

Breve Recorrido Mitológico

Kai Kai y Ten Ten

El mito de Kai Kai y Ten Ten pone en escena a una culebra maligna vinculada a las aguas (Kai Kai) y una benigna ligada a los cerros (Ten Ten). Se dice que Chaw Elcheffe creó a los animales y a las personas dejando a estas dos culebras gigantescas en libertad. Pero como peleaban tanto entre sí, hubo de separarlas destinando a Kai Kai al agua y a Ten Ten a la montaña. Finalmente, Kai Kai agitó enfurecidamente las aguas y alcanzó a Ten Ten. Según la leyenda, así nació la isla de Chiloé. Por ello mismo, a la entrada del Museo Regional de Ancud se encuentran estas dos serpientes entrelazadas en el suelo simbolizando los orígenes mitológicos de estas tierras.

Manta:

Ser mitológico que tiene la forma de un pellejo de vacuno estirado, que lleva a modos de flecos unas uñas como el puma y que de entre ellas asoman infinidad de ojos color café; se sitúa en largos y ríos profundos desde donde acecha a su presa para envolverla y llevarla a las profundidades donde la devora valiéndose de su pelaje que actúa como ventosas.

Tentenvilú, dios de la tierra: Monstruo subterráneo. Cuando Caicaivilú quiso destruir la Humanidad, protegió al hombre y a los demás seres de sus dominios levantando la Tierra más cerca del cielo, hasta donde el maremoto no pudiera llegar. Su lucha con Caicaivilú fue tan terrible que la Tierra quedó desmembrada, semejante a un laberinto de Islas esparcidas en el Océano.

Caicaivilú, dios del mar: Este monstruo marino habita desde tiempos inmemorables. Caicaivilú quiso castigar al hombre por abandonar sus dominios. Indignado este dios celoso, decidió destruir la Humanidad y provocó el Diluvio Universal. Sin duda habría consumado su crueldad sin la intervención de Tentenvilú, dios de la Tierra quien protegió al Hombre en la cima.

Sirena, ninfa de los canales: Mora donde hay requeríos. Esta mujer-pez siempre está acicalándose y ensayando su mejor canción. Lúbrica y coqueta, al ver a un pescador, canta para seducirlo con el sortilegio de su voz. Si el incauto la sigue, ella lo hace prisionero en los abismos, quedando disponible a los caprichos de la ninfa. Al contrario si la rechaza con su relato, la Sirena se precipita chillando contra la playa donde se convierte en una roca.

Pincoya, diosa marina de la fertilidad: Aparece en las playas adornada de sargazos y cauquil de extraordinaria belleza, los chilotes dejan todo por verla danzar. Su rito sensual hace más intenso y maravilloso al ritmo de la melodía y al paso del tiempo; siempre acompañada de la fauna acuática que canta para ella. Al final de la danza: si mira hacia el mar, el fiordo y playa serán de una fertilidad insaciable.

Caleuche, buque de arte: Barco de piratas. Cuando navega su dotación lo mantiene a rumbo, iluminado y con música de perenne fiesta. Al trasladarse puede hacerlo, incluso bajo superficie a gran velocidad. En su deambular siempre mantiene contacto con gente de la Isla. A su arribo en cualquier caleta, por instantes, deja percibir su presencia, sin embargo prefiere navegar camuflado de lobo marino, cahuel u otro fauno de los canales.

Caballo marino: El caballo marino es como el terrestre, pero un poco más grande y con extremidades mucho más hermosas que un delfín. Suele aparecer en las costas en busca de los

brujos, quienes lo llaman con un silbido extraño. Cuando llega, los brujos lo montan y desaparecen bajo la superficie, rumbo al aquelarre.

Cuchivilú, destructor de corrales: Chanchito con extremidades de culebra, habita en las marismas cerca de las aldeas. Durante las noches suele hozar y destruir los corrales de pesca, donde se alimenta de peces y mariscos. Por sus gruñidos y particular huella que deja en el fango, delata su presencia. De esta manera los lugareños dejan de acudir a ese corral por el temor a la sarna que produce su contacto con la arena.

Invunche, portero de la cueva de Quicaví: Recién nacido es secuestrado por las brujas. Una vez en la Cueva, empiezan a deformarlