de Montellano.

La síntesis de estas concepciones se centra en la figura de Téotl (*q.v.*), y su traducción a la religión popular en el dios dual (o pareja de dioses) Ometéotl.

- Téotl, la fuerza que crea, conserva y transforma el Universo, que se manifiesta generalmente en forma dual.

### **Ofrendas humanas**

La cultura mexicana es particularmente notable por la práctica de sacrificios humanos; los ofrecimientos a Huitzilopochtli serían hechos para restaurar la sangre que perdió, ya que el sol era confrontado en una batalla diaria. Esto prevendría el fin del mundo que podría suceder en cada ciclo de 52 años. La dedicación del gran templo en Tenochtitlán fue divulgado por los mexicas según lo referido, con un sacrificio de más de 84,000 prisioneros; sin embargo, este número probablemente fue una exageración de los mismos mexicas para infundir miedo entre sus enemigos, pues en el relato insisten en que el Tlatoani sacrificó personalmente a todas las víctimas en el curso de 4 días. Como medida de comparación, en los días finales del campo de concentración de Dachau, con tecnología moderna las 24 horas, se podía disponer de 4,500 víctimas al día.

Las víctimas sacrificadas a Xipe Tótec eran atadas a un poste y eran cubiertas por completo por flechas que les eran lanzadas. Posteriormente el cadáver sería desollado y un sacerdote se cubriría con la piel. Representan la renovación de la tierra para volver a ser fértil. La Madre Tierra, Teteoinnan, requería víctimas femeninas desolladas. Tláloc requería niños enfermos masculinos.

Los mexicas frecuentemente iniciaban guerras - las llamadas guerras floridas - con el intento de capturar prisioneros para usarlos en los sacrificios. Existen múltiples relatos de los conquistadores capturados que fueron sacrificados durante las guerras de la conquista española de México, aunque solamente Bernal Díaz afirmó ser un testigo de ello.

En ocasiones, los mexicas mataban a los cautivos más aristocráticos, notables por su valor en combate ritual: encadenaban la víctima al piso, quien vestía solamente un taparrabos, le daban un arma falsa y un escudo, y era muerto luchando contra un guerrero jaguar completamente armado. Se dice que cuando un pueblo era derrotado, los sacerdotes mexicas seleccionaban de los cautivos, al guerrero más destacado de los adversarios y lo tiraban por las escaleras del Templo Mayor. Al terminar su caída, los intestinos eran utilizados para las fieras del zoológico, y el cuerpo era entregado al guerrero. Este hervía el cuerpo y separaba la carne, se quedaba con los huesos como trofeo y partía la carne en fragmentos muy pequeños que ofrecía a los señores, incluso de otros pueblos. Los señores pretendían comerla, pero según algunos relatos, como el Códice Ramírez, y la relación del nieto de Nezahualcóyotl, la carne en sí, se consideraba que carecía de valor, por lo que era sustituida por carne de guajolote (pavo). A cambio de esta carne, el guerrero recibía grandes obsequios: Joyas, plumas ricas, mantas finas y esclavos. Este era un método para estimular a los guerreros exitosos y ayudarlos a subir en la escala social.

Tezcatlipoca requería un sacrificio voluntario. Cada año un joven era ofrecido como víctima. Durante un año lo honrarían como dios en la tierra, y entonces éste sería sacrificado. Tláloc requería niños llorones (enfermos). Xilonen requería ahogar a dos jóvenes.

A pesar de los relatos populares, los mexicas no hacían sacrificios humanos cada día. Los sacrificios se hacían sólo en los días festivos. Un día festivo por cada uno de sus 18 meses. Cada mes estaba dedicado a un dios distinto.

También se hacían sacrificios de animales, había dos razas de perros criados expresamente para ello, y la gente también hacía auto-sacrificio, ofrendando su propia sangre y sufrimiento a sus dioses.

En la adoración del Sol de las religiones mexica, inca y maya los sacrificios humanos eran algo común. Los aztecas celebraban unos constantes ciclos de fiestas religiosas con sacrificios humanos a sus diversos dioses, especialmente al adorar al dios-Sol Tezcatlipoca. Además, en la fiesta al dios del fuego, Xiuhtecuhtli (Huehuateotl), "a los prisioneros de guerra se les hacía bailar con sus captores y [...] se les hacía girar alrededor de un fuego intenso y entonces se les arrojaba en las brasas y se les alzaba mientras todavía estaban vivos para sacarles el corazón todavía palpitante y ofrecerlo a los dioses".

### **Calendarios**

Las formas y manifestaciones del Sol son un componente central de la cosmogonía mexica. Por lo tanto, no habrá de sorprender que sus calendarios sean solares y estén directamente vinculados a diversas formas religiosas. El calendario mesoamericano está integrado por 18 meses de 20 días cada uno, más 5 días nefastos.

### **MITOLOGÍA AZTECA**

Conjunto de mitos y creencias propios de los aztecas, pueblo de origen nahua y de carácter nómada, que sucedieron y vencieron a otros pueblos de ese mismo origen, como los chichimecas, toltecas, y tepanecas. Fundadores de la ciudad de Tenochtitlán o México, su nombre significa *del lugar de las garzas*. Otra interpretación del nombre lo hace derivar de *Aztlán*, 'tierra blanca', el lugar del que se afirmaba que procedían, en el norte de la actual República Mexicana.

### **Los dioses:**

De carácter politeísta, el panteón azteca abarcaba una abundante jerarquía de dioses. Tezcatlipoca era una de las deidades principales y representante del principio de dualidad. Portaba un espejo (su nombre significa *espejo que humea*), en el que se reflejaban los hechos de la humanidad. Divinidad aérea, representaba el aliento vital y la tempestad y llegó a asociarse posteriormente con la fortuna individual y con el destino de la nación azteca. La fiesta más importante consagrada a Tezcatlipoca era el Tóxcatl, que se celebraba en el mes quinto. En esa ocasión se le sacrificaba un joven honrado como representación del dios en la tierra, guarnecido con todos sus atributos, entre ellos un silbato, con el que producía un sonido semejante al del viento nocturno por los caminos.

Considerado como padre de los toltecas, Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, aparece enfrentado a Tezcatlipoca, quien, según la leyenda, le hizo beber varios tragos de pulque (bebida alcohólica que se obtiene haciendo fermentar el aguamiel o jugo extraído del maguey, una variedad del agave), supuestamente beneficioso para su salud, pero Quetzalcóatl, avergonzado por haber perdido su entereza, se ocultó y finalmente desapareció, prometiendo que volvería. Está relacionado con la enseñanza de las artes y, por tanto, actúa como introductor de la civilización. Sus devotos, para venerarlo, se sacaban sangre de las venas que están debajo de la lengua o detrás de la oreja y untaban con ella la boca de los ídolos. La efusión de sangre sustituía el sacrificio directo.

Huitzilopochtli, dios de la guerra, representaba los dardos y lanzas del guerrero, la sabiduría y el poder, símbolos que lo identifican con la serpiente. Pero además su nombre alude al colibrí, precursor del verano, la estación de los relámpagos y la fertilidad. Se le honraba en el decimoquinto mes azteca, en una ceremonia muy semejante al Tóxcatl de Tezcatlipoca, el Panquetzaliztli, en la que el sacerdote atravesaba con una flecha una masa preparada con sangre de personas sacrificadas para tal ocasión.

Otro de los dioses importantes era Tlá **Tláloc**, dios de la lluvia, casado con Chalchiuhtlicue (la de la falda de jade) diosa del agua, a la que se solía representar con la imagen de una rana, y con la que tuvo muchos hijos: los tlalocas o nubes. Vivía en un paraíso de aguas llamado Tlalocan, donde iban los que habían muerto en inundaciones, fulminados por un rayo o enfermos de hidropesía, que allí disfrutaban de una felicidad eterna. Le ofrecían niños y doncellas en

sacrificio. Los campesinos, en previsión de sequías, hacían fabricar ídolos a imagen de Tláloc y los veneraban ofrendándoles maíz y pulque. Relacionados con la agricultura había un grupo de dioses, entre ellos Cinteotl, a los que se identificaba con partes de la planta del maíz. La diosa principal del grupo era Chicomecoátl, otra forma de la deidad del agua, Chalchiuhtlicue. Su festival se celebraba entre junio y julio, cuando la planta del maíz había madurado completamente.

Xolotl, como dios del lucero de la tarde, representaba las formas ascendentes y descendentes del fuego. Dios monstruoso, aparece en algunas de sus representaciones con las cuencas de los ojos vacías porque, según la leyenda, al sacrificarse los dioses para dar vida al nuevo Sol, se puso tan triste y lloró tanto que los ojos se le cayeron de las órbitas. Tlazolteotl, diosa de la inmundicia, la lujuria y el deseo, absolvía a los fieles de sus faltas o pecados; representaba la basura, el abono y, por tanto, la fecundidad de la tierra. Mictlantecuhtli era el dios de las tinieblas y la muerte. Vivía en una región del Mictlán, en el Ombligo de la Tierra; a este lugar iban los muertos que no merecían ninguno de los diversos grados de cielos, y su castigo era el tedio.

También presente en la mitología maya, las almas, que salían de la boca de los muertos, llevaban jabalinas para afrontar varias pruebas antes de llegar a su morada e iban acompañadas por la sombra de su perro favorito: paso entre dos peñas peligrosas, lucha con una serpiente, enfrentamiento con un caimán, travesía por ocho desiertos y ocho montañas, superación de un torbellino capaz de hender las rocas más sólidas, además de una serie de demonios que le impiden el paso.

Como contraste con esta visión heroica de la travesía después de la muerte, el dios Omacahtl simbolizaba el regocijo y el espíritu festivo. Especie de Dioniso azteca, se representaba como un gordo, en blanco y negro, tocado con una diadema de papel de la que colgaban papeles de colores. Festejado sobre todo por los ricos, a través de orgías y banquetes, Omacahtl castigaba los errores en el culto con indigestiones o mareos, lo que habla de la necesidad de un mito para regular las reglas de urbanidad y el comportamiento en la mesa.

### **El cómputo del tiempo**

Derivado del maya, el calendario azteca reúne el *Tonalpohualli*, ciclo ritual de 260 días, con el año solar de 365. En cada año había cinco días funestos, llamados *nemontemi*, durante los cuales no se trabajaba. En su concepción cíclica del paso del tiempo, los aztecas creían que pasados cincuenta y dos años el mundo acabaría. En la víspera del final de ese periodo, atemorizados, intentaban aplacar a los dioses con ofrendas y sacrificios. Si no se producía la catástrofe, volvían a encenderse los fuegos del hogar y se reanudaba la vida normal. En el Museo Nacional de Antropología de México se encuentra la piedra solar del calendario azteca, que mide casi 4 metros de diámetro y pesa 25 toneladas. En el centro está el dios del Sol, Tonatiuh, rodeado por cuatro secciones cuadradas que representan las encarnaciones de la divinidad y las cuatro edades anteriores del mundo. Alrededor del conjunto, unos signos manifiestan los veinte días del mes azteca.

### **Cosmogonía y edades del cosmos**

Ometecuhtli representaba la dualidad de la generación, equivalían respectivamente al cielo, lo masculino, y la tierra, lo femenino, y ocupaban el primer lugar en el calendario. Los aztecas creían que cuatro mundos o *soles* habían precedido al actual. Como en muchas otras mitologías y concepciones religiosas, entre los aztecas existía la idea de la sucesión de distintas eras o mundos, interrumpidos y transformados a través de cataclismos.

El primer Sol se llamaba Nahui-Ocelotl (Cuatro-Ocelote o Jaguar), porque el mundo, habitado por gigantes, había sido destruido, después de tres veces cincuenta y dos años, por los **jaguales**, que los aztecas consideraban *nahualli* o máscara zoomorfa del dios Tezcatlipoca.

El segundo Sol, Nahui-Ehécatl (Cuatro-Viento), desapareció después de siete veces cincuenta y dos años al desatarse un gran huracán, manifestación de Quetzalcóatl, que transformó a los sobrevivientes en monos.

Durante el tercer Sol, Nahui-Quiahuitl (Cuatro-Lluvia de fuego), al cabo de seis veces cincuenta y dos años, cayó una lluvia de fuego, manifestación de Tláloc, dios de la lluvia y señor del rayo, de largos dientes y ojos enormes, todos eran niños, y los sobrevivientes se transformaron en pájaros.

El cuarto Sol, Nahui-Atl (Cuatro-Agua), acabó con un terrible diluvio, después de tres veces cincuenta y dos años y del que sólo sobrevivieron un hombre y una mujer, que se refugiaron bajo un enorme ciprés (en realidad, ahuehuete). Tezcatlipoca, en castigo por su desobediencia, los convirtió en perros, cortándoles la cabeza y colocándosela en el trasero. Cada uno de estos soles corresponde a un punto cardinal: Norte, Oeste, Sur y Este, respectivamente.

El Sol actual es el quinto y se llama Nahui-Ollin (Cuatro-Movimiento), porque está destinado a desaparecer por la fuerza de un movimiento o temblor de tierra, momento en el que aparecerán los monstruos del Oeste, *tzitzimime*, con apariencia de esqueletos, y matarán a toda la gente. Quetzalcóatl, junto con Xolotl, creó a la humanidad actual, dando vida a los huesos de los viejos muertos con su propia sangre. El Sol presente se sitúa en el centro, quinto punto cardinal y se atribuye a Huehuetéotl, dios del fuego, porque el fuego del hogar se encuentra en el centro de la casa.

## **RELIGIÓN INCAICA**

La **religión incaica** fue un conjunto de creencias y ritos que iban relacionados a un sistema mitológico evolucionado desde las épocas pre-incaicas hasta el Tahuantinsuyo. La fe en el Tahuantinsuyo se manifestaba en cada aspecto de su vida, su trabajo, festividades, ceremonias, etcétera. La población del Tahuantinsuyo no tenía un concepto abstracto de Dios y no había una palabra que lo definiera. Eran politeístas, y existieron divinidades de carácter local, regional y pan-regional.

El vocablo «*camaquen*» definía a la fuerza vital que animaba todo cuanto existía en la tierra, según la fe del Tahuantinsuyo los seres vivos y muertos tenían «*camaquen*», inclusive los cerros, piedras, lagunas y demás seres sagrados tenían un «*camaquen*». Esto no pudo ser entendido por los colonizadores europeos quienes equipararon la palabra «*camaquen*» al vocablo «alma» de las creencias católicas, cuando claramente se trataban de conceptos distintos. En la fe católica un cuerpo muerto ya no tiene alma, en la fe del Tahuantinsuyo los muertos recibían tanto respeto como los vivos.

Según las investigaciones de María Rostworowski, en la cosmovisión andina se tenía la creencia que los seres humanos emergieron espontáneamente, en consecuencia no existía un dios creador; éste concepto vino a surgir luego de la colonización europea, fueron los sacerdotes católicos quienes identificaron a Wiracocha como el «dios creador» pero como adaptación al catolicismo.

### **Las crónicas europeas**

La **religión incaica** es uno de los temas más controvertidos de la historia prehispánica; esto sucede así puesto que los cronistas españoles quienes describieron la religión en el Tahuantinsuyo trataron de explicar la religión incaica desde el punto de vista del catolicismo.

Los europeos creyeron que la religión incaica era obra del demonio e idolatría, por esta razón al recoger los relatos y mitos incaicos, seleccionaron los que podían identificarse con el dios cristiano, o las que fácilmente podrían interpretadas como vencidas por la fe católica.

En el caso de las divinidades menores, los españoles les dieron el nombre genérico de “huacas” (*wak'a*) y fueron descritas como «manifestaciones locales de la actividad del demonio».

### **La mitología incaica**

Los mitos incaicos proceden en gran parte de tiempos preincaicos. En estos mitos el hombre y el mundo son ordenados simultáneamente y los dioses convierten el caos en cosmos. Los incas



explicaban con sus mitos el origen de las poblaciones (grupos étnicos), plantas y animales.

Según la creencia popular, el lugar de donde procedían se le denominaba «pacarina», estas pacarinas podían ser cerros, puquios, lagunas, volcanes, cuevas o hasta huecos de árboles antiguos. En el caso de los grupos humanos, sus pacarinas no siempre estaban cerca al lugar en donde habitaban.

### **Cosmovisión durante el Tahuantinsuyo**

La cosmovisión andina del mundo estaba dividida en 3 mundos:

- «Hanan pacha» (tierra de arriba)
- «Kay pacha» (tierra de aquí)
- «Urin pacha» (tierra de abajo)

Pease señala que posiblemente esta división fue una transliteración de la cosmovisión andina a la cosmovisión católica, y que lo más probable es que durante el Tahuantinsuyo hubieran dos mundos llamadas Hanan y Urin («uku») pacha, y que el «kay pacha» fue un lugar de encuentro o «tinkuy».

Los incas creían en un tiempo cíclico, las crónicas dividen a los ciclos en edades y esas edades fueron variando según los mitos recogidos por los europeos. El mito de Huarochirí divide el tiempo en 4 edades que son:

- Yanañamca tutañamca
- Guallallo carhuincho
- Pariacaca
- Cuniraya uiracocha

En las crónicas de Guamán Poma, se presenta una descripción compleja de las edades del mundo que se inicia con la aparición del hombre; en las 3 primeras edades Guamán Poma describe el perfeccionamiento del conocimiento agrícola y guerras. La cuarta edad se describe como el perfeccionamiento de varios grupos étnicos; en la quinta edad llamada «Inca pacha runa» los incas se imponen al resto de hombres e imponen la idolatría. Según Poma, en la primera edad los hombres conocieron al «dios verdadero» pero este conocimiento se perdió.

### **Conopa**

Se tenía la creencia de que cada planta alimenticia tenía un espíritu que la protegía, este espíritu tenía el nombre «conopa». Las conopas eran los mejores frutos de la cosecha y eran escogidos para realizar una ceremonia de agradecimiento. Con esta ceremonia se hacía que la cosecha rindiera mucho más. La conopa de cada fruto recibía un nombre particular por ejemplo:

- la conopa del maíz = Saramama
- la conopa de la papa = papamama
- la conopa del ají = uchumama
- la conopa de la coca = kukamama

### **Illa**

Los animales domésticos también tenían espíritus protectores a los que llamaban «illas» (*illakuna*). Las illas eran miniaturas de los animales hechas en piedra y que podían enterrarse en los cerros y corrales para incrementar la producción ganadera.

### **Las divinidades**

El número de divinidades durante el incario fue enorme, estas divinidades podían habitar en el cielo y la tierra. Según la creencia popular los dioses antropomorfos podían tomar conductas similares a la de los seres humanos, eran capaces de tener sentimientos y pensar, además podían tener esposas, hijos y peleas entre ellos; además podían tomar partido por un grupo humano en algún pleito; a pesar de que se sabía de que los dioses eran inmortales, también existieron dioses mortales como el caso de Tunupa.

Los dioses incaicos exigían ofrendas y constante recordación; en el caso de las deidades

relacionadas con el agua, se sabe que preferían el «mullu» (conchas marinas enteras, partidas o en polvo) y cada divinidad tenía una preferencia específica sobre cómo debía ofrecérsele el mullu; existían algunas divinidades, como el caso del oráculo de Huarochirí que exigía mullu masticado. Este mullu era depositado en pozos, fuentes, ríos, lagunas o el mar para pedir buen tiempo y salud.

### **Los oráculos**

Los dioses se comunicaban con los seres humanos a través de los oráculos, estos oráculos podían ser representaciones de los dioses hechas en diversos materiales y que, según la creencia, cobraban vida y pedían deseos, además de responder preguntas. Los sacerdotes interpretaban los oráculos y se tenía la idea de que, por tratarse de dioses, los oráculos no se equivocaban; pero cuando un oráculo erraba en sus predicciones causaba gran malestar en la población. Está documentados relatos sobre la destrucción del oráculo de Catequil (*Katiqil*) en Porcón por mandato de Atahualpa, al haberle dado información errónea.

Todos los grupos sociales del Tahuantinsuyo visitaron los oráculos permanentemente, los más prestigiosos según las crónicas fueron pachacamac (*pachakamaq*), apurimac (*apu rimaq*), chinchaycamac (*chinchaykamaq*), mullipampa y catequil.

### **El culto solar**

En las crónicas europeas escritas durante la conquista, se refieren al sol, denominado «punchao» o «inti» como la divinidad más importante de todo el Tahuantinsuyo; «inti» fertilizaba la tierra y en algunos relatos aparece como esposo de «pachamama». Inti era dador de salud, paz y vida; y el inca como hijo del sol (*inti churi*) lo representaba en la tierra con un valor sagrado.

Las crónicas describen al culto solar con similitud al culto católico, en los cuales existía una jerarquía clerical en la que primaba el Cusco con la máxima autoridad el «huillac umu» (*willaq uma*), este huillac umu era elegido por las «panacas» (*panaqa*) cusqueñas y generalmente era uno de los hermanos del inca.

El culto al «inti» fue extendido hacia otras regiones del Tahuantinsuyo en una especie de evangelización, pero esto no quería decir que el culto al «inti» era el único en el imperio puesto que las crónicas relatan que los incas permitieron a los pueblos conquistados conservar sus ídolos y deidades e incluso algunas de estas deidades fueron incorporadas al panteón incaico. Los incas se consideraban «hijos del sol», y las crónicas indican que el culto solar estuvo ligado a las élites cusqueñas; la población común tenía la creencia que «inti» era el padre de toda la etnia inca y que por tanto eran sus hijos predilectos.<sup>1</sup>

De todos los templos dedicados al «inti», el más importante era el «coricancha» ubicado en el Cusco. Este templo sólo podía recibir a la élite cusqueña e incluso tenía recintos de exclusividad absoluta para el soberano inca. A su vez existieron otros templos provinciales dedicados al culto solar conocidos como «ushnu»; estos «ushnus» eran construcciones de forma piramidal ubicados en medio de planicies, en los cuales se realizaban además del culto solar, otros cultos. Uno de los principales «ushnu» fue el que se ubicaba en «aucaypata» (plaza central del Cusco).

En la plaza del Cuzco se realizaban ceremonias grandes y masivas para el culto solar, las crónicas mencionan que para estas celebraciones asistían curacas de regiones alejadas del Tahuantinsuyo.

Inti era representado como un niño de entre 8 o 10 años confeccionado de oro fino (el proveniente de los lavaderos), lucía vestido como el inca con grandes orejeras, pectoral, mascaipacha y llauto. A sus lados habían dos serpientes bicéfalas y dos pumas que lo protegían. La imagen lucía sentada en una tiana de oro, de sus hombros emergía una aureola y detrás de él un círculo representando al sol.

### **Pachamama**

Era una divinidad ctónica reconocida como la divinidad de la tierra y la fertilidad. Se la representaba como una niña que vivía en el interior de la tierra y las montañas. Pachamama era la responsable de la producción de alimentos, y las ceremonias a ella estaban ligadas a la siembra, el cuidado del crecimiento y la cosecha.

Se le ofrendaba chicha, coca, sebo y «mullu», pidiéndole la protección de los cultivos. La chicha era esencial en los rituales de Pachamama, se le utilizaba en un brindis ritual denominado «tinka» para lo cual se elaboraba una chicha especial. Antes de la siembra era obligatorio ofrecer chicha a Pachamama haciéndosela beber rociando la chicha en la tierra. Asimismo, todo aquel que bebiera chicha estaba obligado a invitar a Pachamama el primer vaso para que ésta no se resintiera y lo castigara. El grado de respeto era tal, que antes de recostarse en la tierra se le hacía una ofrenda. Además se creía que Pachamama era la causante del «huari», la «chapla» y el «chocho», que eran enfermedades mágicas producto del resentimiento de Pachamama, para la cura de estos males eran necesario varios rituales en donde había que realizar varias ofrendas.

### **Wiracocha**

Wiracocha o también llamado Illa Teci Wiracocha (*Illa tiqsi Wiraqucha*) era la divinidad del «*hanan pacha*». Según los mitos del Cusco, salió de las aguas del lago Titicaca y ordenó el mundo (que era un caos); en la mayoría de los relatos recogidos durante la conquista, Wiracocha aparecía como esposo de Pachamama. Asimismo, los mitos de zonas entre Cusco y la meseta del Collao, Wiracocha aparece como la deidad más importante, el cronista y sacerdote español Blas Valera Jiménez de la Espada (1545-1597) en su libro "Historia Occidentalis" hace referencia a este hecho cuando afirma refiriéndose al dios de los incas:

Creyeron y dijeron que el mundo, cielo y tierra, el sol y la luna fueron creados por otro mayor que ellos. A esto llamaron ILLA TEQSI, que quiere decir LUZ ETERNA.

La interpretación que hizo Blas Valera del término Illa Tiqsi fue «Luz Eterna», pero según la recopilación del idioma quechua por Holguín, una transcripción literal correcta del quechua de esa época sería «fundamento del pasado».

Sin embargo en otras crónicas se señala que el culto a Wiracocha era menor que el culto a Inti. F. Pease señala que Wiracocha es una divinidad muy antigua que perdió importancia a medida que los Incas iban expandiéndose a otros territorios.

W. Espinoza señala que el culto a Wiracocha se extendió en la zona en épocas preincaicas, probablemente desde el apogeo de las civilizaciones Tiahuanaco y Wari.

En algunos relatos aparece con el nombre de «Imaimana Wiracocha» y se le describe con 7 ojos que rodeaban su cabeza y con los cuales podía ver todo lo que sucedía en el mundo. En los mitos recogidos en el Cusco, Wiracocha puso el sol y la luna en los cielos originando la luz, luego dividió el mundo en 4 suyos y ordenó a los hombres salir al exterior (se pensaba que antes de eso los hombres vivían en el subsuelo, específicamente en cuevas, puquios, lagunas u otros sitios llamados «pacarinas»), esta orden la dio en el Chinchaysuyo y el Collasuyo, mientras que en el Contisuyo y el Antisuyo recibió ayuda. Luego de ordenar el mundo Wiracocha caminó el mismo rumbo del sol y se perdió en el mar.

### **Pachacamac**

Era una deidad que era adorada en diversas regiones del Tahuantinsuyo, pero que cuyo templo principal y oráculo quedaba en la zona costera al norte de la desembocadura del río Lurín. Según los cronistas compartía la labor ordenadora del mundo con Wiracocha; vivía en el subsuelo y era el responsable de los terremotos y productor de alimentos. En algunos mitos se le describe como esposo de Pachamama y deidad del cielo.

### **Tunupa**

Era una deidad altiplánica, de mucha devoción en el Collasuyo. Según los mitos del Collasuyo, Tunupa puso orden en el mundo, y muchas veces se lo confunde con Ticsi Wiracocha. Tunupa estaba acompañado de Tarapacá y Taguapacá, quienes le ayudaban a ordenar el mundo, se le identificaba con los volcanes y los rayos, a los cuales él gobernaba. También tenía poder sobre el agua y ordenaba los aluviones.

### **La luna**

Denominada «Quilla» (*Killa*) o «Mamaquilla» por los quechuas, «paxi» por los aymaras. Era la señora del mar y los vientos, se le consideraba hermana y esposa de Inti. Protegía a las mujeres

especialmente en el momento del parto, además tenía una especial protección con las coyas y ñustas.

En el coricancha tenía adoración junto al sol, además en el mismo templo tenía otros 4 ambientes destinados a su adoración. Los templos dedicados a la luna se repartían en todo el Tahuantinsuyo, pero tenía un especial prestigio el templo ubicado en la isla Koati. En honor a la Luna los incas celebraban el «coya raymi» (*quya raymi*).

### **Chuqui illa (Chuqi illa, el relámpago)**

Era una deidad que tenía bajo su control la lluvia, los granizos y los relámpagos. Estaba vinculada a inti y tenía un lugar en el coricancha. Tenía tierras asignadas y sacerdotes a su servicio. En la creencia popular, cuando un niño nacía en medio de truenos era elegido por Chuqui illa para su servicio, al adquirir la mayoría de edad tenían que encargarse de los sacrificios además que los elegidos por chuqui illa fungían de mediadores entre las fuentes de agua y la población.

### **Las huacas**

El término «huaca» aparece en las primeras crónicas refiriéndose a los dioses que los europeos consideraron secundarios, pero además «huaca» también se refería a lugares de culto e incluso algunas personas y cargos. Pease postula que el término «huaca» en el Tahuantinsuyo se refería a todo lo sagrado.

El soberano «Inca» y los curacas eran considerados «huacas» debido a que ellos podían comunicarse con el mundo sagrado. Debido a que eran huacas, se les rendía reverencia y se les saludaba dándole un beso ofreciéndole pestañas y cejas, a esta salutación se le denominaba «mochado».

Las huacas necesitaban personal dedicado a la adoración, ahí destacaron los sacerdotes como encargados de interpretar el mensaje y las decisiones divinas. Este personal de culto tenía la obligación de organizar los rituales, preparar las fiestas y las ofrendas; esto era muy importante en el Tahuantinsuyo, pues se tenía la creencia que el culto a las huacas estaba ligado a la producción y al bienestar de la sociedad.

### **Los sacrificios**

La población en el Tahuantinsuyo tenía la creencia de que a las deidades les agradaban los sacrificios de los «animales sagrados». Uno de los animales sagrados era la «pillco llama», que no era más que una llama blanca; esta «pillco llama» era predilecta en el culto solar, era vestida con atuendos rojos y decorada con plumas para el sacrificio. Cuando se hacía un sacrificio, el animal sacrificado era acompañado con textiles, coca, chicha y flores. Estos últimos 4 elementos eran imprescindibles en cualquier tipo de sacrificio u ofrenda.

Los animales preferidos para los sacrificios eran los machos, en el caso de las hembras se prefería a las estériles. Se seleccionaban minuciosamente a los animales para el sacrificio, igualmente sucedía con los textiles. En el caso de la coca, se ofrecía al culto la coca cultivada en campos especiales para ofrenda, igualmente la chicha para la ofrenda era distinta a la hecha para beber en festividades.

Los sacrificios para alejar desgracias o tragedias podían realizarse en cualquier momento del año. Pero existieron meses específicos para determinados sacrificios. Por ejemplo, en setiembre se realizaba la «citua», que era una ceremonia para alejar las enfermedades botándolas al río; en esta ceremonia se arrojaban al río coca, textiles y camélidos degollados, posteriormente con la sangre de llamas seleccionadas se hacían unos bollos de maíz que se repartían.

Existieron también sacrificios humanos generalmente asociados al Inca, estos se realizaban cuando un Inca ascendía al trono o cuando su salud se resquebrajaba. También existió una ceremonia denominada capac cocha realizada en casos especiales como sequías persistentes, en la cual se sacrificaban niños seleccionados y sin defectos, estos niños podían ser del pueblo o de la élite. Según crónicas de Bernabé Cobo, cuando Huascar fue capturado los sacerdotes del Cusco sacrificaron varios niños, animales y textiles.

## Las fiestas

El calendario incaico se regía por los ciclos lunares, cada ciclo era acompañado de una fiesta. Existían fiestas de carácter regional y otras se festejaban en todo el territorio. Las fiestas del Cusco eran presididas por el Inca, las fiestas en otros lugares del Tahuantinsuyo las dirigía un representante del Inca.

Todas las fiestas eran multitudinarias pero en el Cusco las más importantes fueron el Inti Raymi (solsticio de invierno) y el Capac Raymi (solsticio de verano), dedicadas al Inti y al Inca respectivamente. Durante estas fiestas las panacas cusqueñas sacaban a las momias y se las paseaba en procesiones por el Cusco, acompañados de música y danzas; luego de esto se representaban teatralmente escenas históricas.

En el caso del «Inti Raymi» o «Fiesta del sol» (traducido al español), era una fiesta extendida en gran parte del Tahuantinsuyo; durante esta fiesta la población en general estaba prohibida de beber chicha, comer sal, aji y tener relaciones sexuales. En el Cusco la fiesta la presidía el Inca y asistían los curacas de las diversas etnias existentes en el Tahuantinsuyo, esta ocasión también era tomada para que los curacas rindan cuentas sobre las mitas cumplidas por sus pueblos.

## La muerte

Morir, para los pobladores del Tahuantinsuyo, representaba un viaje de una vida a otra vida. Ese viaje era difícil y necesitaba ayuda; el «camaqen» o espíritu del difunto necesitaba de un perro negro, que según la creencia podía ver en la oscuridad de ese camino y podía guiarlo. El otro mundo variaba en ubicación según las etnias, algunos creían que estaban en las cumbres nevadas, otros que estaban en campos floridos.<sup>1</sup>

Se tenía la creencia de que en el otro mundo los seres humanos continuaban agrupándose en ayllus, y de que por ser tan grande el número de difuntos el espacio y las tierras de cultivo eran insuficientes, por esa razón enviaban al difunto con objetos que satisficieran sus necesidades.

## Referencias

1. Teresa Vergara (2000). «Tahuantinsuyo: El mundo de los Incas». En Teodoro Hampe Martínez. *Historia del Perú*. Incanato y conquista. Barcelona: Lexus.
2. María Rostworowski Tovar (Octubre de 2010). «11.El mundo sagrado de los Incas» (en Español). *Incas*. Biblioteca Imprescindibles Peruanos. Perú: Empresa Editora El Comercio. pp. 136-149.
3. Galicia Panica, Mario B.. «Origen e historia del Tawantinsuyu». *Método de Runasimi* (1ra edición edición). Arequipa: Instituto Cultural de Investigación "Runasimi Sunturwasi". pp. 176.
4. González Holguín, Diego (1608). *Vocabulario de la Lengva General de todo el Perv llamada Lengva Qquichua o del Inca.. imprenta de Francisco del Canto*.

## CREENCIAS INDIGENAS NORTEAMERICANAS

### EL HILO DE LA VIDA

Cuando el jefe Seattle escribía en su carta al presidente de los Estados Unidos de América "Hombre blanco: no tejemos la vida; somos tan sólo uno de sus hilos. Si deshaces el tejido te deshaces a ti mismo", estaba ofreciendo una aproximación muy lúcida al concepto principal de las religiones nativas de Norteamérica: la espiritualidad sencilla y en armonía con la naturaleza.

Como otras culturas, los indios norteamericanos no entienden la religión como los occidentales. Para nosotros, este término está lleno de implicaciones abstractas, pues refiere un culto a algo que está fuera del plano material o terreno. En cambio ellos tienen una concepción mucho más tangible, ya que identifican el mundo que conocen (tierra, nubes, lagos, plantas, animales) con lo

sagrado. Por ello, por ejemplo, el dios principal de los sioux-oglas (Dakota del Sur) es descendiente de un búfalo, es decir, del animal que durante siglos les ha proporcionado sustento.

Como ocurre con sus parientes lejanos de Latinoamérica, creen que el paso entre el mundo del más allá y el del más acá no es tan abrupto. De ahí la importancia de los chamanes, que son los principales intermediarios entre dos mundos que no están claramente separados como en otras religiones, sino unidos por vínculos materiales.

De norte a sur encontramos indios yuma, navajos, cherokees, apaches, shoshoni, winnebago, arapahoes, cheyennes, dakotas, pies negros, aleutianos y esquimales, entre muchos otros grupos étnico-culturales.

Sabemos que todos estos grupos fueron masacrados por el hombre blanco y confinados en pequeñas reservas. Aun así, el ingente número de pueblos dispersos que forman la población indígena hace que no podamos centrarnos en ninguna tribu concreta. Haremos un repaso general de los rasgos comunes que presentan sus cultos, poniendo, eso sí, ejemplos concretos de cada cultura.

### **Los hombres sagrados y sus visiones**

Uno de los rasgos comunes es la necesidad de un proceso de iniciación para lo místico. Determinados conceptos sagrados otorgan mucho poder y sería peligroso que cualquiera accediera a ellos, por lo que sólo unos pocos elegidos (los hechiceros) pueden iniciarse en el uso de la magia y el contacto con los espíritus. Por ejemplo, los *wicasa-wakan* ("hombres sagrados", es decir, chamanes sioux) acceden al conocimiento del mundo de los espíritus a través de una visión. A partir de ella, adquieren poder sobre la realidad y pueden interceder ante los dioses para ganar batallas, curar enfermedades o hacer que llueva, entre muchas otras cosas.

Otro detalle común a muchas de estas culturas es la concepción de la muerte como una transición. Los ritos que la envuelven provienen de la creencia de que la condición humana tiene diversas implicaciones espirituales más allá de la vida que conocemos. Es decir, que la muerte no es más que el tránsito hacia un nuevo tipo de vida, diferente según las personas. Esto emparenta esta religión con las más antiguas creencias de Egipto o con el budismo.

La religión de estos pueblos se transmite de forma oral y se suele dar gran importancia a los lugares: muchos enclaves son sagrados, por lo que las ceremonias deben celebrarse siempre en ellos, ya que así lo designaron los dioses. Esto da la medida de lo trágico que debió de ser para muchas de estas tribus verse desplazadas por la civilización estadounidense y canadiense a lugares que no eran aquellos en los que siempre habían vivido. Especialmente conflictivas fueron pérdidas como la Torre del Diablo, en Wyoming, o el Monte Graham, en Arizona.

### **Ética y religión**

Un gran número de los mandamientos de estas religiones tienen algo de simple ética comunal: la generosidad y la solidaridad son valoradas por encima de muchas otras cosas. Los indígenas de la Costa del Noroeste (nutkas, yakimas) tienen la obligación religioso-política de compartir riquezas. Esta especie de comunismo primitivo los emparenta curiosamente con los indígenas del sur de Chile (justo en el otro extremo del larguísimo continente). La participación en las ceremonias y en la comunidad suele ser más importante que la creencia en sí. La doctrina es menos importante que el comportamiento de los fieles. Ejemplo de ello es el caso de los indios pueblo (Nuevo México), cuyo calendario ritual rige el trabajo comunal, y los beneficios se reparten a partes iguales entre todos los miembros de la tribu.

La importancia de la entrada en la edad adulta es otro rasgo común a estas culturas, como ocurre también en muchos pueblos africanos. Los niños son informados muy pronto de sus obligaciones familiares y con la comunidad, y en el paso al estado adulto deben superar una serie de pruebas, a

veces crueles.

Se ha producido un cierto sincretismo debido al afán cristianizador de los misioneros que han convivido con los nativos durante los últimos doscientos años. Pero por tratarse de una conversión forzada, el sincretismo suele ser un disfraz que los nativos dan al hecho de seguir con sus antiguas creencias. Cuando se prohibió la danza del Sol, muchos nativos dijeron creer en un Dios único, en principio el de los cristianos, pero lo que estaban haciendo era mantener el culto al Sol bajo la apariencia del nuevo dios impuesto.

No obstante, no todos los pueblos nativos son politeístas; hay culturas, como la iroquesa, que antes de la llegada de los misioneros ya tenían la concepción de un dios principal, omnipotente, creador y perfecto.

Dos ejemplos de cómo se ha combinado la tradición con la renovación religiosa en Norteamérica son la Iglesia Nativa Americana y el Movimiento de la Danza de los Espíritus. Ambas han conseguido unificar tribus distintas en un mismo culto. La primera surgió en Nuevo México y, combinando ritos de los pueblos mesoamericanos con conceptos del cristianismo, se ha extendido de costa a costa de Estados Unidos. La Danza de los Espíritus fue prohibida por el gobierno en 1890, pero ha resurgido recientemente y es una reacción que podríamos llamar "indiocentrista" a las religiones oficiales impuestas de Norteamérica.

En la actualidad, por tanto, la recuperación del orgullo indio en Norteamérica, y la exigencia de respeto hacia las antiguas tradiciones significan un reequilibrio entre la tradición y la modernidad.

### **Fauna sagrada entre los indios norteamericanos**

Los indios norteamericanos, desde Alaska hasta la frontera con México, identifican lo religioso con la naturaleza. La armonía con parajes, plantas y animales fue la clave del sentimiento trascendente del indígena de esta vasta zona del Nuevo Continente. Según la mitología de los indios nez percé, por ejemplo, antes de la llegada del hombre había existido un pueblo animal.

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.

Águila: Según los nez percé, primer animal alado que compareció en el escrutinio del pueblo animal. Es la reina de las aves y su vuelo majestuoso no puede ser igualado.

Alce: Animal sagrado para los sioux, que valoraban especialmente su carne. Según los nez percé, el alce fue el primer animal que se sometió a la prueba para determinar qué criaturas volarían, cuáles se arrastrarían, cuáles andarían y cuáles nadarían.

Antílope: Según los gros ventres, el antílope forma una tríada de animales sagrados, junto con el bisonte y el alce: los tres eran las presas favoritas de la deidad cazadora Cuerpo Chamuscado.

Arrendajo: Animal que suele estar presente en las diversas mitologías indias. Desempeña un papel divertido: viene a ser el bufón, como a veces lo es también el coyote, eterno cazador cazado.

Búfalo (o Bisonte): Animal sagrado y centro del culto ceremonial de los sioux, kiowas y assininboin, pueblos que dependían de su carne para el sustento y de su gruesa piel para soportar los duros inviernos. La danza del sol está muy relacionada con su culto.

Búho: Según las leyendas hidatsa, pueblo del Missouri, el búho es un aliado del mítico guerrero Collar de Cuervo, a quien asesoraba con su clarividencia sobre el pasado, el presente y el futuro. En la mitología assininboin existe también un hombre-búho. Según los esquimales, fue el búho quien tiñó de un negro intenso, con grasa de ballena, las plumas de su amigo el cuervo.

Carnero: Animal de las Montañas Rocosas, cuya piel era muy apreciada por los indios pueblo y assininboin.

Ciervo: Animal sagrado para los sioux. Su piel se utilizaba para vestir a las mujeres y en las celebraciones. El gamo cumplía una función similar.

Coyote: Según los sioux, uno de los hijos de Iya y, por tanto, enemigo del género humano. Según los mandan de Missouri, animal sagrado en que se convirtió el Hombre Ásnico cuando su misión creadora estuvo cumplida. Según los nez percé, animal que suplió su carencia de cualidades físicas con la astucia, y por ello es muy admirado.

Cuervo: En la mitología de los esquimales, único animal que puede acompañar a los muertos hasta la Aurora Boreal. Según los mandan, será un cuervo blanco quien anuncie el fin del mundo a los hombres.

Grulla: Según los indígenas del área de Vancouver, se trata de doncellas que se convirtieron en pájaro y, llevándose los moluscos que formaban parte de su dieta, huyeron de la zona donde habían vivido, pero regresan todos los años.

Iya: Según las leyendas sioux, espíritu maléfico que adoptaba la forma de un gigante y luchaba contra los héroes sioux enviándoles a sus dos hijos: el coyote y el árbol de las serpientes. Fue vencido por el Chico de Piedra.

Lobo: Según los assininboin, animal sagrado, símbolo del ardor guerrero. El héroe de este pueblo se llamaba Lobo Hambriento. Entre los kiowas es conocida la historia del Muchacho Lobo, un personaje que fue recogido por una manada de lobos, que le ayudaron a vengarse de quien lo había abandonado.

Oso: Entre los sioux, el Gran Oso era un maléfico aliado de Iya en su lucha contra los seres humanos. Para los nez percé, rey de los animales que andan y muy temido por el hombre. Entre los shasta es también el señor de los animales.

Perro: Como en el mundo occidental, fiel compañero del hombre. Según los couer d'alene, Perro era amigo de Lobo, hasta que fue a robar a los humanos la chispa del fuego y nunca volvió con Lobo: prefirió las comodidades humanas y se olvidó de su misión.

Polla de agua: Según las leyendas de los mandan, animal primigenio que poblaba los lagos en los que el Hombre Ásnico fabricó el barro del que saldrían el resto de animales.

Rana: Según la mitología mandan, la Abuela Rana fue el primer animal que se dio cuenta de que el Hombre Ásnico estaba superpoblando la Tierra de animales. Para compensarlo, propuso el crear el concepto de muerte. El resto de animales aceptaron, pero ella fue la primera en morir.

Salmón: Es un animal muy importante para las tribus del área de Vancouver, ya que era la base de su sustento y el rey de los animales acuáticos.

Serpiente: Según casi todas las mitologías indígenas, animal perverso. En una leyenda de los cowlitz, el Hombre de Misterio las ahogó, erradicándolas de los lugares sagrados. Según los sia, de Nuevo México, la serpiente es paradigma de astucia, pues consigue engañar incluso al coyote.

Wayinkan: En la mitología sioux, animal mitológico cuyo nombre significa "pájaro del trueno". Era considerado una divinidad que al pasar por el cielo ensordecía a los demás animales.

Zorro: Por su inteligencia, desempeña un papel similar al del coyote. Para los pit river, el zorro y su ayudante el coyote fueron los creadores del mundo.



## **RELIGIONES AFRO AMERICANAS**

Una de las características más importantes de las culturas afro es la gran importancia que tienen los mayores y ancestros, a los que se les rinde culto y sumo respeto debido a su gran sabiduría. Sus enseñanzas son transmitidas de boca en boca desde hace mucho tiempo y hasta nuestros días. Por esta razón no las encontramos escritas.

Gracias a esto en la época de esclavismo los africanos llevaron consigo su cultura y religiones que se mantuvieron vivas aún en América.

Esto también se logró con el gran orgullo y respeto que sienten por su ascendencia cultural y genética, en la que están incluidos rituales y mitos ancestrales.

Esto es una gran enseñanza. No podemos desoír a las sociedades actuales, por ser totalmente opuestas en este punto. Ya que no escuchamos, respetamos ni damos importancia a nuestros mayores.

Cuando se habla de religiones africanas se crea a su alrededor un clima de misterio. Sin embargo están vinculadas a muchas manifestaciones de la vida. Como por ejemplo, cultura, culinaria, música, arte, etc. Manteniendo fuertes lazos entre el hombre y la naturaleza, en la cual estamos inmersos e interrelacionándonos constantemente. El hombre africano la respeta, ya que también le brinda protección y los medios para su supervivencia. Así adquiere sus poderes y confía en las energías espirituales que gobiernan el universo.

La religión africana es un vínculo del ser humano con los dioses. Cada acto de la vida, ritual, costumbre y manifestación cultural, tiene una significación religiosa.

Hablando de religiones afro en América hay que tener en cuenta ciertas diferencias con las practicadas en África. Por ejemplo, hay muchas tribus que desaparecieron en África pero quedaron descendientes de estas en América.

Por supuesto que hay que comenzar hablando de la época de la esclavitud, ya que fue el disparador de la presencia de estas religiones en esas tierras. Los esclavos llevados a América eran de diferentes etnias a las que mezclaron para que no puedan comunicarse entre sí. Por lo tanto debieron unirse y dejar de lado las diferencias tribales que existían en África, en razón del sufrimiento en común. Lo primero era comunicarse, entonces utilizaron el idioma del país en el que se encontraban. La "Santa Inquisición" los obligó a adoptar nuevos nombres e incluso el bautismo. También, lógicamente, les impuso sus santos (blancos), rituales y mitos católicos.

Por lo tanto algunos africanos se fueron uniendo manteniendo lo mejor posible sus culturas. Se formó así el panteón de las divinidades africanas, con lo que eran culturas regionales.

En muchos casos esto levantaba sospechas en los "Señores" blancos, por lo que realizaron sincretismos particulares. Esto es, asentaban las divinidades enterrando una piedra y por encima colocaban al santo cristiano que más semejanzas tuviera. Actualmente es llamado SINCRETISMO CATÓLICO FETICHISTA. En muchos casos se sumaron a este sincretismo las costumbres y dioses religiosos de los aborígenes autóctonos. Como la religión UMBANDA en Brasil. Son religiones afro americanas es decir, no puramente africanas. Otro ejemplo de sincretismo en América es la SANTERÍA cubana. La Umbanda, por ejemplo, es una religión afro brasilera que toma algunos conocimientos de rituales africanos, pero es muy nueva, comienza en el siglo pasado (XX) y utiliza los orixás del candomblé pero bajo otras formas y aspectos. En el caso de la Santería las creencias afrocubanas se continuaron modificando y adaptándose a la realidad social actual, incorporando nuevas tendencias. Cabe destacar que en este tipo de religiones se usa también el espiritismo como una parte fundamental.

No todas las religiones afro desarrolladas en América tienen sincretismo. Hay algunas que

continúan con sus costumbres originales, por ejemplo el CANDOMBLÉ, el VUDÚ.

El candomblé es una religión africana que existe desde tiempos remotos. El culto de los orixás es uno de los más antiguos cultos religiosos que existe en la historia de la humanidad. De hecho se ven las coincidencias en las fechas y personajes entre las religiones africanas y las de la kaballa hebraica. Una de las más significativas habla de la estrecha ligación entre Abrahán, padre de los semitas , y Odudúwa (Nimrod), padre de los africanos. Este hecho se verifica en la relación de un elemental símbolo africano, que es Dan la serpiente, y una de las doce tribus de Israel que se llama Dan y su símbolo es la serpiente telúrica.

Su mayor objetivo es el equilibrio entre los seres humanos y los orixás.

Dentro del candomblé se pueden observar ciertas diferencias y que se corresponden con tres naciones de esclavos llevados al Brasil:

\* Negros Fon o nación Jeje. Eran los pueblos Fon llevados de Dahomé y Mahins. De las tribus Axanti, Gans, Agonis, Popós, Cruz, entre otras. Estos pueblos les rinden culto a la familias Dan. Esta nación llevó a América de manera fiel sus cultos y tradiciones de raíces profundas en suelo africano. Sus dioses son llamados Voduns. Entre los pueblos que rinden culto a los voduns no podemos olvidar de nombrar la religión Vudú, que la encontramos en América mayormente en Haití y Jamaica.

FUENTE:WIKIPEDIA

## **ESQUIMALES**

### **Inuit**

Los **inuit** es un nombre común para los distintos pueblos esquimales que habitan las regiones árticas de América y Groenlandia. **Inuit** significa «el pueblo» (en inuktitut, *inuit*), el singular es *inuk*, que significa «hombre» o «persona».

La palabra *esquimal* (*eskimo* en inglés) ha caído en desuso en Canadá, donde oficialmente sólo se utiliza *inuit*. De hecho, sólo en Alaska y Siberia los pobladores yupik se siguen llamando esquimales.

### **Orígenes y migración**

Los inuit tienen sus orígenes en Siberia, al noreste de Asia. Sus antepasados esquimo-aleutianos cruzaron el estrecho de Bering y se asentaron también en Norteamérica. Hacia el año 1000 surgió en Alaska la cultura Thule, origen del pueblo inuit, que se extendió rápidamente hacia el oriente, a lo largo de la región del Ártico. Los inuit llegaron a Groenlandia hacia el 1300 y a Labrador hacia 1500, substituyendo a la cultura Dorset en todo el territorio que ocupaba al norte de la línea arbolada del Ártico, con excepción de la isla Coats y algunas islas vecinas en la Bahía de Hudson, en las cuales habitaron los *Sadlermiut* hasta 1903.

### **El pueblo inuit**

Inuit es el nombre genérico de los grupos humanos que habitan el Ártico, que poseen características físicas que los ayudan a sobrevivir en el frío. Las pestañas son pesadas, para proteger los ojos del resplandor del sol que se refleja en el hielo, su cuerpo es generalmente bajo y robusto para retener más calor.

Han soportado la vida del Ártico durante miles de años y tienen una gran experiencia para poder sobrevivir en el hielo.

Los inuit viven en las tundras del norte de Canadá, Alaska y Groenlandia además de la cuenca del *Rhavbrok* a orillas del mar Bersático. Se calcula que viven en esta región unas 100.000 personas. Desarrollan una vida nómada, siguiendo las migraciones de los animales que cazan, entre los

cuales pueden destacarse los caribúes, osos, ballenas y focas. De estos y otros animales aprovechan todas las partes posibles para alimentarse, abrigarse, y construir viviendas y herramientas para cazar. La caza de focas y la pesca les permiten conseguir alimentos incluso en el crudo invierno del Ártico.

El perro de trineo tiene un papel importante en la vida inuit. Sobre la nieve o el hielo, un equipo de perros arrastran el *qamutik*, un trineo hecho de madera, huesos de animales, barbas de la boca de una ballena e incluso pescado congelado.

Los inuit están organizados en grupos familiares y cada miembro tiene asignada una tarea específica.

La cultura inuit de Canadá es conocida sobre todo por su artesanía, especialmente sus esculturas, la mayoría en esteatita, cuya venta supone una fuente importante de ingresos para varias comunidades inuits.

Actualmente, debido al fuerte proceso de globalización, se está produciendo un cambio en sus formas de vida originarias, aunque siguen practicando algunas de sus costumbres, como la caza de focas.

Sin embargo, las mismas cuestiones políticas se plantean en lo que concierne a los inuit y a los amerindios. El más importante proceso de reivindicación territorial en la historia de Canadá, llevó en 1999 a la creación de Nunavut, un nuevo territorio concebido como patria de la mayoría de los inuit de Canadá, , por lo que su nombre significa "Nuestra tierra". Además, con el fin de responder las reivindicaciones de los inuit de la región de Nunavik, en el Ártico quebequense, el gobierno de Québec creó la Administración Regional Kativik, en el marco de la Convención de la Bahía de James y del Norte de Québec. En Canadá, los inuit son representados por la inuit Tapiriit Kanatami.

## Mitología

Los pueblos inuit tienen una rica mitología que se transmitió de forma oral y da cuenta de sus tradiciones y del origen del mundo que habitan. La religión inuit tiene principios animistas y chamanistas. Los animales tienen un alma y el cazador debe celebrar un breve ceremonial cuando muere para que su alma vaya al mundo no terrenal. Las personas cuando mueren van al cielo o al infierno, pero una parte de su alma pasa a un pariente recién nacido.

En el origen del mundo, se explica, estaban el hombre y la mujer, sin ningún animal. Entonces la mujer le pidió a **Kaila**, el dios del cielo, que poblara la tierra. Kaila le ordenó hacer un agujero en el hielo para pescar. Entonces, ella fue sacando del agujero, uno a uno, todos los animales. El caribú fue el último. Kaila le dijo que el caribú era su regalo, el más bonito que podría hacerle, porque alimentaría a su pueblo. El caribú se multiplicó y los hijos de los humanos pudieron cazarlos, comer su carne, tejer sus vestidos y confeccionar sus tiendas. Sin embargo, los humanos siempre elegían los caribús más bellos, los más grandes. Un día, sólo les quedaron los débiles y los enfermos, por lo que los Inuits no quisieron más. La mujer se quejó entonces a Kaila. El la reenvió al hielo y ella pescó el lobo, enviado por Amarok, el espíritu del lobo, para que se comiera a los animales débiles y enfermos con el fin de mantener a los caribús con buena salud. En otras mitologías inuit el animal tutor del ser humano es el cuervo.

La leyenda de Sedna explica el origen de los animales marinos y de los cambios en el mar por la presencia de Sedna, una muchacha raptada lejos de su padre pero finalmente sacrificada, y que habita en el mar.

Las montañas provienen de la lucha de dos gigantes o **tuniq**, engañados por un cazador inuit al que querían devorar.

FUENTE: WIKIPEDIA

# ASIA

## **Características Generales.**

Los pueblos asiáticos no separan lo sagrado de lo profano, su religión la expresan en actividades rituales en las que intervienen toda la comunidad. Sus creencias son formuladas verbalmente, es decir no existe un libro como la Biblia en caso de los cristianos o el Corán en el caso de los Islámicos, por eso se puede hablar de religiones.

El concepto clave, para poder entender las costumbres religiosas de las tribus asiáticas es la relación, relación con dioses y espíritus con seres humanos y con la naturaleza. Cada uno de los pueblos tiene prácticas religiosas adaptadas así mismo y a su propia entorno, pero todos buscan restablecer el buen orden creado en el principio.

Otra de las características comunes que tienen los grupos asiáticos lo son los chamanes, los cuales ocupan un lugar superior en lo que a religión se refiere en muchas de las tribus de la región estudiada. Son elegidos por familias y posteriormente por los espíritus, y deben someterse a un riguroso entrenamiento.

Entre sus funciones están, comunicarse con los espíritus para corregir la comunidad a la que pertenecen, restaurar la armonía entre el hombre, el mundo espiritual y todo lo creado.

A continuación le presentaremos las características más importantes de algunos pueblos asiáticos.

## **Grupos Nómadas.**

Los grupos nómadas o tribus nómadas están ubicadas en el centro oeste y sur y en la altiplanicie de Chota Nagpur, en las Islas Andamán, áreas boscosas y pantanosas de la Costa de Compuchea. Entre lo más conocidos tenemos los grupos minoritarios de los Negritos Semang y de sus vecinos, los Senoi que habitan en las montañas de la jungla de la zona norte y central de Malasia Peninsular, además de los negritos aeta de Luzón, Luzón, Mindanas y Mindora en Filipinas.

Estos grupos, en su mayoría son pequeños, puesto que la escasez de comida así lo amerita practicar la recolección, agricultura y caza.

## **Ritos.**

Los Senoi realizaron una serie de ritos al elegir que árbol hay que talar y quemar para preparar un lote de tierra para el cultivo, estos ritos se prolongan hasta la celebración final de la recolección con el fin de garantizar la ayuda de los espíritus para una buena cosecha, en este rito participan todos los miembros de la comunidad, (todo el grupo está en cuarentena durante el primer día de la siembra).

La enfermedad también es objeto de otro rito, realizado por el Chamán que recurre al poder de ciertas hierbas y plantas desagradables para los espíritus malos, para expulsarlos y atraer el alma errante que vaga fuera del grupo.

En caso, de enfermedades más graves, todo el grupo está implicado, se realizan días y noches de música y danza desenfrenadas. Finalmente, el espíritu, al recibir la sangre sacrificial ofrecida por la cabeza de la casa, es expulsado fuera. Al morir la persona comienza otra serie de ritos de grupo para alejar la contaminación. La muerte o el nacimiento de alguien, representa un grave peligro para todos, y el grupo debe aislarse para su seguridad y la de sus vecinos.

## **Los Kond – O Kui.**

Viven en los Ghates Orientales del Orissa, India en medio de la jungla y son cerca de un millón.

## **Ritos.**

La mayoría de los Kond creían en la Diosa de la Tierra **Tari**, y que ella había enseñado al hombre las artes de la caza, de la guerra y de la agricultura a cambio de sacrificios humanos que eran necesarios para el bienestar de todos y la fertilidad de la tierra. Este rito cruento continúa todavía, aunque ahora sacrifican búfalos como víctimas, los trozos de carne de la víctima son cortados y enterrados en la propia aldea y en las aldeas próximas para poner en marcha el don de la fertilidad. En algunas regiones este rito se sigue celebrando anualmente en cada distrito en ciertos momentos de la estación agrícola o cuando la salud del pueblo o del ganado está en peligro.

Los Kond tratan de usar los poderes superiores en muchos otros ritos para cimentar o restablecer las relaciones, la fuerza y el bienestar en la aldea, entre estos están:

Ritos entre el Dios, el hombre y el país: se realizan para la preparación de la tierra y la siembra, hasta la siega y la trilla, también para eliminar los tabúes de la caza y de la recolección de productos salvajes.

Ritos para obtener la bendición y la ayuda de los antepasados: realizados al momento de un matrimonio, la toma de una segunda mujer, o la destrucción de un poblado o en caso de pestes.

Ritos para prevenirse contra la pérdida del bienestar por una contaminación: se realiza en caso de las faltas domésticas como el incesto, el nacimiento y la muerte, principalmente las muertes por desgracia.

Ritos para salvaguardar la vida: el peligro puede venir de los espíritus de alto rango, cualquier ofensa contra ellos trae inmediatamente el desastre. También es muy nocivo el excesivo recurso al mal de ojos, a la hechicería y a la brujería.

## **La Muerte.**

Para los Kond es tan necesario vivir en comunidad después de la muerte como antes. El modo de la muerte, la conducta no buena o mala en esta vida deciden la vida futura. Las mismas actividades diarias continúan ejerciéndose en el mundo de las sombras. La muerte en edad avanzada, con un funeral completo constituye la mejor esperanza de pasar pacíficamente al lado de los antepasados.

La muerte repentina supone al ser excluido del lado de los antepasados. Esto provoca una soledad y hace a estos espíritus peligrosos.

## **Los Bontok y los Kalinga.**

Se encuentran ubicados en la provincia montañosa del Norte de Luzón. Para los Bontok y los Kalinga la aldea es el centro de su vida. Las aldeas más grandes se ven fraccionadas y en ellas se celebran asambleas sobre plataformas pétreas rodeadas de grandes piedras erguidas. Estas plataformas son el centro social, ritual y político.

Los Bontok y los Kalinga consideran el no tener hijos una prueba, que los espíritus están indispuestos y ofende a los antepasados.

Ambos grupos veneran los bosques sagrados. Los dos sexos pueden ser adivinos y sacerdotes. Todo el año agrícola va acompañado de ritos que demuestran el esfuerzo constante para obtener la fertilidad de los espíritus obstinados.

Los Bontok practican mucho los sortilegios. Los movimientos de los pájaros, insectos y otros, las entrañas de los animales, el silencio o el canto de un gallo tenido en la mano por un sacerdote y muchas otras pruebas semejantes se antepone a las celebraciones rituales.

Tanto para los Kalinga como para los Bontok, las ceremonias religiosas están ligadas a banquetes de acceso a un particular status social. Acostumbra a sacrificar pollos, cerdos o búfalos a los

espíritus montanos particularmente temidos.

## **COREA.**

**El Sinkio**, la religión tradicional de Corea, ha sido llamada "la religión sin nombre". No es tanto un sistema estructurado de creencias uniformes cuanto una manera religiosa de ver el mundo y una vinculación sagrada personal con él. Se le ha llamado tradicionalmente **animismo**. Como todas las religiones, tiene cinco puntos magnéticos.

**Yo y el Cosmos:** El hombre está en ritmo con el mundo. Las fuerzas de la naturaleza que controlan la vida y la muerte, la fertilidad y la esterilidad se personifican y divinizan. El mundo es un campo de batalla religioso habitado por espíritus celestes y terrestres, del agua y de los árboles.

**Yo y la norma:** El mito del Tan'gun, el legendario fundador de Corea, subraya el sentido de la norma cósmica a la que el coreano debe conformarse.

**Yo y el destino:** El Sinkio, tomándolo de raíces pre-confucionista, encuentra la respuesta modelo cósmico, en el que el cielo, el hombre y la naturaleza constituyen una armonía de opuestos. Estos opuestos se complementan mutuamente. Son las grandes fuerzas del yin y del yang, del no ser y del ser. El yin es el negativo, pasivo, débil y destructivo. El yang es positivo, activo, fuerte y constructivo. En su acción e interacción realizan la armonía y la recrean una y otra vez. Nuestra individualidad deriva de estos opuestos. El yin es femenino, madre, suave, oscuro, húmedo. El yang es masculino, padre, fuerte, duro y luminoso.

**Yo y la salvación:** Dado que esta armonía se rompe con frecuencia, el Sinkio debe salir también al encuentro del deseo del hombre por la salvación. Cuando los arrozales son arados en primavera, una banda de agricultores pacifica a los espíritus de la tierra con la música y ritos. Cuando se levantan los andamios de una nueva casa, se los asperja con vino y comida, mientras un miembro de la familia canta.

La vida está bajo una maldición, una nube que ensombrece la armonía cósmica. La vuelta al "paraíso perdido" se hace por el sacrificio ritual.

El Sinkio siente un horror profundo ante la amenaza de la muerte, que destruye la armonía cósmica. Hace unos dos mil años, era común entre los coreanos enterrar a los muertos con sus pertenencias personales, incluidos el oro y plata.

**Yo y el ser supremo:** Los coreanos leen cuanto se refiere a los dioses en el gran libro ilustrado que llamamos cosmos. Entre los espíritus de la naturaleza, el espíritu del cielo (Hanamin o Hanumin) ocupa un puesto especial. No es un "Dios" supremo, lejano e inaccesible, sino que trae la luz del sol y la lluvia. El rayo, la sequía y otros desastres son su juicio sobre los malvados.

Por su bondad vivimos y respiramos. Cuando legaba un desastre nacional, el rey imploraba a Hanamin confesando sus propios pecados y los de su pueblo. Hanamin, en un cierto sentido un "padre celestial", era el abuelo de Tan'gun, el héroe aborigen de Corea.

## **El Sinkio y los nuevos movimientos religiosos.**

Cuando Corea fue invadida por el confucionismo, el budismo y el cristianismo, el Sinkio no perdió terreno, pero se alteró y vigorizó. Del confucionismo le vinieron los códigos éticos que acompañan el culto de los antepasados. El taoísmo y el neo-confucionismo robustecieron el aspecto mágico del Sinkio y su geomancia. Del budismo aprendió a prestar atención al sufrimiento y al dolor, vinculándolos ahora al arte de la curación y de la adivinación.

El Sinkio ha proporcionado el marco para las nuevas religiones de Corea. El chondogyo fue fundada a mediados del siglo XVII como reacción a la llegada del cristianismo y reforzó los lazos sagrados del hombre con el universo. Sun Myung Moon, el fundador coreano de la iglesia de la unificación, puede ser considerado como el mayor lazo humano entre el pueblo y el mundo de los espíritus.

# EUROPA

## RELIGIONES NO CRISTIANAS.

**I. Introducción.** Europa adquirió pronto rango privilegiado en los diversos aspectos de la vida de la humanidad. He aquí la exposición de la función mítica de E. y la historia de su religiosidad.

a. Personalidad mítica de Europa.

Europa era una joven bella y delicada, según la mitología. Su genealogía es lo suficientemente oscura como para no saber si su padre fue Fénix, Agenor o el Océano ni cómo se llamaba su madre (Hesíodo, Theogonía, 347; Apolodoro, Bibliotheca, 3,2). Aunque Fénix y Agenor estén vinculados por razón de su nombre con el mundo fenicio, su hija se encontraba en Beocia, cuando Zeus la vio y se enamoró de ella. Disfrazado de toro, se presentó donde E. estaba jugando con sus compañeras y, como una prolongación del juego, se operó el contacto entre la doncella y el animal que, después, raptándola, la trasladó a Creta. De esta unión nacieron Minos, Sarpedón y Radamanto. Después de su muerte fue venerada como Helotia y en Sidón como Europa-Astarté (Istar; v. ASTARTÉ) [Luciano, Syria dea,

Este mito, de indiscutible origen pre-indoeuropeo, ha llegado hasta nosotros a través de escritores griegos de mentalidad y religión olímpica o indoeuropea. De ahí que probablemente Zeus (v.) haya reemplazado a otra divinidad taumomorfa y que, incapaces algunos de comprender el profundo significado de la unión humana con el toro, hayan acentuado lo monstruoso de semejante hecho, así como sus consecuencias (Minotauro, laberinto cretense, etc.). Sin embargo, el mito de la mujer poseída por un dios-toro emerge del mismo sustrato telúrico, preolímpico, que relacionó la serpiente con la fertilidad agraria y la fecundidad humana (V. SERPIENTE 11; DIOS 11, 2). Su mitologema, o núcleo de muy diversos mitos presentes no sólo en la isla minoica sino en toda el área mediterránea (Pasifae, Ártemis Tauropolos, el toro-Apis egipcio, el toro itifálico de diferentes grabados rupestres, diversos mitos y ritos del toro ibérico, etc.), responde a un nivel religioso presidido por las ideas de fuerza-generación y se nutre de la intuición, que considera al toro como una misteriosa e ingente reserva de energía generativa de resultados eficaces en la doble vertiente vegetal y humana. Un análisis profundo de este mitologema garantiza la función religiosa (divinidad taumomorfa de época anterior a los dioses antropomórficos de las religiones étnico-políticas), mágico-medicinal (caso de Dayanira-Heracles, empleo de la carne de toro, etc.), casi siempre en relación con la mujer, sacerdotisa o no, y con frecuencia con fines genéticos (Plinio, Historia natural, 28,147,236,253-54, etc.; Apolodoro, 1,9,11 y 16; 27; Pausanias, 7,25,10; Ovidio, Metamorfosis, 9,101 ss.) (v. v; TOROS I; ANIMAL IV; MITRA).

b. Historia de la religiosidad europea. Geografía y cronología. La geografía del territorio, cuya religiosidad se estudia aquí, coincide con el continente europeo, si bien por razón de su mayor importancia, a juzgar por los documentos conservados, estudiaremos más la de los países meridionales. Más difícil resulta precisar la cronología. A pesar de los fallos de toda división global de realidades religiosas históricamente entreveradas, por motivos metodológicos parece aceptable la siguiente división: 1) religiosidad paleolítica, entre los años 60.000-10.000 a. C.; 2) religiosidad indomediterránea (telúrica, megalítica, etc.), 10.000-2.000 a. C.; 3) indoeuropea (celeste, étnico-política, etc.) desde el año 2.000 hasta el nacimiento de Cristo; y 4) cristiana, desde esa fecha hasta nuestros días.

Ciertamente el hombre existió en E. antes del 60000; hacia el año 100000 vivió el Homo neanderthalensis (v. tv). Podemos suponer su existencia anterior, pues, según los últimos cálculos, el hombre lleva más de un millón de años sobre la Tierra. Pero, aunque el hombre haya sido siempre portador de preocupaciones religiosas, carecemos de restos o testimonios de su pensamiento de carácter religioso. Del hombre del Neanderthal (v.) no se ha conservado en orden al conocimiento de su religión más que algunos cráneos, un poco de ocre, algunos fósiles y muy poco más, elementos insuficientes y muy hipotéticos para sacar conclusiones. En el periodo siguiente, el musteriense (60000-35000), abundan más los huesos y piedras con incisiones de factura humana así como el ocre, pero aún no se han hallado figuras humanas y los síntomas religiosos apenas si son reconocibles. No hace falta apuntar que clasificamos cada periodo por



la religiosidad dominante, que sin duda coexistió con formas religiosas anteriores, fenómeno evidente e históricamente demostrable, p. ej., supervivencia de la religiosidad indo-mediterránea o telúrico-mistérica en la época indoeuropea y de ésta (religiones griega, romana, celta, etc.) en los primeros siglos del cristianismo.

**2. Religiosidad paleolítica.** Tratar de estudiar la religiosidad del Paleolítico (v.) es adentrarse en la oscuridad por un suelo resbaladizo como el de muchas cuevas, residencia humana, y probablemente cáltica, del hombre prehistórico; mucho más por la necesidad de sintetizar un material que, por lo mismo de ser incompleto, exigiría explicaciones más pormenorizadas.

a. Los «santuarios» prehistóricos. El hombre prehistórico habitó en lugares abiertos y en cuevas. De éstas ocupa, de ordinario, las entradas. A veces penetró en galerías alejadas de las entradas-viviendas. En ambos se conservan recuerdos: grabados, pinturas, utensilios, etc. Comúnmente se admite la existencia de cuevas, que a pesar de no haber servido nunca de residencia, están decoradas en lugares de difícil acceso, defendidas de posibles «profanaciones» por numerosas dificultades topográficas, galerías estrechas y bajas, ríos subterráneos, etc. Si se demuestra que una cueva reúne estas condiciones, merece ser catalogada entre los «santuarios» prehistóricos. Lo mismo puede decirse de la segunda categoría (galerías alejadas de la entrada). El arte por el arte no justifica la presencia de grabados, huesos o instrumentos con incisiones peculiares en zonas no habitadas de una caverna, menos aún si ésta jamás fue residencia humana. Se impone una razón esotérica, religiosa. Pero antes hay que probar que las entradas primitivas eran solamente las actuales.

b. Fuentes de conocimiento de la religiosidad paleolítica. No se han conservado más que algunas osamentas, utensilios de piedra y grabados-pinturas.

Huesos de animales y de hombres. Ninguna conclusión cierta de signo religioso puede deducirse de los cráneos y huesos (reno, mamut, osos, etc.) dispuestos con un cierto orden (cuevas de Stellmoor -Alemania-, Ucrania, Rusia, etc.), a no ser de los dientes horadados o con una incisión alrededor, en orden a estar colgados, y cuyo fin no era simplemente estético (cuevas de España, Francia, Alemania, Rusia). Más positivo resulta el balance por lo que se refiere a los esqueletos humanos. Aunque no puede afirmarse categóricamente el «culto de las mandíbulas» o de los cráneos (v.), es innegable que en algunos casos (p. ej., cráneo del monte Circé, de Mas-d'Azil mandíbula de Trois-Frères) fueron objeto de una elaboración especial (huesos con incisiones, coloreados de ocre, etc.), así como de verdaderas prácticas fúnebres, que presuponen cierta creencia religiosa en la supervivencia. Algunos cadáveres fueron devorados por las bestias o por los hombres, pero el canibalismo ritual con el fin de apropiarse la fuerza del enemigo o, si eran familiares, por motivos benefactores de la familia (esquimales), resulta indemostrable.

Arte mobiliario y parietal. Los objetos de arte mobiliario encontrados son de muchas clases: losetas con grabados, estatuillas, los llamados bastones de mando, lámparas de piedra, propulsores para arrojar las flechas, espátulas, etc.; sus designaciones, fruto a veces de la fantasía, se apoyan en cierta similitud. Algunos de estos instrumentos tuvieron, sin duda, un fin práctico, doméstico. Sin embargo, en otros se adivina un destino religioso, probablemente en consonancia con el de los grabados rupestres existentes en las mismas cuevas (Altamira, El Castillo, Font-de-Gaume, Geniére, etc.); p. ej., los bastones de mando con forma fálica (V. FÁLICO, CULTO) o los decorados con algunos símbolos y figuras sexuales, numerosos objetos dispuestos para estar colgados etc., pero su sentido exacto resulta muy hipotético. Aquí, como en casi todo lo paleolítico, la imaginación se ha desbordado atreviéndose a hablar, sin suficiente fundamento, al menos por ahora, de «varitas mágicas, simbólicos bastones rituales para las ceremonias de iniciación» (H. Kuhn, W. Hanger, etc.), de la Venus áurignaciensis o de la Venus pudica de Langerie-Basse, de diosas e incluso de monoteísmo, «la idea de un solo dios, que estaba unido a la representación del Gran Padre, el Gran Espíritu, creador de todas las cosas, incluso de la primitiva Gran Madre, la diosa femenina portadora de la fecundidad a la horda...» (cfr. H. Kuhn, o. c. en bibl. 246).

El arte parietal está representado en los grabados y las pinturas rupestres del Paleolítico, hechos en piedra caliza, con pigmentos de tierras naturales, de diversos colores y tonos. Si se admite su naturaleza religiosa, las cuevas donde existe este arte, quedan convertidas en santuarios; algunas, raramente visitadas; otras, lugares de frecuente peregrinación, que



sobrecogen por el hábito cultural prendido en los «frescos» de sus paredes, en las figuras de animales superpuestos sin razón aparente por estar junto a sectores sin decorar, en las pisadas sobre la arcilla del suelo, en los símbolos misteriosos, etc., enmarcados a veces por la serie de artísticas columnas estalagmíticas y estalactíticas.

El arte mobiliario existió en una amplia zona: España, Francia, Italia, Gran Bretaña, Bélgica, Suiza, Alemania, Austria, Checoslovaquia, Ucrania, Rusia, i. e. en toda Europa. El parietal, mucho más restringido: España, Francia y muy raro en el sur de Italia, Alemania, Rusia, Escandinavia, etc.; se concentra, sobre todo, en tres zonas: cantábrica (Altamira, Castillo, Pasiega, Ojo Guareña, etc.), pirenaica (Gargas, Trois-Frères, Mas d'Azil, etcétera) y el sudoeste francés (Laugerie Haute, Font de Gaume, Lascaux, etc.); en total más de cien cuevas.

Del arte paleolítico, tanto mobiliario como parietal, están ausentes los árboles, vegetación, paisaje. Sus temas se reducen a tres: animales (bisonte, caballo, ciervo, reno, mamut, etc., a veces muy raramente aves), seres humanos (representaciones antropomorfas, escasas y muy torpes en comparación con las de los animales) y símbolos, variantes de signos masculinos y femeninos (tectiformes, serpentiformes, penniformes, vulgas, etc.). Estos tres temas aparecen aislados o agrupados y entreverados.

- c. Valor religioso del arte paleolítico. Resulta sumamente arriesgado tratar de defender una teoría en esta materia ahora cuando se va imponiendo una tendencia revisionista acerca de todo lo que se ha considerado religión, magia, etc., paleolíticas. Además, ha proliferado demasiada literatura sobre estos aspectos del hombre prehistórico, fruto fácil en muchos casos de la fantasía sin comprobación técnica ni científica y, en otros, proyección más o menos inconsciente de las creencias de los autores sobre los pueblos desconocidos o, también, de la corriente interpretativa de los residuos paleolíticos que, por obra del comparativismo etnográfico, viene adjudicando al hombre prehistórico de Europa Occidental lo que piensa o cree el hombre primitivo de nuestros días (v. PRIMITIVOS, PUEBLOS), sea bantú, patagón, o australiano. Interpretaciones profanas. No consiguió prevalecer ninguna de las teorías profanas que podríamos polarizar en la atribución del arte paleolítico al instinto de imitación (Schasler), de juego (E. von Hartmann), de perpetuación (Gouffray, Th. Lipps), erótico (Luquet) y, sobre todo, estético (Lartet, Christy, Piette, Boule, Van Gennep, etc.) o «el arte por el arte», según la cual se debió a motivos exclusivamente artísticos del hombre prehistórico» eternamente preocupado por el culto de la belleza» (Piette) o al deseo universal de decoración y ambientación agradable.

Interpretación totémica. Para la mente actual resulta ridículo que algunos defensores de la interpretación anterior se basaran en la apriorística imposibilidad de la religión durante el Paleolítico, confirmada por el hecho, según ellos, de que el hombre de ese periodo ni siquiera logró representar el más sencillo de los signos religiosos, la cruz (G. de Mortillet, año 1883). Pronto se operó la reacción ciertamente exagerada. S. Reinach, partidario antes del arte paleolítico como mera actividad en tiempo de ocio, fue el primero que en el año 1903 y por influjo de Tylor y Frazer descubrió en él creencias totémicas y mágicas. Pero es inadmisibles, o por lo menos, indemostrable, el totemismo (v.) paleolítico en su sentido estricto. Nadie podrá probar la condición totémica de los animales del arte rupestre, o sea su categoría de origen de los hombres integrados en un clan o tribu que se sentirían emparentados y protegidos por ellos. Aparte del simplismo implicado en considerar todas las «sociedades» paleolíticas como clanes de bisontes, caballos y pocos animales más, pues son los mismos en toda E., no se puede definir una agrupación totémica si no es posible, como en este caso, señalar los principios de su organización social.

De mucha mayor aceptación viene gozando la teoría de la magia imitativa o por «simpatía» (L. Capitan, H. Breuil, Harny, H. Kuhn, H. Bégouen, etc.), respaldada en el principio de que «lo semejante produce lo semejante» o en la similitud de un efecto con su causa (V. MAGIA). El hombre primitivo, como en nuestros días los lapones, esquimales, etc., pintaría en las cuevas con el fin de facilitar u obtener la caza de animales alimenticios o, por contraste, con el de destruir los animales de presa. Esta finalidad mágica explicaría la triple forma de representarlos: con la máxima

fidelidad y realismo, lo más esquemáticamente posible y suprimiendo numerosos detalles (Bégouen).

El descubrimiento de los signos sexuales motivó que se admitiera la intención de aumentar-cazar o destruir mágicamente no sólo el número de animales, magia de caza, sino también el de los seres humanos, magia de la fecundidad, unida frecuentemente con la productividad del campo y de los árboles, magia de la fertilidad (FERTILIDAD II), sobre todo en algunos de los signos, p. ej., la línea en zigzag, símbolo del agua (v. AGUA VI) también en nuestros días entre los indios de Taos (Nuevo México) y, a veces, de la serpiente, signo tan frecuente en, los grabados rupestres, que reaparece en el jeroglífico del que procede la M, m, letra de madre en todos los idiomas mediterráneos. Interpretaron algunas figuras enmascaradas o medio humanas, medio animales (TroisFrères, Altamira, Font de Gaume, Los Casares, Lascaux, etcétera), como sacerdotes oficiantes o brujos-hechiceros. Incluso se ha hablado de ritos de iniciación (Charet, Kuhn, etc.) de niños que, después de herir mágicamente al bisonte y una vez iniciados «cubierto el pene con las llamadas vainas de arcilla, abandonaban el recinto iniciático andando sobre los talones (huellas conservadas)» o realizaban la «danza de la iniciación».

Interpretación religiosa y ecléctica. Es de suponer que existieran creencias mágicas en el Paleolítico, pero parece exagerado conceder a la magia imitativa categoría de clave capaz de descifrar todos los intrincados misterios del arte mobiliario y parietal. Si la interpretación exclusivamente profana partía de un prejuicio, ¿no procederá la teoría mágica de la idea también apriorística, según la cual los hombres del Paleolítico aún no habrían llegado a una postura auténticamente religiosa? Por eso sería muy oportuno y urgente un análisis detenido de todas las huellas y elementos del Paleolítico con el fin de discernir (planteamiento hasta ahora silenciado) su carácter religioso (arte paleolítico como invocación de un ser superior, la divinidad) o mágico (tentativas de doblegar a la divinidad concebida como persona o, más bien, impersonal, fuerza, mana). Es forzoso reconocer que los datos conservados son tan rudimentarios, que será muy difícil por no decir imposible, llegar a conclusiones definitivas. Si se admite la validez de la comparación etnográfica, el escaso desarrollo de la magia entre los actuales pueblos primitivos, especialmente los cazadores, induce a optar por la primera hipótesis o interpretación de auténtica religión.

La tendencia revisionista actual procede con espíritu crítico y ecléctico (P. J. Ucko, A. Rosenfeld, etc.). El problema está en llegar a precisar la naturaleza de cada una de las obras del arte paleolítico, teniendo en cuenta que puede ser verdaderamente religiosa, mágica, ilustrativa de mitos y tradiciones (A. Laming), estética o simplemente efecto de pasatiempo o de juegos de niños. Además, dada la milenaria duración del Paleolítico, una misma obra pudo tener diversa función en periodos distintos.

### **3. Religiosidad indo-mediterránea.**

- a. Designaciones y ubicación geográfica. Por antítesis con la religión y cultura universalmente llamada indoeuropea será acertado introducir la designación indomediterránea, pues han aparecido restos de este tipo de religiosidad en toda el área mediterránea desde Occidente hasta el Indo e incluso en otras zonas y continentes, p. ej., en el Caribe, mediterráneo americano. Otros términos que captan diversos aspectos de la misma realidad religiosa son: megalítica, por la presencia de «grandes piedras» o monumentos líticos: menhir, dolmen, etc.; cultura y religión originaria probablemente de la península Ibérica (Wilke, Kossinna, D. J. WSifel, etc.); telúrica, por haber considerado numinosa a la tierra y diversos fenómenos de la vegetación (v. DIOS II, 2; NATURALEZA, CULTO A LA; TIERRA II); heládica, en cuanto se refiere a la población inmediatamente preindoeuropea de Grecia, las Cícladas, Creta y sudeste de Asia Menor, que ha dejado vestigios visibles en diversos monumentos pétreos así como en el lenguaje, p. ej., toponimia en -nthos, -nt, -ssos (Corinto, Cnossos, Tarento, Tartessos, etc.) [Kretsmer]. La religiosidad indomediterránea, en lo que aquí interesa, sin duda alguna ocupó de modo permanente una época de la historia de España, Francia, Italia, Creta, Malta, Córcega y Cerdeña, pudiendo también ser

extendida hasta el Danubio. Tras la invasión de los indoeuropeos (v.), venidos del centro y norte de E. a lo largo del segundo milenio a. C., se convirtió en religión de los pueblos vencidos y gentes sin plenos derechos políticos.

- b. Condicionantes de esta religiosidad. En el concepto que estos pueblos preindoeuropeos tienen de la divinidad, así como en la vida religiosa, influyen su vida sedentaria, agrícola, en dependencia más directa de la tierra que de los fenómenos celestes, y su constitución más o menos matriarcal; si bien ya nadie se atreverá a establecer con Bachofen, con categoría de dogma universal en la etnología, que la humanidad haya pasado por un estadio de estricto matriarcado o ginecocracia. El influjo de estos condicionantes se nota, p. ej., en la concepción de la divinidad suprema como mujer y madre (Diosa Madre), telúrica (Madre Tierra); intervención de la mujer en los actos cúltricos por derecho propio, sacerdotisas; función peculiar de la fertilidad agraria y de la fecundidad humana en distintas manifestaciones de la vida religiosa; teriomorfismo o representación y encarnacionismo (v.) animal de la divinidad; inhumación de los cadáveres; la incubación o dormición sobre tierra con fines mánticos y medicinales, etc. (v. DIOS II, 2; SACERDOCIO 1; ANIMAL IV; FERTILIDAD II; NATURALEZA, CULTO A LA; ADIVINACIÓN; etc.).

c. Temas cúltricos. A juzgar por los restos conservados, destacan los siguientes:

- 1) Piedras. Aparte de su empleo en las tumbas megalíticas, de su función de soportes de las almas de los allí enterrados (menhires o piedras erectas, a veces con la indicación grabada del sexo, dato que excluye su interpretación como falsos; Pausanias, 9,18,1) y de su misión cultural en los kerkur, palabra pre-indoeuropea significativa del «montón de piedras-altar-santuario», numerosos testimonios aseguran el temor sagrado y el culto de las piedras (v.). Así los habitantes del Promontorium Sacrum, actual cabo de S. Vicente (España) -nombres expresivos de sacralidad-, veneraban con libaciones tres o cuatro piedras (Estrabón, 3,1. Véase comportamiento de Jacob, Gen 28,18-22; 35,14; etc.). En lugares cultuales de Cerdeña hay bloques de piedra caliza con forma de cono truncado, similares a los ónfalos griegos, decorados con ornamento de ojos y adornos de plumas; todavía en época muy posterior una carta del Papa Gregorio el Grande (Epistolae 3,23) atestigua la veneración de las piedras y árboles entre los sardos. La relación de este culto lítico con la tierra y con la vida agraria resalta, p. ej., en las procesiones que en caso de sequía pertinaz acudían a la piedra situada en el monte Latmos con el fin de impetrar la lluvia (Usener, «Rheinisches Museum» 50/1885/148).
- 2) Agua. En la época megalítica tuvo vigencia la relación agua-fertilidad-fecundidad. Si el agua protagoniza, aún hoy, el ritmo de la vegetación, durante este periodo estuvo también vigente en relación con la fecundidad así como con todos los trances femeninos: menstruación, concepción, parto, a veces con fines purificatorios, otras revestida de eficacia claramente fecundante, p. ej., «agua de la vida», figura humana de grabados rupestres en actitud de recibir la lluvia o el agua fecundante simbolizadas por la línea ondulante o en especie de peine, etc. Otros síntomas del papel sacral del agua en las creencias megalíticas son la asociación de sus construcciones a estanques o fuentes, los objetos arrojados a las cisternas, lagos, etc., con fines mágicos o cúltricos, los recipientes de agua colocados junto a las manos de los muertos en los sepulcros de esta época y las figuras de los sostenes de las almas, p. ej., serpientes, etc., bebiendo el agua dadora de corporeidad esencial para subsistir, animales sacrificados y arrojados a ríos y fuentes, usos del agua en ritos catárticos o de iniciación en la religiosidad mística, continuadora de la telúrica, etc. (Hornero, *Ilíada*, 21,131-140; Heródoto, 8,138; Solino, 4,6-66; Ptolomeo, 3,3,2).
- 3) Árboles. No cabe duda que diversos árboles que aparecen en escenas cúltricas representadas en plaquetas votivas, anillos, representaciones minoicas de las ramas entre los llamados cuernos de la consagración, etc., son sagrados. A veces pudieron serlo en atención a la imagen divina colocada en ellos, pero con frecuencia lo eran por sí mismos (v. ÁRBOL I).
- 4) Serpiente-toro. Función importante desempeñaron los animales telúricos, relacionados con la fertilidad y fecundidad, a veces soportes de las almas especialmente de los antepasados, con frecuencia epifanía y encarnación de la suprema divinidad, la Madre Tierra (v. SERPIENTE; TOROS I).
- 5) Muertos. Después de la cultura egipcia, la megalítica ocupa el primer puesto, entre las antiguas, en lo referente a honrar a los muertos. Todos los monumentos conservados en la arquitectura megalítica (cámaras, mesas de piedra, menhires, etc.), son funerarios; a juzgar por su consistencia y por los residuos hallados, proclaman la creencia en la existencia de los antepasados tras la

muerte. No practicaron la cremación, sino la inhumación, el volver al seno de la Madre Tierra. En esta época hunde sus raíces el culto a los antepasados (V. ANTROPOLATRÍA; DIFUNTOS I).

**4. Religiosidad indoeuropea.** Los indoeuropeos (indogermanos en los estudios alemanes), pueblo nómada, pastor y de constitución patriarcal, en su existencia anterior a la disgregación iniciada en el III milenio a. C. ocuparon una larga franja de tierra extendida tanto en E. como en Asia. Con sus movimientos de emigración e invasión hacia el sur se fueron estableciendo en los países meridionales de E., en Asia Menor, Irán y la India. De la fusión antropológica, cultural y espiritual de la antigua raza indomediterránea y del elemento indoeuropeo nació, en el I I milenio a. C. el pueblo griego y, en general, todos los del área mediterránea de E., p. ej., el itálico, etc. Lo que antes era un pueblo con distintos dialectos, al perder el contacto, se desmembró en diferentes pueblos e idiomas: indoirano, armenio, griego, ilirio, latín, osco-umbro, celta, germánico, báltico, eslavo, hitita, tocárico con sus subdivisiones, de los cuales se derivan casi todas las actuales lenguas europeas (v. 1, 3). Precisamente la paleontología lingüística o estudio comparativo de palabras más o menos comunes de estos idiomas, junto con la confrontación de las formas religiosas idénticas o afines de estos pueblos, constituyen la única fuente de que disponemos para poder atisbar algunos rasgos de la religiosidad indoeuropea antes de su dispersión.

La paleontología lingüística, gracias a los trabajos de A. Lang, L. von Schröder, Fr. Specht, W. Havers, etc. (serie de palabras *Deiws*, Zeus, los radicales en u y su relación con lo sagrado -«purificación cultural»-, términos expresivos de lo «sagrado, temor, hombre, rogar, libación, sacrificio, etc.») muestra la primitiva creencia de los indoeuropeos en un ser supremo, celeste, autor de las cosas, dotado de cierta personalidad ética, con matices probablemente monoteístas, superior al terreno u hombre, que le pide beneficios, se los agradece y ofrece sacrificios, etc. Las religiones de los distintos pueblos indoeuropeos presentan un cierto número de rasgos comunes, preexistentes probablemente también, algunos de ellos, en el grupo antes de la dispersión: veneración de una divinidad suprema concebida como masculina, antropomorfa, padre (dios-padre), descrita como luz, celeste, trascendente al mundo y al hombre, aureolada por la majestad que infunde respeto, temor sagrado; y destaca lo tremendum del sentimiento religioso. Son religiones nacionales. Por lo mismo confunden los orígenes de la religión y los del Estado (familia, clan, tribu, nación, en algunos casos Imperio, p. ej., Romano); carecen de fundador conocido, están marcadas por el pragmatismo religioso y por la concepción teocrática del Estado y son contrarias al proselitismo por identificarse el número de sus miembros con el de los ciudadanos. Prefieren, como postura orante, la erguida con las manos levantadas hacia el cielo, sacrificios de animales machos y tendieron a asignar a las almas tras la muerte una residencia en las zonas etéreas. Para un estudio detenido de estas religiones dominantes en E. Meridional en los dos milenios inmediatamente anteriores a la venida de Jesucristo, en la Central y, quizá también, en la Nórdica mucho antes, V. DIOS II; RELIGIONES ÉTNICO-POLÍTICAS; SACERDOCIO I; GRECIA VII; ROMA V; BÁLTICOS II; CELTAS III; GALIA II; GERMANIA II; ESLAVOS 11; CRONOS; ZEUS; HERA; TÚPITER; JUNO; MINERVA; VENUS; OLIMPO; ODÍN; TEOCRACIA I; SACRIFICIO I; ORACIÓN I; etc.

**5. Cristianismo.** Y, por fin, en E. se estableció el cristianismo, ya estudiado en sus múltiples aspectos en otros artículos (V. VII; CRISTIANISMO; JESUCRISTO; CRISTIANOS, PRIMEROS; IGLESIA, HISTORIA DE LA). Durante el primer milenio de su existencia coexistió con distintas manifestaciones de la religiosidad indoeuropea (religión griega, romana, celta, germana, etc.) y de la indomediterránea (V. MISTERIOS Y RELIGIONES MISTÉRICAS; INICIACIÓN, RITOS DE). Esta coexistencia fue, unas veces provechosa (casos de aceptación de lo positivo de estas religiosidades, cuna cultural-religiosa de la Iglesia naciente), otras casi indiferente: cristianización de ritos precristianos obligada en orden a facilitar la penetración del cristianismo en los pueblos convertidos, p. ej., aceptación de los *kerkur* o del oráculo telúrico de la serpiente Pitón; pervivencia del carácter sagrado de ciertos lugares a pesar del cambio de religiosidad, p. ej., iglesia construida sobre un dolmen megalítico en Cangas de Onís (Asturias); y, sobre todo, la paradigmática superposición religioso-cáltica en el complejo kárstico de Ojo Guareña (Burgos) con residuos de la religiosidad paleolítica, indomediterránea, indoeuropea y cristiana (grabados rupestres de tipo

religioso, agua, serpiente telúrica, culto del árbol, cementerio prehistórico, ermita en honor de S. Tirso y S. Bernabé dentro de la cueva, etc.). En algunas ocasiones resultó perturbadora de la ortodoxia. Validez universal posee la afirmación de M. Menéndez Pelayo (Historia de los heterodoxos españoles VIII, Santander 1948, 8-9), aunque influyeran decisivamente también otras causas, p. ej., orgullo de los heresiarcas: «La historia de las creencias religiosas profesadas en España antes del Cristianismo es peculiar e indispensable a la historia de los heterodoxos españoles. En esos cultos primitivos, indígenas o importados, está acaso la explicación de algunos fenómenos que durante el curso de los siglos se repiten en nuestras sectas heréticas, prolongación atávica...». Sobre distintas teorías acerca de la relación en general, y en cuanto a algunos puntos concretos, entre el cristianismo y estos tipos de religiosidad, v. apartado final de DIOS II; SINCRETISMO; MISTERIOS Y RELIGIONES MISTÉRICAS; etc.

En el segundo milenio, ha dominado el cristianismo casi con exclusividad sobre la geografía europea: el catolicismo preferentemente en la E. Meridional; ortodoxos (s. xi), en E. Oriental, y protestantismo (s. xvi), en E. Nórdica. En nuestros días se está operando un proceso de acercamiento hacia la unidad de todos los cristianos (v. ECUMENISMO) mientras algunos se alejan cada vez más radicalmente de cualquier forma religiosa, cayendo en el ateísmo y en el anti-ateísmo (v. ATEÍSMO; MARXISMO).

BIBL.: F. KÓNIG, Cristo y las religiones de la tierra, vol. 3, Madrid 1960; H. KUHN, El arte rupestre en Europa, Barcelona 1957; M. GUERRA, Yahveísmo, religiones nacionales y religiosidad ctónico-mistérica, «Burgense», 7 (1966) 9-82; P. 1. UCKO-A. ROSEFELD, Arte paleolítico, Madrid 1967; LE REUZIC, Corpus des signes gravés, París 1927; M. GORGE-R. MORTIER, Histoire Générale des Religions, I-V, París 1944-51; A. LEROI-GOURGHAN, Les religions de la préhistoire, París 1964; ESCHER, Europa, en RE, 6,1,1287-1298; G. y V. LEISNER, Die Megalithgräber der Pirenáenhalbinsel, Berlín 1943; H. BÉGOUEN, Les bases magiques de l'art préhistorique, «Scientiae (París 1939); 1. MARINGER, L'homme préhistorique et ses dieux, París 1958; K. LATTE, Römische Religionsgeschichte, Munich 1960; M. P. NILSSON, Geschichte der Griechischen Religion, 1-II, Munich 1955-61; M. GUERRA, Constantes religiosas europeas. Formas religiosas del hombre europeo y del sotoscuevense desde el paleolítico hasta nuestros días, Madrid 1972.



# CULTURA CELTA

En un sentido amplio, **celtas** (griego, *Κέλτοι*), es el término utilizado por lingüistas e historiadores para describir al pueblo, o conjunto de pueblos de la Edad de Hierro que hablaban lenguas celtas pertenecientes a una de las ramas de las lenguas indo-europeas. En este sentido, el término no es por lo tanto étnico ni arqueológico, pues muchos de los pueblos que hablaron lenguas célticas, caso de los Goidelos de Irlanda, nunca llegaron a participar de las corrientes culturales materiales de Hallstatt o La Tène.

Existe sin embargo un concepto más restringido del término, referido en este caso a los llamados **celtas históricos**, entendidos estos como el grupo de sociedades tribales de Europa, que compartieron una cultura material iniciada en la primera edad de hierro (1200 - 400 a. C.) en torno a los Alpes (periodo Hallstatt) y más tarde en el hierro tardío (periodo La Tène), y que fueron así llamados por los geógrafos griegos y latinos. En este grupo se adscriben los celtas continentales de la Galia, norte de Italia, Alemania y Bohemia, los celtíberos de Iberia, los gálatas de Anatolia, este y centro de Rumanía y ya con mayores reticencias por los historiadores británicos e irlandeses los celtas insulares.

En tiempos antiguos los celtas que llegaron a lo largo del primer milenio, hacia el 1200 a.C. en Europa y hacia el 900 a.C. en la Península Ibérica, eran un cierto número de pueblos interrelacionados entre ellos que habitaban en Europa Central; todos estos pueblos hablaban lenguas indo-europeas indicativo de un origen común. Hoy, el término "Celta" se utiliza a menudo para describir a la gente, las culturas y lenguas de muchos grupos étnicos de las islas Británicas, Francia en la región de Bretaña, España, en Galicia y Asturias, y Portugal en la región de Minho. Sin embargo tribus o naciones, como los atréates, Menapii, y Parisii, desde regiones celtas de tierra firme, incluyendo la Galia y Bélgica, se sabe que se movieron hacia Gran Bretaña e Irlanda y contribuyendo al crecimiento de aquellas poblaciones. El uso del término celta para referirse a gente de Irlanda y Gran Bretaña surge en el siglo XVIII. Vivían en pueblos amurallados llamados castros.

Los griegos, los llamaron primeramente "hiperbóreos; después fueron llamados keltói o gente oculta, que proviene del griego Hecateo del 517 a.C.

No se puede hablar de un Estado propiamente celta, ya que cada zona tenía su líder, y siendo los celtas un pueblo guerrero como eran, siempre había rivalidades entre ellos.

## Origen de los celtas

La teoría más aceptada, del origen de los Celtas, es la del "Origen Indo-europeo". El planteamiento que postulan dichos historiadores es que un grupo de pueblos, procedentes de la India y Medio Oriente, emigraron rumbo a Europa. No obstante, algunos estudios plantean otros posibles orígenes diferentes del pueblo celta, planteando la antigüedad de restos en las costas del norte de la Península.

## El espíritu celta

Atribución de ciertas virtudes y características a los celtas como es la independencia, el heroísmo, la arrogancia... Los clásicos les darán estas virtudes características a través de sus textos. Estrabón y Diodoro Sículo remarcan este espíritu, resaltando sus particularidades. Otro texto de Flavio Arriano sobre una reunión entre Alejandro Magno y galos también lo pone de relieve, así como Polibio en la batalla de Telamón. Aquí nos sirve el fragmento de Polibio sobre dicha batalla para poner de relieve ese espíritu:

«Infundía también terror la vista y movimiento de los que se hallaban desnudos en la vanguardia, ya que sobresalían en robustez y bella disposición. Todos los que ocupaban las primeras cohortes estaban adornados de collares de oro y manillas; a cuya vista los romanos, ya se sobrecogían, ya estimulados con la esperanza de rico botín, concebían doblado espíritu para el combate. Después que los flecheros romanos avanzaron al frente, según costumbre, para disparar espesas y bien dirigidas saetas, a los galos de la segunda línea les sirvieron de mucho alivio sus sayos y calzones;

pero a los desnudos de la vanguardia, como sucedía el lance al revés de lo que esperaban, este hecho los colocó en grande aprieto y quebranto. Porque como el escudo galo no puede cubrir a un hombre, cuanto mayores eran los cuerpos, y éstos desnudos, tanto más se aprovechaban los tiros. Finalmente, imposibilitados de vengarse contra los que disparaban, por la distancia y número de flechas que sobre ellos caía, postrados y deshechos con el contratiempo, unos furiosos y desesperados se arrojaron temerariamente al enemigo y buscaron la muerte por su mano, otros se refugiaron a los suyos, hicieron público su temor y desordenaron a los que estaban a la espalda. De esta forma fue derrotada la altivez de los "Gesatos" por los flecheros romanos. Lo mismo fue retirarse los flecheros y salir al frente las cohortes, que venir a las manos los insubrios, boios y tauriscos, y hacer una vigorosa resistencia. Cubiertos como estaban de heridas, mantenía a cada uno el espíritu en su puesto. Sólo había la diferencia que eran inferiores, tanto en general como en particular, en la estructura de las armas.»

Polibio, *Historias*, I, II, VIII

## Religión

La religión de los antiguos celtas, particularmente la de los galos antes de la conquista romana, no es bien conocida, y los datos de que se disponen para reconstruirla son escasos y no muy precisos.

El culto estaba a cargo de los "druidas", sacerdotes que a la vez eran los educadores de la juventud. Los monumentos llamados "Piedras Druídicas", anteriores a la llegada de los celtas al oeste de Europa, parecen no haber representado ningún papel en la religión de los antiguos galos.

Durante mucho tiempo sólo existieron cultos locales especialmente relacionados con las montañas, los bosques y las aguas, a quienes se invocaba bajo diferentes nombres. Hallamos el dios Vosgos, la diosa Ardenas, el dios Dumias; las divinidades de las fuentes o de los ríos: Sequana (la fuente del Sena), Nemausis (la fuente de Nimes).

Más tarde se estableció el culto de las grandes divinidades, más o menos común a toda la Galia, y que en la época galorromana se fueron identificando con las divinidades de Roma: Teutates, especie de Mercurio con algo de Júpiter y de Marte; Taranis, relacionado con el rayo, pero carente del poder supremo de Júpiter; Esus, dios de la guerra y del ganado, asimilado de Marte o de Silvano; Belenus, dios de las artes, relacionado con el sol y comparado con Apolo; Cernunnos, dios del sueño y de la muerte, como Plutón.

Junto a ellos figuraban diosas, como: Rosmerla, asociada a Teutates; Belisma, diosa de las artes del fuego, asimilada de Minerva; Epona, diosa de la abundancia agrícola, asimilada a Ceres.

Los galos tuvieron también divinidades abstractas o genios de las ciudades.

Entre las prácticas de la superstición popular es famosa la recolección, de acuerdo con prescripciones fijas, del muérdago, al que se consideraba dotado de virtudes extraordinarias. Asimismo, el roble se consideraba un árbol sagrado.

## Mitología celta

La **mitología celta** es conocida por una serie de relatos de la aparente religión de los celtas durante la edad de hierro. Al igual que otras culturas indo-europeas durante este periodo, los primeros celtas mantuvieron una mitología politeísta y una estructura religiosa. Entre el pueblo celta en estrecho contacto con Roma, como los galos y los celtíberos, esta mitología no sobrevivió al Imperio Romano, debido a su subsecuente conversión al cristianismo y a la pérdida de sus idiomas originales, aunque irónicamente fue a través de fuentes romanas y cristianas, contemporáneas, que conocemos detalles sobre sus creencias.

En contraste, la comunidad celta que mantuvo sus identidades políticas o lingüísticas (tales como las tribus de escotos y bretones de las Islas Británicas) transmitió por lo menos vestigios remanentes de las mitologías de la edad de hierro, las cuales fueron registradas a menudo en forma escrita durante la Edad Media.

## **Comentarios de Julio César sobre la religión celta y su significado**

La fuente clásica sobre los dioses celtas de la Galia es la sección "*Commentarii de bello Gallico*" de Julio César (52-51 a. C.; La Guerra de las Galias). En este, él nombra a los cinco dioses principales adorados en la Galia (según la práctica de su tiempo, él nombra a los dioses con el equivalente romano más cercano) y describe sus roles. Mercurio era la más venerada de todas las deidades y numerosas representaciones de él han sido descubiertas. Mercurio es visto como el creador de todas las artes (y a menudo es tomado para referirse a Lugus por esta razón), protector de aventureros y comerciantes y el más poderoso en relación al comercio y el beneficio. Además los galos reverenciaban a Apolo, Marte, Júpiter y Minerva. Acerca de estas divinidades los celtas son descritos sosteniendo opiniones aproximadamente iguales a las de otros pueblos: Apolo disipa la enfermedad, Minerva anima habilidades, Júpiter gobierna los cielos, y Marte influye en la guerra. Además de estos cinco, él menciona que los Galos remontan su linaje a Dis Pater.

### **El problema con los 'equivalentes' dioses romanos de César**

Debido a que César no describe a estos dioses por sus nombres celtas, sino por los nombres de las divinidades romanas con los cuales los comparó, este proceso confunde considerablemente la tarea de identificar a estos dioses galos con sus nombres natales en las mitologías insulares. Además retrata por medio de un esquema ordenado la deidad y su rol en una forma que es bastante desconocida y poco familiar a la literatura coloquial de ese tiempo. De todos modos a pesar de las restricciones, su lista final es una observación provechosa y fundamentalmente exacta.

Equilibrando su descripción con la tradición oral, o incluso con la iconografía gala, uno está preparado para recolectar los distintos entornos y los roles de estos dioses. Los comentarios de César y la iconografía aluden a períodos bastante distintos en la historia de la religión gala. La iconografía, en los tiempos romanos, es parte de un ajuste de grandes acontecimientos sociales y políticos, y la religión que esto representa se pudo haber mostrado realmente menos obvia que la mantenida por los druidas (orden sacerdotal) durante el período de la autonomía gala de Roma.

De forma inversa, el desear el orden es a menudo más aparente que verdadero. Por ejemplo, ha sido documentado que de los varios cientos de nombres incluyendo aspectos celtas atestiguados en la Galia, la mayor parte surge sólo una vez. Esto ha conducido a algunos estudiosos a concluir que las deidades celtas y los cultos relacionados eran locales y tribales y no pan-célticos. Los defensores de esta opinión citan la referencia de *Lucan*, una divinidad llamada Teutates, que ellos traducen como "espíritu tribal" (*teuta* se cree, puede ser interpretado como "la tribu" en Proto-celta). Sin embargo, la serie evidente de nombres divinos, puede ser justificada de manera diferente: muchos pueden ser meros epítetos aplicados a dioses claves adorados en cultos pan-célticos. El concepto de panteón céltico como un número grande de deidades locales es contradicho por ciertos dioses bien documentados cuyos cultos parecen haber sido seguidos a través del mundo celta.

Las ramificaciones de la mitología celta

La mitología celta se encuentra en un número variado, pero relacionado, de subgrupos distintos ampliamente relacionados por las ramificaciones del idioma céltico:

Religión céltica antigua (conocida básicamente por medio de fuentes arqueológicas más que por fuentes mitológicas escritas.

Mitología en lengua goidéltica, representado principalmente por la mitología irlandesa

Ciclo mitológico Ciclo del Ulster

Ciclo feniano

Ciclo histórico

Mitología en lengua britónica, representado principalmente por la mitología galesa.

**Deidades celtas**



## Los dioses de los celtas ancestrales

Aunque el mundo celta en su apogeo abarcara la mayor parte de Europa occidental y central, no estaba políticamente unificada, ni existía alguna fuente central sustancial de influencia cultural; por consiguiente, había mucha variación en las prácticas locales de la religión celta (aunque ciertos motivos, por ejemplo, la adoración al dios Lugh, parece haber difundido en todas partes del mundo Celta). Las inscripciones de más de trescientas deidades, que a menudo se comparan con su contraparte romana, han sobrevivido, pero de éstas las más representadas parecen ser los *genii locorum*, dioses locales o tribales, de los cuales solo unos pocos fueron extensamente adorados. Sin embargo, de lo que ha llegado a nuestros días de la mitología celta, es posible distinguir las concordancias que insinúan un panteón más unificado de lo que a menudo se cree.

La naturaleza y las funciones de estos dioses antiguos pueden ser deducidas de sus nombres, de la localización de sus inscripciones, su iconografía, y de las deidades romanas con las que han sido comparadas.

## Los dioses de Irlanda

El *corpus mítico* de mayor antigüedad lo encontramos en los manuscritos correspondientes a la alta edad media de Irlanda, los cuales fueron escritos por cristianos, por lo que la naturaleza divina de sus dioses fue modificada.

El mito originario parece ser una guerra entre dos razas aparentemente divinas: los **Tuatha Dé Danann**, literalmente las *Tribus de la Diosa Dana* que constituyen lo que se denomina los grandes dioses del panteón irlandés y los **Fomoré**, pueblo misterioso que aparece constantemente en la tradición irlandesa constituido por gigantes que viven en las islas que rodean Irlanda y que continuamente amenazan con invadirla sin llegar a concretarlo. Estas guerras entre ambas razas representan la base del texto **Cath Maige Tuireadh** (la Batalla de Mag Tuireadh), así como fragmentos de la gran construcción pseudohistórica **Leabhar Ghabhála Érenn** (Libro de la Invasión de Irlanda).

Los Tuatha Dé Danann representan las funciones de la sociedad humana como la realeza, artes y guerra, mientras que los Fomoré representan la naturaleza salvaje y las fuerzas oscuras siempre dispuestas a llevar al caos a la sociedad humana y divina.

## Dagda

El dios supremo del panteón irlandés parece haber sido **Dagda**. Es Dios-druida y dios de los druidas, señor de los elementos y del conocimiento, jurista y temible guerrero. Durante la segunda batalla de **Mag Tured**, llevó a los Tuatha Dé Danann a la victoria frente a los Fomoré. Se le denomina Dagda por que es el "dios bueno", no bueno en un sentido moral, sino bueno en todo. Ha sido llamado **Eochid** ("padre de todos"), **Lathir** ("padre poderoso") y **Ruadh Rofhessa** ("rojo de la gran ciencia"). Dagda es una figura-paterna, un protector de la tribu y el dios céltico básico del que otras deidades masculinas eran variantes. Los dioses célticos eran entidades mayormente no especializadas, y quizás deberíamos verlos como un clan en lugar de como un panteón formal. En cierto sentido, todos los dioses y diosas célticos eran como el dios griego Apolo, quién nunca podría ser descrito como dios de alguna cosa.

Debido al carácter particular de Dagda es una figura de la burla ridícula en la mitología irlandesa, algunos autores concluyen que él fue confiado para ser lo suficientemente benévolo (o ineficaz) para tolerar un chiste a sus expensas.

Los cuentos irlandeses retratan a Dagda como una figura de poder, fácil de distinguir por su extrema glotonería y desbordante sexualidad. Lleva un caldero cuyo contenido es inagotable, prototipo del Grial, y un arpa mágica que puede tocar, por si sola, aires de lamento, de sueño, de muerte o de risa. Posee también, una maza; si golpea a alguien con uno de sus extremos, lo mata; si lo hace con el otro, lo resucita. Es, pues, el dios de la vida y de la muerte, absolutamente ambiguo y poseedor de fuerzas terribles que pueden ser buenas o malas. En Dorset existe una silueta famosa de un gigante itifálico conocido como el Gigante de Cerne Abbas mostrando una maza. Aunque éste fue realizado en tiempos romanos, durante bastante tiempo se ha pensado que representa a Dagda sin embargo, esto ha sido reconsiderado en el último tiempo, por los recientes

estudios que muestran que pudo haber una representación de lo que parece ser una amplio paño que cuelga del brazo horizontal de la figura, llevando a la sospecha de que esta realmente representa a Hércules, (Heracles), con la piel del León de Nemea encima de su brazo y llevando la maza que utilizaba para matar. En Galia, se especula que Dagda se asocia con **Sucellos**, dios de la agricultura, los bosques y las bebidas alcohólicas, provisto de un martillo y una copa.

En los relatos épicos más recientes, así como en las novelas artúricas, el personaje de Dagda aparece a menudo con la forma de un "Hombre de los Bosques", un patán que lleva una maza y que es señor de los animales salvajes.

### **Balar**

**Balar**, Balor o Bolar, fue un dios irlandés que pertenecía a la raza de los gigantes Fomoré. Poseía un ojo en la frente y otro en la parte posterior del cráneo, que era maligno y que habitualmente mantenía cerrado. Cuando lo abría, su mirada era mortal para aquel en quien la fijara. Se conoce principalmente por haber matado al rey de los Tuatha Dé Danann, Nuada, motivo por el que su nieto Lug le dio muerte.

### **Mórrígan**

**Mórrígan**, cuyo nombre significa literalmente "La reina de los fantasmas" era una diosa tripartita de la guerra de los celtas irlandeses antiguos que incitaba a los guerreros a combatir. Colectivamente era conocida como **Morrígu**, pero sus personalidades también eran llamadas; **Nemhain** (pánico), cuyo aspecto espantoso adoptaba sólo cuando se presentaba ante los que iban a morir; **Macha** (batalla), que aparece bajo la forma de una hembra de cuervo y **Badh**, cuyo nombre deriva del protocelta bodbh, "corneja", aspecto con que incitaba a los guerreros a la batalla. Ella es comúnmente conocida por estar involucrada en la **Táin Bó Cúailnge**, donde es al mismo tiempo una auxiliadora y un estorbo para el héroe **Cúchulainn**. A menudo se representa como un cuervo o corneja aunque podía adoptar muchas formas distintas (vaca, lobo o anguila).

### **Lúgh/Lug**

La difusión extendida del dios **Lug** (aparentemente relacionado a la figura mitológica Lúgh en irlandés) en la religión céltica se sustenta por el gran número de lugares en los que aparece su nombre, extendiéndose por todo el mundo celta de Irlanda a Galia. Las más famosas de éstas son las ciudades de *Lugdunum* (la ciudad francesa moderna de Lyon) , *Lugdunum Batavorum* (la ciudad moderna de Leiden) y *Lucus Augusta* (la actual ciudad de Lugo), además la raíz *Lug* está presente en todo el cantábrico, como ejemplo tenemos la tribu de los Astures de nombre *Lugones* (que da nombre a una pequeña aldea, ahora conurbación de la capital asturiana) o el término *Lugas* que en las tierras interiores de Cantabria se refiere a los rayos de sol que se cuelan entre las nubes. Lug es descrito en los mitos célticos como un allegado a la lista de deidades, y normalmente se describe teniendo la apariencia de un hombre joven. Aunque es el dios más importante de la mitología irlandesa, no es el dios supremo, sino el "dios sin función" porque las tiene todas. Lug pertenece a los Tuatha Dé Danann por su padre, pero a los Fomoré por su madre y en la segunda batalla de *Mag Tured*, se impone como caudillo de los Tuatha dé Danann y los conduce a la victoria, matando a su propio abuelo **Balar**, el del ojo pernicioso. Su nombre proviene de una palabra indoeuropea que significa "blanco", "luminoso", pero también "cuervo". por lo que este animal parece estar vinculado de alguna forma con él. Posee un aspecto solar, pero no es un dios del sol, pues esta función era femenina entre los celtas. Sus armas eran la jabalina y la honda, y en Irlanda una fiesta, Lughnasa (irlandés moderno *lúnasa*) se conmemora en su honor.

### **Otros**

**Brigid** (o Brigit), gran diosa irlandesa del fuego y la poesía. Se la considera hija de Dagda y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Su nombre proviene de un radical que significa "altura", "eminencia", lo que señala su preeminencia. Aparece en la tradición irlandesa con distintos nombres, que simbolizan las funciones sociales que se le atribuyen, esquemáticamente ella es triple, pertenece a las tres clases de la sociedad indoeuropea; diosa de la inspiración y de la poesía (clase sacerdotal), protectora de los reyes y guerreros (clase guerrera) y diosa de las técnicas (clase de los artesanos, pastores y labradores).

Diosas de la naturaleza como **Epona**, diosa Gala o Galo-Romana, de los caballos. Se trata de la

imagen de una antigua diosa-yegua cuyo nombre proviene del gallo ("epo" = caballo, que corresponde al "hippos" griego y al "equus" latino), además de **Taitiu** y **Macha**.

Los dioses masculinos incluyen a **Goibniu**, el dios herrero de los Tuatha Dé Danann. Es el señor de los artesanos, forja las armas de los guerreros y preside un extraño festín de inmortalidad, en el que los dioses se regeneran comiéndose los "cochinos mágicos" de **Manannan**. El nombre de Goibniu deriva del nombre "herrero" en celta.

**Diancech**, dios de la medicina en la tradición irlandesa. Participa en la batalla "Mag Tured" y abre una "fuente de salud" en la que mezcla numerosas hierbas que le permiten devolver la vida a los guerreros heridos o muertos

**Angus**, dios irlandés del amor, de sobrenombre "Mac Oc" (joven hijo). Hijo de Dagda e hijo adoptivo de Manannan. Posee un manto de invisibilidad con el que envuelve a quienes quiere proteger.

### Los dioses de Gales

Los dioses de la Britania Pre-histórica, también oscurecidos por siglos de cristiandad, llegan a nosotros por los manuscritos de Gales. Aquí existen dos grupos de linajes de dioses; los **niños de Dôn** y los **niños de Llyr**, aunque cualquier distinción de función entre los dos grupos no está clara. **Dôn**, también conocida como Anna, Anu, Ana o Dana es la Diosa-madre de los antiguos celtas. En Irlanda, es la madre de los dioses, los famosos Tuatha Dé Danann. Se trata de una divinidad indoeuropea arcaica, conocida en la India con el nombre de "Anna Purna" (Ana la que provee) y en Roma como "Anna Parenna". Es más que probable que este personaje divino fuera cristianizado bajo la figura de "Santa Ana", madre de la Virgen María. Por otro lado **Llyr** es padre de un linaje de dioses, entre ellos Manannan, en la tradición irlandesa. Es una divinidad vinculada al mar, pero no es un dios del mar.

### Dioses de la Galia

Los celtas de la Galia rindieron culto a varias deidades que nosotros conocemos poco más que sus nombres. El escritor romano Lucano (siglo I) menciona los dioses **Taranis**, **Teutates** y **Esus** ("Dioses de la noche"), pero existe muy poca evidencia de que éstos fueran deidades célticas importantes. Algunas de estos dioses y diosas pueden haber sido variantes de otros; Epona, por ejemplo, puede haberse convertido en la heroína Rhiannon en Gales, y Macha a quien se le rendía culto principalmente en Ulster. Los pueblos politeístas raramente cuidan y mantienen sus panteones en un orden aseado y ordenado en que a los investigadores les gustaría encontrarlos. Algunas de éstas son:

### Cernunnos

**Cernunnos** (El Astado), es evidentemente de gran antigüedad, pero nosotros conocemos muy poco de él. Probablemente es él quién aparece realzado en el famoso caldero de plata encontrado en Gundestrup, Dinamarca que data de 1 o 2 siglos a.C. Se cree que es el dios de la abundancia y amo de los animales salvajes. Su naturaleza es esencialmente terrenal. Se le representa mayor, tiene las orejas y los cuernos de un ciervo y lleva un "torque", especie de collar gallo. Está a menudo acompañado por una serpiente con cabeza de carnero. Aparece como el amo de los animales salvajes, terrestres y acuáticos. Sin duda manifiesta la fuerza, el poder y la perennidad (simbolizada por el ramaje). Se le representa como el donador de un altar con un cesto de vituallas, pasteles y monedas.

### Belenus

**Belenus** era una deidad regional a la que se le rendía culto principalmente en el norte de Italia y en la costa de la Galia mediterránea. Él era principalmente un dios de agricultura. Una gran fiesta llamada Beltaine es asociada con él. Algunos todavía debaten si él realmente era en absoluto una deidad. Su nombre significa "luminoso y brillante" y algunos creen que 'él' simplemente representa las grandes hogueras de la fiesta de Beltaine. Coincidiendo con esta idea al topónimo asturiano Beleñu proveniente del céltico Belenus, se le añadió el de San Xuan, por ser este el día de la celebración del solsticio de verano en el que se hacen las hogueras coincidente con el día de Beltaine.

## Teutates

Dios guerrero y protector de las tribus. Se le identifica como el Marte romano y Dagda de los irlandeses. Formaba parte de los "dioses de la noche" junto a Esus y Taranis, siendo un dios que recibía muchos sacrificios por parte de los druidas. Se le adoraba sobre todo en la Galia y en la Bretaña romana.

## Taranis

Dios del trueno, de la tormenta y el cielo. Era un dios temido, cuyo culto se extendía por la Galia y parte de Bretaña. En particular, su adoración era muy parecida a la de Teutates, ya que para aplacar su ira se le dedicaban sacrificios y era miembro de la triada formada por estos dos más Esus. Se le relaciona con Thor, por su similitud con los poderes del rayo y el trueno, y los romanos le identificaban con Júpiter.

## Esus

Dios sanguinario, señor de los bosques. Agrupado por Lucano junto a Teutates y Taranis como dioses principales de los galos. Recibía sacrificios debido al temor por ser un dios salvaje y ávido de sangre.

Héroes

## Manannan

**Manannan** (o Mannawydan) ab Llyr (hijo de Llyr), personaje mitológico irlandés. Es un integrante de los Tuatha Dé Dannann. Es un poderoso mago, dueño de un casco flameante que encandila a sus enemigos, una coraza invulnerable, un manto de invisibilidad y una nave que surca el mar sin remos ni velas. Nativo de la Isla de Man, que toma su nombre de él; allí aún pueden verse las ruinas de las que se supone su gigantesca tumba, cerca del castillo de Peel.

## Ogmios

Representa a la elocuencia, es un anciano todo arrugado, vestido con una piel de león; lleva maza, arco y carcaj. Tira de multitudes de hombres atados por las orejas con una cadenilla de oro cuya extremidad pasa por la lengua agujereada del dios. Ogmios es la elocuencia segura de su poder, el dios que, a través de la magia, atrae a sus fieles. Es también símbolo del poder de la palabra ritual que une el mundo de los hombres con el mundo de los dioses. En su nombre se profieren las bendiciones a favor de los amigos y las maldiciones contra los enemigos.

En Irlanda le llaman "**Ogma**". Es el inventor del "ogam", conjunto de signos mágicos cuya fuerza es tan grande que puede paralizar al adversario. También es un guerrero que participa eficazmente en la batalla "Mag Tured".

## Nuada Airgetlam

Su nombre significa "brazo de plata" y pertenece a los Tuatha Dé Danann. Debido a que en el transcurso de la primera batalla de "Mag Tured", perdió un brazo y no podía reinar, el dios Diancecht le fabrica una mano de plata y así asume nuevamente la función de rey y conduce a los Tuatha Dé Danann en la segunda batalla de "Mag Tured".

## Rhiannon

Heroína galesa, su nombre proviene de "Rigantona": la gran reina. Aparece como una amazona y escoge a *Pwyll* como esposo. Su hijo *Pryderi* le es arrebatado al momento de nacer y es acusada de haber hecho desaparecer al niño, es condenada a llevar sobre su espalda a todos los visitantes que vayan a la fortaleza de su esposo.

## Gwyddyon

Es uno de los héroes más famosos de la tradición galesa. Es hijo de Dana y padre de **Lleu Llaw Gyffes**. Posiblemente su nombre puede significar "sabio". Representa el poder mágico heredado de los antiguos druidas.

## Finn Mac Cumail

Es el guerrero y mago, es el hijo de **Cumail** y el padre de **Ossian**. Temible guerrero, venga a su padre muerto en combate y reconstituye la tropa de los "Fiana". Su nombre significa "Blanco, hermoso, rubio y de buena raza". Poeta y mago, conoce los doce libros de poesía y posee el don de la iluminación cuando se mordisquea el pulgar.

### **Cuchulain**

Es el personaje más famoso de la epopeya irlandesa. Algunas versiones de su leyenda pretenden que es hijo del propio dios Lug. De verdadero nombre Setanta (donde reconocemos el nombre británico del camino), obtiene su sobrenombre de Cu-Chulainn (perro de Culann) después de matar al perro de los ulates, Culann, y prometer que lo reemplazaría como protector. Su furia guerrera es tal que es capaz de contorsiones inverosímiles, con las cuales deforma completamente su cuerpo, lo que acentúa su aspecto sobrehumano y hace de él un ser ciclópeo. De su cabeza emana la "Luz de Héroe", signo de los semidioses y de personajes inspirados por la divinidad.

**Cuchulainn** es un "héroe de luz", un héroe civilizador, personificación de la sociedad a la que pertenece, pero a la que él confiere un carácter divino. Representa, también, una especie de culto solar masculino (no existe un dios solar entre los celtas).

### **Arturo o Artús**

**Arturo** o **Artús** es el personaje más importante de la tradición celta. Originariamente no era más - históricamente- que un modesto caudillo guerrero, un jefe de jinetes que alquilaban en cierto modo sus servicios a los reyes insulares hacia el año 500 de nuestra era, en la lucha desesperada que estos britones sostenían contra los invasores sajones. Sus éxitos fueron tales, que la leyenda se adueñó del personaje, exagerando notablemente su papel y su poder, y confiriéndole una dimensión mitológica. Así es como Arturo, cuyo nombre (en realidad, sobrenombre) significa "que tiene el aspecto de un oso", adquirió todas las características de una divinidad de la tradición celta.

Otros mitos, de origen celta, vinieron a añadirse al esquema primitivo, y Arturo se convirtió en el símbolo de un mundo celta ideal que funciona en torno a un eje constituido por el rey. Pero este rey sólo tiene poder en la medida en que está presente, aunque sea sin actuar. Arturo y Merlín forman la famosa pareja rey-druida sin la que ninguna sociedad celta puede existir. Su padre fue el rey Uther Pendragon, que con la magia de Merlín engendró un hijo, Arturo, con la esposa del duque de Cornualles. La mujer, que se llamaba Igraine, ya le había dado dos hijas al duque: Morgause, que sería la esposa del rey Lot de Lothian y madre de sir Gawain, y Morgana, que aprendió las artes mágicas de Merlín y fue llamada "Le Fay" o "El Hada ". Sucede a su padre al arrancar la espada Excalibur de la roca en la que estaba clavada. En todas las novelas de la Mesa Redonda, Arturo se distingue por cierta pasividad. Son sus caballeros quienes actúan en su nombre, y en el de la reina Ginebra, que es quien ejerce la soberanía. Ginebra ama a Lanzarote del Lago, mejor caballero de Arturo e hijo adoptivo de la Dama del Lago. El reino se divide en dos cuando todos se enteran del adulterio gracias al Hada Morgana. Mordred (hijo incestuoso de Arturo y Morgana) mata a Arturo en una batalla, y Morgana lo lleva a Ávalon para cuidarle y enterrarle.

### **Merlín**

Uno de los personajes más conocidos de la leyenda artúrica. **Merlín** tuvo una existencia real, setenta años después del Arturo histórico. Fue un reyezuelo de los bretones del norte, en la Baja Escocia, el cual, habiendo perdido el juicio a consecuencia de una batalla, se refugió en un bosque y se puso a profetizar. La leyenda se apoderó del personaje, y diversos elementos mitológicos vinieron a cristalizar sobre el mismo. Se encuentra en él el mito del loco inspirado por la divinidad, el del "hombre salvaje", señor de los animales y equilibrador de la naturaleza, el del niño que acaba de nacer y que revela el porvenir, y el del mago.

En la leyenda elaborada, Merlín es hijo de un demonio íncubo llamado Belial el Bestial, lo que explica sus poderes. Se opone al rey usurpador Vorigern, sirve y aconseja a Aurelio Ambrosio (Emrys Gwledig) y se convierte en consejero permanente y mago titular de Uther Péndragon. Hace que éste engendre a Arturo, obliga a reconocer a Arturo como rey de los bretones, le aconseja y ayuda en sus empresas, y establece la Mesa Redonda. Acaba sus días en el bosque de Broceliande junto a su amada Nimue, la Dama del Lago.

## **El culto céltico**

Para los primeros celtas algunos árboles eran considerados sagrados. La importancia de los árboles en la religión celta es mostrada por el hecho de que muchos nombres de la tribu Eburonian contienen alguna referencia al árbol del tejo, mientras que nombres como Mac Cuilinn (hijo del acebo) y Mac Ibar (hijo del tejo) aparecen en los mitos irlandeses.

Los escritores romanos declararon que los celtas practicaron el sacrificio humano en gran escala lo que es apoyado periféricamente por fuentes irlandesas; sin embargo, la mayoría de esta información es de segunda mano y se basa en rumores. Existen muy pocos hallazgos arqueológicos que prueben el proceso sacrificial por lo que la mayoría de los historiadores contemporáneos tiende a considerar el sacrificio humano como raro dentro de las culturas célticas.

Existía también un culto al guerrero que se centraba en las cabezas cortadas de sus enemigos. Los celtas proporcionaban a los muertos las armas y otros equipos que indicarían que ellos creían en otra vida posterior a la muerte. Antes del entierro, ellos cortaban también la cabeza de la persona muerta y estrellaban el cráneo, quizás para prevenir que vagara como fantasma.

### **Los templos**

A menudo se dice que los pueblos celtas no construyeron ningún templo, y que sólo se rendía culto en el exterior, en los bosquecillos de árboles. La arqueología ha mostrado por un largo tiempo que esto es falso, con el descubrimiento de varias estructuras de templos a lo largo del mundo celta conocido. Con la conquista romana de partes del mundo celta, un tipo distinto de templo celta-romano denominado *fanum* también se desarrolló.

### **Los druidas**

Los druidas, quiénes han sido romantizados en la literatura moderna, fueron la gran clase hereditaria de sacerdotes responsables de transmitir y practicar las tradiciones mitológicas y religiosas de los pueblos célticos. El papel del druida puede compararse a la casta hindú de los brahmanes o al mago iraní, y como ellos se especializaron en las prácticas de magia, sacrificio y augurio. Debido a las similitudes entre estas clases y entre las ramas divergentes de descendientes de culturas indo-europeas, se ha propuesto que los orígenes serían una clase similar entre los proto-indoeuropeos.

Los druidas eran particularmente asociados al roble y al muérdago (hierba parasítica que normalmente crece en estos árboles); y se cree que ellos utilizaban a este último para preparar medicinas o pociones alucinógenas. Para ayudar a entender el significado, la palabra druida (galés *derwydd*) se cree a menudo que viene de la raíz de la palabra que significa "roble" (galés *derw*), aunque probablemente esta raíz proto-indo-europea puede haber tenido el significado general de solidez.

Los bardos, por otro lado, son aquéllos que relataban por medio de cantos las historias que recordaban los hechos de los guerreros tribales famosos así como las genealogías e historias de las familias de los estratos gobernantes entre las sociedades celtas.

La cultura céltica no era una cultura histórica, anterior al contacto con las civilizaciones mediterráneas, por lo que no dejaban su historia por escrito. Sin embargo, los pueblos celtas mantuvieron a menudo una intrincada historia hablada comprometida con la memoria y transmitida por los bardos. Similar a otras culturas pre-instruidas (vea, por ejemplo, los Vedas de India, los cuales fueron transmitidos por siglos solamente por la memorización de un formulario arcaico en sánscrito que no se había hablado como lengua vernácula por cientos de años), los bardos facilitaron la memorización de tales materiales a través del uso de la métrica y rima poética.

Pudo haber existido además una clase de "videntes" o "profetas", los *Strabo*, de una palabra celta cuyo significado significa "inspirado" o "extático". Es por consiguiente posible que la sociedad celta tuviera, además de la ritualística y taumaturgica religión de los druidas, un elemento del shamanismo de comunicación extática con el mundo de los muertos.

### **Significado de las profecías en el ritual druídico**

Diodoro comenta sobre la importancia de profetas en el ritual druídico: Estos hombres predicen el futuro observando el vuelo y llamadas de los pájaros y por el sacrificio de animales sagrados: todos las ramas de la sociedad están en su poder... además en materias muy importantes ellos preparan a una víctima humana, a la que le clavan una daga en el pecho; observando la manera en que sus miembros convulsionan cuando él cae y el fluir de su sangre, de esta forma ellos pueden leer el futuro. Estos comentarios greco-romanos se apoyan de alguna manera en las excavaciones arqueológicas. En Ribemont en Picardy, Francia, se encontraron agujeros llenos de huesos humanos y huesos de muslo deliberadamente arreglados en modelos rectangulares. Se cree que esta urna fue llevada a tierra por Julio César mientras estaba dominando la Galia. En un pantano en Lindow, Cheshire, Inglaterra se descubrió un cuerpo que también puede haber sido la víctima de un ritual druídico. El cuerpo está ahora en exposición en el Museo Británico, Londres.

#### Festividades

Las principales festividades eran trimestrales y estaban relacionadas con las estaciones y la fertilidad agropecuaria.

- Imbolc (1 de febrero): en relación con el parto de las ovejas, se ofrecía leche de dicho animal a la diosa Brigid.
- Beltaine (1 de mayo): fuego de Bel o bello fuego, en honor del dios Belenos. Se encendían hogueras y se hacían pasar los animales por entre las llamas, para defenderlo de las plagas.
- Lughnasa (1 de agosto): fiesta de Lug (también denominado Llew en Gales y Lugus en Francia). Era la fiesta de la cosecha.
- Samain (1 de noviembre): o final del verano, era la festividad más importante y el principio del año nuevo.

#### Remanentes modernos

Las creencias y conductas célticas tribales han tenido un gran impacto en las culturas célticas modernas. La mitología basada (aunque, no idéntica) en la religión pre-cristiana, fue de conocimiento común para la cultura céltica y transmitida oralmente hasta el día de hoy, aunque en la actualidad este menguando. Varios rituales que involucran actos de peregrinación a los sitios como las colinas y pozos sagrados que se cree tienen poder curativo o propiedades beneficiosas todavía se llevan a cabo.. Basado en la evidencia del continente europeo, la adoración de varias figuras que son ampliamente conocidas por el folklore de los territorios celtas de hoy o que toman parte en la mitología posterior al cristianismo se han descubierto en áreas en las cuales no existen registros antes de la cristiandad.

Algunos de éstos son:

- *Lugh* en Irlanda, *Lugus* en Galia, y *Llew* (a veces *Llew*) en Gales.
- *Brigid* o *Bríd* en Irlanda, *Brigindo* en Galia, y posiblemente *Brigantia* en Bretaña.
- *Maponos* en Bretaña y Galia, *Mabon* en Gales, y un dios probablemente relacionado al *Aengus Mac Óg* en Irlanda.
- *Núadha* en Irlanda y *Nodens* en Bretaña.
- *Badhbh Catha* en Irlanda y *Cathubodua* en Galia.

Las diferencias en los nombres son consecuencia de la desviación de los idiomas entre los distintos grupos.

#### Bibliografía

1. Ellis, Peter Berresford (1994). *Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford: Oxford University Press.
2. Green, Miranda J. (1992). *Dictionary of Celtic Myth and Legend*. New York: Thames and Hudson.
3. MacCana, Proinsias (1970). *Celtic Mythology*. New York: Hamlyn.
4. MacKillop, James (1998). *Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford: Oxford University Press.
5. O'Rahilly, Thomas F. (1946, reissued 1971). *Early Irish History and Mythology*.

6. Rosaspini Reynolds, Roberto (1999). *Mitos y Leyendas Celtas*. Buenos Aires:Ediciones Continente.
7. Rosaspini Reynolds, Roberto (1999). *Cuentos de Hadas Celtas*. Buenos Aires:Ediciones Continente.
8. Rosaspini Reynolds, Roberto (2000). *Cuentos de Hadas Irlandesas*. Buenos Aires:Ediciones Continente.
9. Sjoestedt, M. L. (1949; translated by Myles Dillon. repr. 1990). *Gods and Heroes of the Celts*. Berkeley: Turtle Press.

FUENTE: WIKIPEDIA

## DRUIDAS

Los **druidas** fueron miembros de la clase sacerdotal en la Gran Bretaña, Irlanda, la Galia (Francia), y posiblemente otras partes de la Europa Céltica y la Galacia durante la Edad de Hierro, e incluso antes. No hay registros escritos por los propios druidas y la única evidencia de la que se dispone son descripciones breves realizadas por los griegos, romanos y varios autores y artistas dispersos, así como también algunas historias creadas posteriormente, en el Medioevo, por escritores irlandeses. Se tiene evidencia arqueológica relativa a las prácticas religiosas en la Edad del Hierro, aunque “ningún artefacto o imagen desenterrado se ha podido asociar indudablemente con los antiguos druidas”. Varios temas recurrentes sobre los druidas se presentan en un gran número de registros greco-romanos, incluyendo los sacrificios humanos, su creencia en la reencarnación y su alto estatus social en los pueblos galos. Nada se sabe aun sobre sus prácticas de culto, excepto por el ritual del roble y el muérdago según la descripción de Plinio el Viejo.

La referencia más antigua de la que se tiene conocimiento data del 200 a.C., aunque la descripción fehaciente más antigua proviene de Julio César en su escrito *Comentarios sobre la guerra de las Galias* (50 a.C.). Escritores grecorromanos posteriores también describieron a los druidas, incluyendo a Cicerón, Tácito y Plinio el Viejo. Tras la invasión de la Galia por el Imperio Romano, el druidismo fue proscrito por el gobierno romano bajo el mandato de los emperadores Tiberio y Claudio en el siglo I d.C. y acabaría desapareciendo de los registros escritos alrededor del siglo II.

Alrededor del año 750 la palabra “druida” aparece en un poema del monje irlandés Blathmac, quien escribió sobre Jesús diciendo que el fue “...mejor que un profeta, con más conocimientos que cualquier druida, un rey que fue obispo y un completo sabio”. Los druidas también son mencionados en varios cuentos medievales de la Irlanda cristiana tales como *Táin Bó Cúailnge*, donde son ampliamente retratados como hechiceros que se oponían a la llegada del Cristianismo. En el despertar del Renacimiento céltico en los siglos XVIII y XIX, grupos fraternales y neopaganos se fundaron basándose en ideas sobre los antiguos druidas en un movimiento es conocido como neo-druidismo.

### Etimología

La palabra *druida* proviene del latín *druides*, que a su vez fue considerada por los antiguos escritores romanos proveniente de la palabra nativa en céltico para esas figuras sacerdotales. Otros textos romanos también emplean la forma *druidae*, mientras que el mismo término fue usado por etnógrafos griegos como δρῦιδῆς (*druidēs*). Aunque no han sobrevivido inscripciones romanas o célticas que alberguen la morfología de la palabra, ésta es cognada con el céltico insular tardío, irlandés antiguo, *druí* (druida, hechicero) y el galés temprano *dryw* (vidente). Con base en todas las formas disponibles, la palabra hipotética del proto-celta puede ser reconstruida como *\*dru-wid-s* (pl. *\*druwides*) que significa “el que conoce al roble”. Los dos elementos provienen de las raíces protoindoeuropeas *\*deru-* y *\*weid* (ver). El sentido de “conocedor del roble” (o “vidente del roble”) es confirmado por Plinio el Viejo, quien en su *Historia Natural* etimologiza al término como si proviniera del sustantivo griego δρῦς (*drus*), “roble” y del sufijo griego -ιδῆς (-idēs). La palabra del moderno irlandés para roble es *dair*, y de ésta se derivan formas inglesas para lugares, tales como



Derry—Doire y Kildare—Cill Dara (literalmente “templo del roble”). Hay varias historias de santos y héroes que versan sobre robles, y subsisten en la Irlanda rural algunas historias y supersticiones locales (llamadas **pishogues**) sobre los árboles en general. Tanto la palabra irlandesa *druí* y como la galesa *dryw* pudieran también referirse al pájaro cochín posiblemente asociando a éste con el ave del augurio en las tradiciones irlandesa y galesa. (Véase: Wren Day).

### Prácticas y doctrinas

De acuerdo con el historiador Ronald Hutton, “podemos saber virtualmente nada con certeza acerca de los antiguos druidas, así que —aunque sin duda existieron — fungen más o menos como figuras legendarias”. Sin embargo, las fuentes referidas por escritores antiguos y medievales, junto a la evidencia arqueológica, pueden dar una idea de la forma en que desempeñaban su papel religioso.

### Rol social y formación

Una de las pocas cuestiones en las que coinciden las fuentes grecorromanas e irlandesas acerca de los druidas es que éstos jugaban un papel importante en la sociedad celta. Julio César, en su descripción sobre la sociedad gala, señalaba que los druidas eran uno de los dos grupos religiosos más importantes (junto a los nobles) y eran responsables de organizar el culto, los sacrificios, la adivinación u oráculo y los procedimientos judiciales. También afirmó que estaban exentos del servicio militar y del pago de impuestos, y tenían el poder para excomulgar a los miembros de la comunidad de los festivales religiosos, ocasionando con ello la proscripción. Otros dos escritores clásicos, Diodoro Sículo y Estrabón, afirmaron que los druidas eran tenidos con tal grado de respeto que podían detener una batalla si se paraban entre dos ejércitos.

Fue Pomponio Mela el primer autor que manifestó que la instrucción de los druidas era secreta, y era llevada a cabo en las cuevas y los bosques. La tradición druídica consistía en una gran cantidad de versos que se aprendían de memoria, y Julio César resaltó que podía tomar más de veinte años completar la formación. No hay ninguna evidencia histórica, de la época del auge del druidismo, que sugiera la profesión druida no fuera reservada para los varones, aunque se considera que varias referencias legendarias, como el mito de Ceridwen insinúan la posibilidad de druidas femeninos. Lo que se sabe sobre la enseñanza a los novicios druidas es pura conjetura: de la literatura oral, no se conoce con certeza que haya sobrevivido algún verso antiguo, ni siquiera bajo la forma de traducción. Toda la formación druida era de carácter oral, aunque César indica<sup>25</sup> que los galos, para cuestiones ordinarias, tenían un lenguaje escrito en el que usaban caracteres griegos. En esto probablemente se basó en escritores antiguos, ya que en el tiempo de César, los escritos galos se habían trasladado de la escritura griega a la latina.

### Filosofía

Alejandro Polímata se refirió a los druidas como filósofos y consideró como pitagórica su doctrina de la inmortalidad del alma y de la reencarnación o metempsicosis.

“La doctrina pitagórica prevalece entre los galos que enseñan que las almas de los hombres son inmortales, y que después de un número determinado de años ellas entrarán en otro cuerpo”  
Julio César escribió:

Respecto a sus enseñanzas propiamente dichas, el objetivo principal de toda su instrucción es, en su opinión, imbuir a sus estudiantes con una creencia firme en la indestructibilidad del alma, la cual, de acuerdo con sus creencias, simplemente pasa de un inquilino a otro tras la muerte; solamente por esta doctrina, que roba a la muerte todos sus temores, puede desarrollarse la forma más elevada de valentía humana. Secundarias a este principio fundamental, ellos sostienen varias disertaciones y discusiones sobre astronomía, sobre la extensión y distribución geográfica del globo, sobre las diferentes ramas de la filosofía natural y sobre varios problemas relacionados con la religión.

Julio César, *De Bello Gallico*, VI, 13

Diódoro Sículo, en el año 36 a.C., describió cómo los druidas seguían la “doctrina pitagórica” de que las almas humanas “son inmortales y después de un número de años determinado ellas

comienzan una vida nueva en un cuerpo nuevo". En 1928, el folclorista Donald A. Mackenzie especuló que los druidas habrían sido misioneros budistas enviados por el rey hindú Ashoka. Ya otros han invocado semejanzas comunes indoeuropeas. César describió la doctrina del ancestro original de la tribu, a quién se refirió como Dispater o "padre" Hades.

### **Rito del Muérdago**

Plinio el Viejo describió detalladamente un ritual druida concerniente al roble y al muérdago:

"Tras haber preparado los sacrificios y los banquetes bajo los árboles traen dos toros blancos cuyos cuernos han sido vendados. En su túnica blanca, un druida sube el árbol para cortar el muérdago con su hoz de oro, otros vestidos de la misma manera lo reciben. Después matan a los animales de sacrificio y rezan para que el dios les recompense esta ofrenda con sus dotes".

### **Sacrificios**

Los escritores grecorromanos hicieron con frecuencia referencia a los druidas como practicantes de sacrificios humanos, por lo que los consideraban bárbaros. Los reportes acerca de los sacrificios drúidicos se encuentran en los trabajos de Marco Anneo Lucano, Julio César, Suetonio y Cicerón. César señaló que el sacrificio se hacía principalmente con criminales, pero algunas veces también se utilizaba a inocentes. Éstos eran quemados vivos dentro de un gran muñeco de madera, ahora conocido como el hombre de mimbre. Una descripción diferente, proveniente del manuscrito *Commenta Bernensia*, del siglo X, afirma que los sacrificios para las deidades Teutates, Esus y Taranis se realizaban, respectivamente, a través del ahogamiento, del ahorcamiento y del fuego.

Diodoro Sículo aseveró que, para que un sacrificio fuera aceptado por los dioses celtas, tenía que ser realizado por un druida, pues éstos eran los intermediarios entre las personas y los dioses. Sículo observó la importancia de los profetas en el ritual druida:

"Esos hombres predicen el futuro observando el viento y los cantos de las aves y por medio del sacrificio de animales sagrados: todas las peticiones de la sociedad están bajo su autoridad... y en cuestiones muy importantes ellos preparan una víctima humana; al hundir una daga en su pecho, observando la dirección que desfallece, en que se convulsionan sus extremidades y en que brota su sangre, ellos son capaces de leer el futuro."

Se tiene evidencia arqueológica de la Europa occidental que ha sido ampliamente utilizada para respaldar la idea de que los celtas de la edad de hierro realizaban sacrificios humanos. Se han encontrado sepulturas masivas en un contexto ritual fechadas en este periodo en lo que fue la Galia, en Gournay-sur-Arode y Ribermont-sur-Ancre, en lo que habría sido la región de dominación belga. El arqueólogo excavador de esos sitios, Jean Louis Brunaux, interpretó estas sepulturas como áreas de sacrificios humanos realizados en devoción a algún dios de la guerra, aunque este punto de vista fue criticado por el arqueólogo Martin Brown, quien cree que los cuerpos pudieron ser los de honrosos guerreros, enterrados en un santuario, en vez de los supuestos sacrificios. Varios historiadores han cuestionado si los escritores clásicos grecorromanos son atinados en sus afirmaciones. J. Rives comentó que era "ambiguo" si los druidas habrían realizado esos sacrificios, ya que los griegos y romanos eran conocidos por proyectar como rasgos bárbaros lo que ellos veían en los extranjeros incluyendo no sólo a los druidas sino también a los hebreos y cristianos también, confirmando así su "superioridad cultural" en sus propias mentes. En una opinión similar Ronald Hutton sintetiza la evidencia declarando que "las fuentes griegas y romanas del druidismo no son, como las hemos recibido, de la suficiente calidad para formar una decisión clara y final de si los sacrificios humanos fueron, de hecho, parte de su sistema de creencias". Peter Berresford Ellis, un nacionalista celta que escribió el libro *"Los Druidas"* (1994), creyó que éstos eran los equivalentes a la casta brahmanica en la India, y consideró que las acusaciones de sacrificios humanos permanecían sin ser probadas, mientras que la experta en literatura medieval galesa e irlandesa, Nora Chadwick, quien pensaba que los druidas eran grandes filósofos, defendió fervientemente la idea de que no estaban involucrados en los sacrificios humanos y que dichas acusaciones eran propaganda imperialista de Roma.

FUENTE: WIKIPEDIA

**PUEBLOS GERMÁNICOS**

Dentro de las fronteras del Imperio Romano de Occidente, ya se habían asentado varios pueblos germánicos: vándalos en el norte de África, suevos en el noroeste de Hispania, visigodos entre Hispania y el suroeste de la Galia, burgundios en la zona alpina, francos al noreste de las Galias y sajones al sureste de Britania, Anglos, jutos, alanos, ostrogodos y lombardos, aparecen marcados en otras zonas.

**Los pueblos germanos o germánicos** son un histórico grupo etnolingüístico de pueblos originarios del norte de Europa que se identifican por el uso de las lenguas germánicas (un subgrupo de la familia lingüística indo-europea que se diversificaron a partir de una lengua original -reconstruible como idioma proto-germánico- en el transcurso de la edad de Hierro). En términos historiográficos son tanto un grupo de entre los pueblos pre-romanos (en las zonas germanas al oeste del Rin -provincias de Germania Superior e Inferior - en que se estableció una fuerte presencia del Imperio Romano y fueron romanizadas) como un grupo de pueblos bárbaros (exteriores al *limes* del Imperio), situados al este del Rin y al norte del Danubio (Germania Magna); precisamente el que protagonizó las denominadas invasiones germánicas que provocaron la caída del Imperio Romano de Occidente al instalarse en amplias zonas de éste: suevos, vándalos, godos (visigodos y ostrogodos) francos, burgundios, turingios, alamanes, anglos, sajones, jutos, hérulos, rugios, lombardos, etc. Los vikingos protagonizaron posteriormente una nueva oleada expansiva desde Escandinavia (la zona originaria de todo este grupo de pueblos), que afectó a las costas atlánticas (normandos) y a las estepas rusas y Bizancio (varegos).

Algunos pueblos germánicos se fusionaron con la población romana dominante demográficamente en las zonas que ocuparon de Europa sur-occidental (galo-romanos, hispano-romanos, italo-romanos); mientras que otros se convirtieron en la base etnográfica de las actuales poblaciones de Europa central y nor-occidental (escandinavos o nórdicos-la mayor parte de los países nórdicos: daneses, suecos, noruegos, islandeses, y los isleños de las Islas Faroe, con excepción de bálticos, fineses y lapones-, alemanes -en el sentido del ámbito lingüístico alemán, que incluye a los austriacos y la mitad de los suizos y otros grupos de habla alemana de Europa central y oriental desde Francia hasta el Cáucaso-, las poblaciones de habla neerlandesa -noroeste de Alemania, Países Bajos y norte de Bélgica- y anglosajona). En Europa Oriental los pueblos germánicos se vieron desplazados por otros (especialmente los pueblos eslavos y los magiares), para pasar posteriormente a protagonizar una nueva fase expansiva.

Las migraciones de los pueblos germánicos se extendieron por toda Europa durante la Antigüedad Tardía (*Völkerwanderung*) y la Edad Media (*Ostsiedlung*). Estos términos historiográficos se concibieron y utilizaron de forma no neutral, sino como justificación del expansionismo alemán hacia el este en la Edad contemporánea (*Drang nach osten*).

También en el ámbito religioso se produjo una fusión de los elementos germánicos y romanos: algunos ya habían sido cristianizados bajo credo arriano en Oriente en el siglo IV, otros continuaban con las religiones nórdicas tradicionales. La conversión al catolicismo de suevos visigodos y francos en el siglo VI fue clave para su éxito de la formación de sus respectivos reinos germánicos. Hacia el siglo XI todos los pueblos germánicos, incluidos los escandinavos, estaban incluidos en el ámbito de la cristiandad latina.

Las lenguas germánicas se convirtieron en dominantes a lo largo de las fronteras romanas (Austria, Alemania, Países Bajos, Bélgica e Inglaterra), pero en el resto de las provincias romanas occidentales, los inmigrantes germánicos adoptaron los dialectos latinos que se estaban transformando en lenguas romances. Actualmente las lenguas germánicas se hablan a través de gran parte del mundo, representadas principalmente por el inglés, alemán, neerlandés y las lenguas escandinavas.

## **Religión**

La mitología nórdica era en lo esencial compartida por la totalidad de los pueblos germánicos, lo que permitió incluso su recreación historicista durante el romanticismo. La estructura en tríada y otros rasgos comunes a las religiones de otros pueblos antiguos permitieron a los estudiosos de la historia de las religiones (especialmente Georges Dumézil) emparentar las religiones germánicas

primitivas con otras religiones indo-europeas.

El ritual funerario más extendido era la cremación, sustituida por la inhumación a medida que se produjo la cristianización.

El contacto con el Imperio romano, cristianizado a partir del siglo IV ( Edicto de Milán, 313, Edicto de Tesalónica, 380) produjo la cristianización de los godos y otros pueblos germánicos; principalmente a partir del arrianismo, diferenciado del catolicismo y considerado como herejía en ese mismo periodo (entre el Primer Concilio de Nicea, 325, y el Primer Concilio de Constantinopla, 381). Esa diferenciación tuvo el efecto de intensificar la separación social entre los germanos y la población de las partes del Imperio que ocupaban (hispano-romanos, galo-romanos, etc.), dificultándose incluso los matrimonios mixtos. La conversión al catolicismo se produjo inicialmente en el reino de los francos (Clodoveo, entre 496 y 506), el de los suevos (Carriarico, 560) y el de los visigodos (Recaredo, 587).

Los reinos anglosajones de Gran Bretaña fueron cristianizados a partir de la evangelización de monjes irlandeses (San Columba, monasterio de Iona, 563) y romanos ( Agustín de Canterbury, conversión de Ethelberto de Kent, 597 a 601); que también pasaron a la Europa continental. La gran popularidad de la leyenda de Santa Úrsula y las once mil vírgenes ilustraba la dificultad de la cristianización de los pueblos germanos de la Europa central, que se fue produciendo paulatinamente (San Bonifacio, monasterio de Fulda, 742). Hacia el siglo XI ya se habían cristianizado incluso los reinos escandinavos; todo ello en el espacio de la cristiandad latina, mientras que los varegos que formaron los estados rusos se incorporaron a la cristiandad oriental.

## MITOLOGÍA NORDICA

### Origen:

Son muy ancestrales los orígenes de esta mitología, cuyo elemento fundamental es la idea del pueblo guerrero y por eso debemos recordar a los famosos vikingos que lucharon con sus dioses y por sus dioses por su expansión.

Esta vez hablamos de dioses mortales que luchan contra la vejez y contra un destino fatal aunque sea inevitable. Otro rasgo curioso de esta mitología es su visión del mundo: Un fresno gigante llamado Yggdrasil.

El fresno se divide en cuatro franjas, en la más elevada de todas estaba el ardiente Muspelheim (hogar de gigantes de fuego) que debajo tenía el Adgar (morada de Ases), el Vanaheim (la de los Vanes) y el Alfheim (donde viven los elfos de la luz), en la parte intermedia viven humanos y se presenta como un disco plano y redondo, en las raíces del gigantesco árbol y profundidades del mundo se haya el Niflheim donde muertos con deshonor, gigantes crueles de hielo y enanos esclavos entre otros monstruos.

La mitología escandinava, nórdica o también la llamada germánica, estuvo vigente con más fuerza hasta el siglo XI que la religión cristiana se estableció en el norte. Esta mitología, la conservamos gracias al islandés Snorri Sturlusson que no quería que por la incursión cristiana en los países del norte, tal símbolo cultural se borrara; fue el autor de la Saga de Egil Skallagrimson (saga del escaldo Egil), de la Crónica de los reyes de Noruega o Heimskringla y de la Edda prosaica (también se de la Edda Snorri o Menor) un largo poema que contiene una gran diversidad de mitos.

Otras fuentes son por ejemplo la fabulosa Edda Poética o Mayor que nos da la más suma información de mitología nórdica hablándonos de sus deidades, de mitos importantes como el de

Sigfrido, entre otros muchos poemas escritos en nórdico antiguo. Todo y estas fuentes aun existen muchos vacíos perdidos ya que gran parte de la mitología se producía por cuentos de transmisión oral.

## **1ª etapa - La Creación según los nórdicos**

### ***Los primeros brotes de vida:***

Según un mito de esta religión se creía que no había ni cielo ni tierra solo existía el vacío envuelto por una niebla. En medio de todo esto se encontraba una fuente llamada Mimar que se ramificaba en doce brazos, estos ríos a medida que se iban alejando de Mimar se iban congelando.

Al norte se formó una región de nubes y sombras llamadas Niflheim. En el sur se creó la tierra del fuego, Muspellsheim. Cuando los brazos alcanzaron los abismos del norte y del sur se solidificaron de tal forma que los llenaron de gélida escarcha y a partir de todo este hielo se formó una especie de mundo, una superficie, llamado Ginugagap

Con el aire cálido que apareció en el sur se empezó a derretir todo este hielo y de las aguas heladas junto con el contacto del aire caliente surgió Ymir, un gigante de escarcha, que fue el primer ser viviente en aquel mundo. También junto a él apareció una gran vaca llamada Audhumla, de quien Ymir aprovecharía su leche para alimentarse.

Tuvieron hijos de una forma muy especial: Audhumla lamiendo el hielo engendró a Buri, quien fue el primer dios debido a su superior inteligencia respecto a Ymir. De Buri apareció Bor que a su vez se formó otro gigante de seis cabezas llamado Thrudgermir de quien surgió Bergelmir que se emparejó con Ymir y de esta unión salieron los malvados gigantes de hielo.

### ***La expulsión de los gigantes:***

Buri y Bor, su hijo, comenzaron una lucha que no parecía tener fin contra estos gigantes, pero en los árboles de la desesperanza se creó una nueva alianza entre Bor y la gigante Bestla, hija de Bothorn y descendiente de Ymir. Con esta unión se engendraron Odín, Vili y Ve. Estos tres dioses se aliaron con su padre y su abuelo en la lucha contra los gigantes. Odín cambió uno de sus ojos para poder beber de Mimar y así obtener la eterna sabiduría la cual fue primordial para derrotar a Ymir y su sangre sirvió para ahogar a todos sus aliados, salvo a Bergelmir y su esposa que consiguieron escapar.

Los tres hermanos se hicieron cargo del gobierno de *Ginugagap* y colocaron el cadáver de Ymir en el abismo para que de allí se creara un mundo habitable a partir de sus restos mortales. Construyeron *Midgard* (tierra de los hombres) con su piel, formaron las montañas utilizando sus huesos, la vegetación surgió de su vello, los acantilados de sus dientes y el mar se creó con la sangre y el sudor. Crearon los enanos con los gusanos del cuerpo pútrido de Ymir y fueron destinados a morar en las profundidades de la tierra. Al ser creados no podían procrear y cuando moría un enano las princesas enanas modelaban uno nuevo con piedras y tierra.

### ***Establecimiento del mundo y los nuevos seres:***

A muchísima distancia de allí Bergelmir y su esposa crearon el mundo de los Jotuns, donde viven los gigantes, y engendraron a una nueva raza de gigantes en contra de los tres dioses que les

habían hecho huir.

Odín dividió las tinieblas de la luz creando el día y la noche, también formo *Asgard*, la tierra de los dioses.

Todo el universo es sostenido por un fresno, *Yggdrasil*, cuyas raíces tocan *Asgard* y *Midgard*, pero también el inframundo cuya vigilancia se otorga a la diosa Hel. En *Yggdrasil* hay muchos mas lugares como *Alfheim*, la casa de los elfos.

Se cree que todo el universo es perfecto y simétrico gracias a cuatro enanos, los cuatro puntos cardinales, estos son: Nordi, Sudri, Austri y Westri. También se dice que los terremotos son provocados por partes que quedaron vivas de Ymir y que a veces se sacuden moviendo así a *Yggdrasil*.

La creación del hombre y la mujer fue llevada a cabo por Odín, de un olmo sacó la mujer y de un fresno un hombre, Ask (hombre) y Embla (mujer). Vili les dio la razón y Ve el habla, creando así la humanidad.

### **2ª etapa - El Ragnarök, el destino de los dioses:**

La mitología Nórdica nos habla de un fin inevitable, el Ragna (dioses) rök (destino). El principio del fin empieza con el nacimiento de los seres malvados: Loki, se une con la giganta Angerbode y dan a luz a las tres fuerzas del mal, Fenrir (un lobo feroz y enorme), Jörmungand (la serpiente del caos enemiga de Thor) y Hel (la reina de las tierras de la muerte, donde van los no caídos en combate).

### **El primer caído:**

El primer de los dioses que murió fue Balder, el dios de la luz y la verdad. Éste, empezó a soñar terribles pesadillas en las que su vida corría peligro; su madre Frigg, para calmar a su hijo hizo jurar a todas las cosas y seres que jamás lo dañarían. Todos los dioses se divertían arrojando cosas a Balder, y ninguna lo dañaba, hasta que Loki, sabiendo la noticia decidió vengar a sus hijos encerrados para que no lastimaran a los gigantes y a los humanos. Loki se disfrazó de mujer y consiguió saber a través de Frigga que una rama mágica de Muérdago no había jurado por su joven edad. Loki la fue a buscar e hizo que Hödr (o Hodur) dios ciego, le arrojara inocentemente la rama a Balder y éste murió.

Por ello Loki fue castigado a estar encadenado a una piedra con una serpiente cuyo veneno caía en su cabeza causando un dolor que hacia temblar todo el mundo.

### **La preparación de la batalla:**

Fimbulvetr, el frío invierno llegará y pasarán tres inviernos seguidos sin veranos.

Skoll y Hati devorarán a la diosa Sol y a Mani, su hermano Luna, las estrellas desaparecerán y la tierra sucumbirán en la oscuridad. Por esos tiempos toda unión se romperá, toda cadena y eslabón, así Loki y su hijo Fenris (atrapado con una cadena mágica por culpa de Tyr) se liberarán y empezarán su venganza.

Las aguas inundarán la Tierra, Jörmungand, la serpiente del caos saldrá de la tierra escupiendo veneno hacia el cielo y la tierra. El barco Nafglari (o Nagflar), hecho con uñas de los muertos surcará hacia Vigrid cuyo piloto será el gigante Hrym).

El gallo rojo cantará a los gigantes, el dorado a los dioses y el tercer gallo de color rojo-oxido levantará a los muertos de Hel.

Loki también se dirigirá por el mar hacia Vigrid con los habitantes de Hel.

Las fuerzas del mal, Fenris, Jormungand, Hel, los gigantes de escarcha y otras criaturas horribles liderados por Loki, reunidas en el campo de batalla de Vigrid se prepararan para ejecutar el Ragnarök. Mientras, los dioses se reunirán, Odín preguntará el futuro a Mímer y Yggdrasil temblará con fuerza.

Los Ases y Einherjard (los guerreros caídos en batalla) se dirigirán a la batalla guiados por Odín empuñando su poderosa lanza Gungnir. Los Einherjer estará formado por 432 mil guerreros que saldrán por las 540 puertas del Valhalla divididos en escuadrones de 800.

Todo ser vivo temblará de miedo por la guerra avecinada.

### **La batalla final:**

Una vez todos en Vigrid, la batalla empezó. Los Einherjard lucharon con el ejercito de las tinieblas, Odín se dirigirá hacia Fenris, pero morirá devorado por el lobo sin que Thor pudiera evitarlo ya que se estará peleando con Jörmungand su serpiente enemiga la cual podrá vencer con tan mala fortuna que ella antes de morir le clava su mortífero veneno.

Vidar, el hijo de Odín venga a su padre matando a Fenris. Frey muere a manos de Surtur, el gigante de Muspellheim (morada de las llamas incandescentes). El perro Garm luchará contra Tyr y aunque el dios lo podrá matar solo podrá sobrevivir hasta la destrucción del mundo por culpa de las heridas en su cuerpo.

Loki y Heimdall lucharán aunque ambos mueran.

Finalmente Surtur arrojará fuego sobre la tierra y el mundo se quemará matando todo ser en la Tierra. Los vapores tóxicos y las llamas también estallarán abrasando el fuego.

Al final, la tierra termina hundiéndose en el mar.

### **3ª etapa - El mundo después de la destrucción:**

No todo el mundo morirá; había unos dioses que estaban en el cielo de Gimlé, el hermano de Odín, Vili, y los hijos de Odín, Vidar y Vali, los hijos de Thor, Modi y Magni, también sobrevive Honir. Balder y su hermano Hodr emergerán del infierno. También Frigga y Freya junto con otras diosas sobrevivirán a la catástrofe.

Emergerá del mar una nueva tierra, verde y justa, y la hija del Sol iluminará esta nueva morada, donde la raza humana podrá volver a prosperar en Midgard gracias a dos seres humanos escondidos en la profunda madera del Yggdrasil los cuales adorarán al nuevo panteón de dioses gobernado por Balder.

También se habla de otro cielo sobre el de Asgard, Andglan y otro encima de este, Vidblain, lugares que de protección mientras se apaivaga el fuego. En Gimlé los dioses vivirán en paz entre ellos y en esta nueva realidad no habrá maldad.

Sin embargo, aún existirá un lugar para dar castigo a los asesinos, los traidores y los incestuosos,

estos estarán condenados a nadar por los ríos de veneno de Nostrond (“filamento del cadáver”) y a los mas malignos se les reservará el Hvergelmir donde se les succionará la sangre y se los torturará.

Así, un nuevo mundo surgirá, donde los hombres y los dioses vivirán en paz y armonía.

### **Deidades de la Mitología Nòrdica**

La mitología nòrdica se caracteriza por adorar a tres tipos de divinidades pertenecientes a tres clanes (o razas) distintas: Los Æsir y las Ásynjur (ases y asinias), los Vanir (Vanes) y los Jotun (gigantes o trolls).

Los **Æsir** y las **Ásynjur** son los dioses por excelencia, son 32 de los cuales el principal es Odin junto con Thor, Tyr, Heimdall y Balder. Son dioses adorados por la aristocracia y los guerreros. En el lugar opuesto están los representantes de las fuerzas de la naturaleza, los **Vanir** cuyos seguidores eran comúnmente campesinos que se caracterizan por su faceta pacífica y sus habilidades mágicas. Estos dos clanes estuvieron en conflicto y lo solucionaron creando una “préstamo” e incluso casamientos entre ellos: Njörd fue al país de los Æsir (Adgar) a vivir con sus dos hijos Freys y Freya y Hoenir fue con los Vanir (en Vanheim), este conflicto tiene referencia histórica con una guerra real entre guerreros (como Æsir) y campesinos (como Vanir).

Los **Jotun** (o gigantes) no destacan por alguna habilidad concreta pero sobresale por ser los iniciadores de la cosmología Nòrdica, son seres enormes de fuerza sobrehumana enemigos de los humanos. Hay dos categorías: los de hielo y los de fuego y sus fuerzas también se relacionan con la naturaleza en algunas ocasiones. Y aunque suelen ser destructivos, como se denota en su presencia en el Ragnarök y conflictos con los Æsir, hay algunos sabios y ricos como Mimir que sirven de beneficio para los ases.

### **Criaturas nòrdicas**

En la mitología nòrdica encontramos diversos seres mágicos que son comunes a muchas de los relatos mitológicos. Suelen ser seres en conexión con la naturaleza y los nombres más representativos y conocidos son: duendes, elfos, enanos y gnomos.

**Duendes:** Los podemos dividir en tres grupos: domésticos, familiares y dormitorios.

**Duendes domésticos:** Seres de cincuenta cm de altura, aproximadamente, con aspecto humano y que habitan en zonas agrestes, boscosas y montañosas. Siempre viven dentro de cuevas y grutas aunque más tarde se aproximan al hombre por curiosidad y para diversión ya que algunos adoran colaborar con los humanos en sus tareas domésticas. Suelen aparecer de noche.

**Duendes de dormitorio:** Los encontramos en las zonas más oscuras de los dormitorios. Son agresivos e individualistas ya que provocan pesadillas y sus víctimas suelen ser mujeres y niños. Podemos encontrar dos tipos de estos duendes: los Tentirujos, caracterizados por su aspecto agresivo y perverso; y los Minúculus Maligno, que habitan en manantiales y son tan pequeños que no se ven a simple vista.

**Diablillos familiares:** Son pequeños duendecillos con aspecto de diablo, pero con tendencia a la bondad. Suelen no estar vinculados a una casa sino a una persona cuidan su ganado y también a ella a cambio piden sólo un trozo de carne. Alguna vez están relacionados con la brujería.



**Nornas:** Son tres seres divinos que se encargan cada una de ellas de tejer el pasado, presente y futuro: Urd, el pasado, Verdandi, el presente y Skuld, el futuro.

**Enanos:** Son seres de estatura baja y no muy bellos que viven en cuevas. Su rostro es lívido y de larga barba. Suelen vestir con ropa de minero, con delantal de cuero, linterna, el mazo o el martillo. Sólo trabajan donde saben que pueden hallar grandes tesoros.

Son hábiles con el manejo de las hachas y las herramientas para forjar, crearon el martillo Mjolnir para Thor, la lanza Gungnir para Odín, el anillo mágico Draupnir y el navío Skidbladnir.

**Elfos:** Se dividen en dos grupos: elfos de la luz (los *Ljalfar*) y elfos de la oscuridad (los *Dopkalfar*).

**Elfos de la Luz:** Son seres de una belleza etérea, visten con ropas finas y transparentes. Son bondadosos con los hombres. Poseen el don del cambio de apariencia, de desplazarse sobre el fuego o por el interior de la madera y la piedra, ven el futuro, además tienen el don de la música. Pueden llevarse bien con los humanos o por el contrario, causarles daño. A finales de otoño celebran un sacrificio, llamado Álfablót.

**Elfos de la oscuridad:** Son, al contrario de los otros, feos y de nariz larga de color oscura. Suelen vivir bajo tierra o en unas casas en los árboles que están en las zonas más oscuras. Tenían dominio de los poderes ocultos de la naturaleza y de las escrituras rúnicas, que grababan. Muchas veces son temidos por sus travesuras a los humanos ya que les gustaba mucho molestar a los niños asustándolos por la noche. Reciben varios nombres como: Cauchemar, Qaalruter, Nachtmannle, entre otros.

**Trolls:** Este término se refiere a una de las más famosas razas de criaturas, su nombre suele relacionarse con la maldad y la fealdad, como si fueran gigantes diabólicos, de hecho los Jötuns de fuego o gigantes de fuego son a veces llamados trolls. También se les describe en otros mitos como hombres que viven en colinas y propensos al robo y el rapto de humanos.

Junto con otras numerosas razas de criaturas, como es el caballo de ocho patas que representa los ocho vientos que monta Odín llamado **Sleipnir** u otros como serían los famosos **dragones** nórdicos, caracterizados por su maldad.

## **Héroes Nórdicos**

**Sigfrido o Sigurd:** La historia de éste, se encuentra en la Saga Völsunga y en el Cantar de los Nibelungos, aunque son varias las vertiente que hacen que varia según la versión.

Hijo del rey de los francos Sigmund y de Siglindia la cual le dio a luz en el bosque y murió en el parto. Creció en la selva y un maestro herrero, Mime, le dijo que debía matar al dragón Fafner que custodiaba el tesoro de los Nibelungos. El héroe se forjó de nuevo la espada que había pertenecido a su padre, y fue a matar al monstruo, una vez muerto se bañó con su sangre que lo haría invulnerable, así fue, aunque una hoja de tilo se le pegó a la espada durante el baño y se convirtió en su único punto débil.

Otras historias del héroe, narran su amor por Krimilda, el hermano de ésta, Gunther, antes de aceptarlo como pareja de su hermana le dice que lo ayude a conquistar a la reina de Islandia. La reina Brunilda, pero, para aceptar a un hombre quiere que pasen unas pruebas deportivas. Sigfrido se las arregla para hacer que Gunther pueda quedarse con su amada, se vuelve invisible y

conquista a Brunilda que al enterarse, se siente engañada y ordena matar a Sigfrido. Krimilda vengará su muerte.

**Beowulf:** La historia se encuentra narrada en lo que es el primer escrito en lengua europea, ya que data del siglo V, antes de que Inglaterra fuera invadida.

Beowulf, era el sobrino del rey de los Jutos: Hygelac. Su primera hazaña fue cuando se enfrentó a Breka un noble de la corte de su tío. Combatieron en el agua durante cinco días, hasta que una tempestad los separó y Beowulf tuvo que luchar contra las olas y monstruos marinos, Breka y él sobrevivieron ya Beowulf por su honor le dieron una espada llamada Nægeling.

Otras hazañas llegan cuando un monstruo ataca a treinta y dos guardias tras un banquete del rey Hygelas de Dinamarca, la criatura mata a todos los guardias y el héroe decide actuar, yendo a Dinamarca acompañado por catorce hombres, aunque tras un banquete se duermen, excepto Beowulf que ve llegar al monstruo llamado Grendel, que lo hiere a muerte cortándole un brazo, y éste huye. Todos celebran el triunfo del chico, pero al volver a dormir la madre de Grendel vuelve a por el brazo de su hijo, se lo lleva silenciosamente junto con el mejor amigo de Beowulf, Asker.

El héroe sigue el rastro de sangre hasta llegar a la morada de los monstruos a los que corta la cabeza. Tras la paz a Dinamarca llegan los frisios, y el rey Hygelas, decide ir con Beowulf a conquistar a los enemigos, pero el rey murió por el camino, y el chico, al volver se le ofrece el reinado pero lo rechaza porque Hygelas ya tenía un hijo y le quiere ser fiel. El hijo, Harder, reinó muy bien pero un conflicto con sus hijos acabó con su vida y entonces el héroe aceptó el trono, tras alguna lucha con el hijo de Harder que llegó a rey de Suecia, este muere. Beowulf reina unos cuarenta buenos años, aunque ya anciano le informan de que un dragón perturba la paz de sus ciudadanos, muere el intentar matarlo pero sabiendo que su pueblo vivirá feliz y con riquezas, pues el dragón guardaba un suntuoso tesoro.

**Peer Gynt:** Éste héroe se presenta como un joven soñador, le gusta la vida relajada, la cacería y aventuras con duendes y renos voladores. Una vez, en uno de sus viajes va a la boda de Ingrid donde se enamora perdidamente de una joven llamada Solveig que rechaza al joven por su carácter fantasioso. Peer enojado, decide vengarse en un impulso rapta a Ingrid y se la lleva a las montañas. Peer seduce a la hija del rey de las montañas y los duendes y gnomos, traviesas criaturas, le obligan a casarse. La hija del rey tiene un hijo monstruoso, Peer horrorizado percibe que si se casa acabará convirtiéndose en una criatura como las del bosque y escapa para no perder la libertad, eso sí, peleando y resistiéndose antes de poder huir.

Después viaja a África, se hace mercader, lo creen profeta e incluso rapta a otra mujer, Anitra, la cual se escapa abandonándolo en el desierto, regresa a Noruega. Allí, con las riquezas obtenidas, conoce a “La sombra” que ha estado presente en sus historias, este personaje le hace ver que debe volver con Solveig, que lo espera. Finalmente va con ella que lo acuna en sus brazos.

Los héroes nórdicos, no son tan numerosos ni de tanta importancia como los clásicos; además muchas veces se coloca en esta categoría de héroes a los reyes más prestigiosos de esta tierras.

### ***El culto a los muertos según la mitología Nórdica***

Según las regiones y el tiempo, el culto y los ritos podían variar ya que los pueblos vikingos (o Nórdicos) no formaban un Estado único, sin embargo, no cabe duda que entre los pobladores de estos países existía la creencia de que había una alma ya que se encuentran al menos cinco

palabras para referirse a ella: önd, hamr, hugr, fylgja y sal.

Aunque la forma del entierro podía variar según el estatus social, todos tienen algo característico que los une. Los entierros se producían según los rituales paganos, siguiendo lo que llamamos actualmente mitología nórdica o eslava. Los vikingos practicaban dos tipos de entierros: cremación e inhumación. En los dos casos, el cadáver se enterraba dentro de una nave o un carro, supuestamente relacionada con la idea del viaje al más allá, inclusive llegando a la situación de enterrar con ellos caballos.

En especial, Noruega y Suecia practicaron la cremación como forma habitual hasta finales del periodo, estas tumbas de cremación situadas bajo túmulos se situaban alrededor de granjas vikingas en las zonas no cultivables que solían ser las rocosas.

En los casos de incineración, el difunto era vestido (las mujeres con el vestido de boda) y adornado con joyas y broches llevando consigo también objetos de utilidad, eran incinerados en una pira (hoguera usada también para sacrificios); en acabar la cremación, los huesos y las joyas se recogían y se disponía de ellos de varias maneras según el lugar: en algunas regiones lo separaban y lo guardaban en una vasija de cerámica que era después enterrada en un hoyo, otros pueblos lo esparcían sobre la tierra echándole después más tierra encima o simplemente lo marcaban con piedras dispuestas de distintas formas (forma de nave, circular, triangular, con lados cóncavos...).

La otra práctica, la inhumación, se puede subdividir en los dos tipos de tumba encontrados:

*Tumba de cámara*, consistía en cavar un hoyo de tierra y se revestía con madera, dentro se colocaba el cuerpo del difunto, vestido y con sus objetos de uso diario, en estas tumbas se metían caballos e incluso su esclava o concubina que elegía ir con él en el viaje al más allá..

*Tumba con ataúd o mortaja*, se introducía el cuerpo en un ataúd o envuelto en una mortaja.

Cabe destacar una forma ilustre y aún recordada por el honor que conllevaba de ceremonia de entierro practicada a personajes como los jefes Vikingos. A estas personas se las colocaba en una barca, vestidos con un traje confeccionado para la ocasión, comida, una bebida llamada Nabith y objetos de valor. El difunto era acomodado en la cama en la que dormía junto a sus objetos, animales muertos e incluso una esclava que moría voluntariamente, tras esto dejaban la barca a merced del mar incendiándola con la ayuda de maderas y elementos inflamables. Este entierro de barca al mar era practicado de manera más humilde por familias más pobres.

Los antiguos pueblos del norte honoraban a sus difuntos, tanto que les hacían sacrificios en tiempos de cosecha, el 29 de septiembre era para ellos la fiesta de los difuntos y de las cosechas.

Algo muy importante, era enterrar a los muertos o que mueran dignos y satisfechos, es decir, si el difunto no ha sido sepultado, ha muerto con una situación jurídica incorrecta (como podría ser una ofensa no compensada) o no les gusta como sus descendientes han administrado su patrimonio, este puede volver transformado en un "Draugr" que era el espíritu corpóreo del muerto que volverá a frecuentar los lugares que accedía en vida y molestará a sus parientes. Para evitarlo era necesario el "Duradomr", proceso para obligar al muerto a estar-lo según las normas. Mientras, los vivos han de seguir un ritual: deben de celebrar un festín los descendientes o herederos, han de hacer el "drekka erfi", es decir, "beber" su herencia.

Cabe destacar que no todos los espíritus de los difuntos van al mismo lugar después de la muerte, pues los nórdicos, caracterizados por su faceta guerrera, solo dejaban entrar al Valhalla, un lugar paradisíaco en Asgard el reino de Odín, donde solo accedían a tal placer los muertos en combates, ellos creían que los Einherjar (espíritus de los muertos en combate) al morir una de las nueve bellas doncellas guerreras llamadas Valkirias vendrían a buscarlos guiándolos hasta el Valhalla donde Bragi les daría la bienvenida. Por el contrario, los perdidos en el mar solían ir a merced del van Ægir que tenía un palacio en el mar y otros, como eran los muertos por vejez, enfermedad o condiciones inapropiadas para ir al reino de Odín llegaban al Niflheim el reino de Hela situado bajo tierra un lugar frío y tormentoso.

Recordemos también que los dioses de la mitología nórdica son mortales y que muchos de ellos morirán en el Ragnarök, estos dioses también se ven influenciados por muertos a los cuales piden información como cuando Odín visita a una vidente del Hel (reino de los muertos).

### **Interpretación del Anillo de los Nibelungos**

El cantar de los Nibelungos, fue redactado hacia el 1200 d.C. aunque llevaba una larga tradición oral a sus espaldas.

Su protagonista es Sigfrido y nos cuenta las distintas hazañas del joven en el reino de los Nibelungos, más tarde la guerra contra sajones y daneses y también el enfrentamiento con los bávaros al paso por el Danubio hasta los choques masivos en la corte húngara de Atila. Una visión diferente a la mitológica se puede relacionar básicamente con el tiempo en el que fue redactado donde el cristianismo y las guerras estaban presentes.

El cantar de los nibelungos es considerado un lamento frente al horror de la guerra ya que contiene una reflexión crítica sobre los enfrentamientos bélicos, aunque esto parece una contradicción ya que fue en la época heroica nórdica (tiempos de grandes migraciones germánicas) que fue cuando surgieron la mayoría de los relatos heroicos de esta mitología y que estaban repletos de exaltaciones a la violencia física y, aunque este cantar no se escape, no significa por eso que esconda otro sentido por el contexto en que se redactó. El aspecto antibelicista se refleja por ejemplo, cuando Sigfrido desafía a los brugindios en su primera visita a Worms y al final optan por evitar la lucha de manera amistosa y otro caso es cuando se dan las incursiones Danesas y Sajonas por el país de los burgindios, se acuerda finalmente una "Paz Duradera". Estos dos ejemplos tienen un reflejo real del siglo XIII de escritura del canto, en la "Plena Edad Media" (Hochmittelalter), donde se procuraba erradicar la violencia colectiva o si mas no redirigirla hacia el exterior.

Una parte importante de la obra cuenta la guerra innecesaria y destructiva entre los brugindios y los huestes de Atila, rey de los hunos. Esta guerra tiene un reflejo en la época de su redactado en que se vivía una guerra civil por la sucesión del trono imperial que debía provocar cierta desolación en los pobladores de la época.

En esta obra la venganza vence sobre la diplomacia, Krimilda permanece fiel a su marido asesinado, enfoque moderno ya que sobrepone el vínculo con el amado antes que los lazos de sangre que la unían con sus hermanos de la realeza brugindia que lleva a un conflicto a estos últimos. Un trasfondo de esto es la importancia de los linajes que se daba en los países nórdicos: había mucha violencia entre las distintas familias proveniente de razones ancestrales germanas.

Otros contenidos que se observan en el Anillo de los Nibelungos es que, a causa de su antigüedad

conserva alguna característica de la mentalidad “primitiva” germánica que puede personificarse bien en el personaje del nibelungo Hagen, prototipo del furor guerrero, de mentalidad arcaica. Hay una particularidad de éste, puesto que es el único que recibe una descripción más o menos detallada, se dice de él que su mirada infunde miedo y que es un ser lleno de fortaleza. Este es además de guerrero, el capitán del ejército de los brugindios que los dirige hasta Atila.

Por finalizar, hay un hecho curioso que es necesario destacar; Sigfrido se bañó en la sangre del dragón Fafner que mató y lo hizo invulnerable excepto en un punto de la espalda donde se posó una hoja de laurel, curiosa relación con el héroe griego Aquiles que fue bañado por su madre Tetis en el lago Estigia y se volvió también invulnerable a excepción del tobillo izquierdo. Esta coincidencia lleva a creer que quizás lo cogieron de los griegos ya que ellos lo escribieron veintiún siglos antes, aunque es solo una suposición ya que como ya hemos dicho esta leyenda era de transmisión oral muy antigua.

FUENTE. WIKIPEDIA

## VIKINGO

**Vikingo** (del inglés *viking*, y éste del nórdico antiguo *víkingr*) es el principal de los nombres dados a miembros de los pueblos germánicos originarios de Escandinavia, famosos por sus incursiones y pillajes en Europa. Dependiendo del contexto y de la interpretación del autor, puede usarse el nombre para referirse a los incursores de esta procedencia o a sus países de origen. La metonimia ha llevado a que el nombre se siga usando aún hoy en día de forma coloquial para referirse erróneamente a los países escandinavos.

Si bien existen referencias vagas a pueblos germanos del Báltico y Escandinavia en las fuentes latinas, sus ataques y su aparición en la escena política europea cobran relevancia con el saqueo del monasterio de Lindisfarne (793) en el norte de Gran Bretaña, al que pronto siguieron ataques a otros monasterios. Los anales y crónicas de los dos siglos siguientes están repletos de relatos aterradores. Su actuar violento aterrorizó a las antiguas comunidades que, aunque acostumbradas a la guerra, no tenían forma de prever cuándo habría una incursión y sufrían una carencia de poderes fuertes en los comienzos de la Edad Media. Estos ataques sumados a los de los húngaros y ávaros, a la presión de pueblos eslavos en Europa Oriental y a la de los árabes en el Sur fueron tanto causa como consecuencia de un período de inestabilidad que favoreció la descentralización política del feudalismo.

Durante los siglos siguientes, los vikingos y sus descendientes tuvieron gran influencia en la historia europea. En las Islas Británicas gobernaron durante muchos años hasta ser finalmente derrotados por los normandos, descendientes de vikingos que habían recibido tierras en Normandía (Francia). En Italia fundaron el reino normando de Sicilia e incluso llegaron a influir con sus incursiones en el Califato de Córdoba y en el Imperio bizantino. A través de los ríos del norte intervinieron repetidas veces en el mar Báltico y en Rusia, cuyos primeros estados (la Rus de Kiev) aparecen vinculados a aventureros vikingos.

Se suele datar el final del período vikingo con la caída del rey Harald el Despiadado, que murió en la Batalla del puente Stamford en el año 1066 cuando intentaba tomar posesión del territorio de Inglaterra. Si bien la influencia nórdica siguió siendo relevante, la aculturización de normandos en Francia, Inglaterra e Italia, las victorias militares de varios estados como Francia que lograron asegurar las costas y la propia disminución de incursiones escandinavas con la cristianización de Escandinavia supusieron paulatinamente el final de su actividad tal y como se conocía.

## Nombres y etimología

El origen de la palabra es discutido. En textos rúnicos se usa la forma *fara í víking* como "ir de expedición", aunque en textos posteriores como las sagas islandesas implica saqueos o piratería y ya excluye expediciones comerciales. El nombre *víkingr* alude entre los escaldos a los marineros y guerreros que participan en expediciones de ultramar. También se usa como nombre de persona en algunas runas suecas. Hay pocas señales de que el término tuviera connotaciones negativas antes de que terminara la era vikinga.

Existen más teorías sobre su origen, algunas bastante improbables. Algunos eruditos han sugerido que la palabra proviene del sajón *wic*, un campamento militar. Otros sostienen que procede de la frase *vik in*, que significa 'bahía adentro', refiriéndose así a sus desembarcos; o puede derivar de la palabra *vik* en nórdico antiguo, que significa *bahía pequeña*, *cala* o *entrada*. Otros opinan que procede de *vig* (una batalla, aunque es improbable por motivos fonológicos), o de *vijka*, que significa mover o desviarse, haciendo de un vikingo 'el que da un rodeo o se desvía'.

Algunas teorías han vinculado la palabra vikingo como variante de la región geográfica de Viken, bajo el significado "una persona de Viken". Según el argumento, un *vikingo* simplemente describe a una persona que procede de Viken, y que solo fue durante los últimos siglos que la palabra identifica a los escandinavos de la Edad Media en general.

En inglés antiguo, la palabra *wicing* aparece en el poema del siglo IX *Widsith*, así como en la historia de Adán de Bremen sobre 1070. Se usaba en la práctica como sinónimo de pirata. La palabra se perdió y no se usa en textos posteriores, siendo *víking* reintroducido en el Renacimiento vikingo del Romanticismo, que los idealizó y dio pie a la extensión del adjetivo a «religión vikinga», «cultura vikinga» entre otros. En español se introdujo desde el inglés.

El nombre hacía referencia a la actividad, no al origen étnico, siendo la extensión del término al pueblo escandinavo, una metonimia moderna. En textos escandinavos, incluso hoy en día, el término se usa normalmente para especificar a los expedicionarios. La cuestión de si eran o no una cultura ha sido objetivo de diversos debates. Olaf Ragnusson, experto en el tema, así lo defiende en su libro "Vikings: The Greatest Civilization.", en base a la sociedad agraria y con un gobierno que tenían. Por ejemplo, el término se usa para las culturas germanas, excluyendo a los Sami, originarios también de Escandinavia.

Este nombre fue, sin embargo, poco usado fuera de Escandinavia. Son frecuentes las formas *varegos* (del mar Varego o mar Báltico) y *nordmanni* (normandos, literalmente "hombres del norte"), de origen franco. Mientras, los cronistas alemanes los describen como *ascmanni*, "hombres del fresno", una descripción que puede deberse a alguna de estas dos teorías: El hecho de que el árbol sagrado de los vikingos, Yggdrasil, es un fresno. O también que el primer hombre, Ask, fue creado según la mitología nórdica por Odín y sus hermanos, Vili y Ve, a partir de un tronco de fresno que encontraron. La primera mujer, Embla, fue creada a partir de un tronco de olmo.

Las fuentes musulmanas hispanas se refieren a ellos como *mayus* (literalmente, «magos», nombre dado a los sacerdotes mazdeístas y utilizado por extensión para referirse a los paganos); las fuentes eslavas, como *Rus* (posiblemente del nombre finés para Suecia *Ruotsi*), y las bizantinas, como *Rhos* (del adjetivo griego para rojo, por su complejón rubicunda) o *Varangoi* (probablemente del antiguo noruego *Var*, voto o juramento, que describe una banda de hombres que habían jurado fidelidad entre sí).

Estos nombres se usaban indistintamente para todas las naciones escandinavas, fueran noruegos, suecos o daneses. Por ejemplo, Adán de Bremen, en un escrito en torno a 1075, se refiere a «los daneses y los suecos y otras gentes más allá de Dinamarca (noruegos) llamados escandinavos». Por lo tanto, cuando las crónicas hacen referencia repetidamente a Dene o Dani, no debería asumirse que los vikingos en cuestión provenían necesariamente de Dinamarca. Sólo los irlandeses, que los llamaban *Lochlannach* (gente del norte) o *Gaill* (forasteros o extranjeros), Dubgaill y Finngaill era los términos para distinguir entre daneses (*Finn-gaill*, extranjeros blancos) y noruegos (*Dubh-gaill*, extranjeros negros).

## **Pueblos nórdicos**

Pueden distinguirse tres grupos principales:

### Daneses:

En sus inicios, los daneses (o danes) tenían una organización militar muy fuerte, realizaron incursiones rápidas, cuyo único fin era el pillaje y obtener un botín. Era también el pueblo más numeroso de los tres. Habitaban principalmente en Jutlandia, Escania y Selandia, aparte de las islas que separan al mar Báltico del mar del Norte entre ambas penínsulas. Esto les daba una gran ventaja estratégica que les permitía dominar las rutas de comercio, al igual que Constantinopla. En Dinamarca se han hallado restos de fortificaciones, de fines del período de apogeo vikingo, donde podía concentrarse gran número de tropas. Las fortificaciones, conocidas como trelleborgs, tienen forma circular y están divididas en cuatro cuadrantes, con edificios en cuadro en cada uno de ellos. Los recintos fortificados están concebidos con una precisión que atestigua gran sentido del sistema y del orden por parte de los caudillos, y también que, en el séquito del rey danés, había gente con profundos conocimientos de geometría. Un ejemplo de este tipo de asentamientos es la antigua Hedeby.

### Noruegos:

Empezaron surcando los mares y ríos con fines pacíficos, que posteriormente cambiarían por incursiones a mayor escala que las de los daneses, con fines de conquista. Se les conocía por ser muy buenos navegantes y fue también en Noruega donde se conservó mejor la tradición naval. Cabe señalar que los noruegos controlaron el mar del Norte, recorrieron el océano Atlántico. Los noruegos colonizaron Islandia, Groenlandia y Vinlandia.

### Suecos:

Realizaron grandes viajes a través de los mares entre los siglos VIII y XI. Recorrieron toda la Europa septentrional y meridional, interviniendo en Rusia, el Imperio bizantino y otras zonas de Europa Oriental.

## **Religión, mitología y cosmología**

Los primeros vikingos eran paganos y politeístas. Adoraban a un panteón de dioses que personificaban las fuerzas de la naturaleza y otros conceptos. Más tarde se convirtieron al cristianismo.

Hay que tener en cuenta que, en contra de la percepción popular generalizada, los vikingos no fueron uniformemente paganos antes de su conversión total al cristianismo. Un gran número de ellos se había ido convirtiendo progresivamente, bien durante sus incursiones a tierras extranjeras, bien a través de monjes misioneros. Estos vikingos cristianos se hicieron cada vez más numerosos a medida que la nueva fe sustituía definitivamente al paganismo durante la evangelización de Escandinavia, aunque las viejas creencias perdurarían hasta el siglo XI. La conversión de los monarcas vikingos y la posterior imposición de la fe cristiana por parte de éstos a todo el pueblo constituyó un punto de inflexión crucial.

Durante este proceso de transición religiosa, la fe politeísta vikinga recibió ciertas influencias cristianas (como antes las había recibido de la religión pagana de Roma). A ello hay que añadir que muchas de las fuentes que proporcionan el conocimiento actual de la antigua religión vikinga fueron escritas por cristianos, y algunos de sus mitos y descripciones responden a una visión cristiana de la mitología nórdica.

## **Bibliografía**

- GARCÍA CORRALES, Enrique: «Los vikingos invaden Sevilla». *Historia* 16, n.º 235, págs. 25-32, 1995.
- VV.AA.: *Los Vikingos en la Península Ibérica*, Fundación Reina Isabel de Dinamarca, Madrid, 2004.
- L'Orsa, Vigdis: "Blodige oppgjør". Vikingene på den iberiske halvøy". Kolofon Forlag, Oslo, 2009.

Hollander, Lee M. (1955) *The Saga of the Jómsvíkings*, University of Texas Press, Austin.  
(inglés)

Sturluson, Snorri, *Heimskringla: History of the Kings of Norway*, tr. Lee M. Hollander. Reprinted  
University of Texas Press, Austin, 1992. (inglés)

FUENTE: WIKIPEDIA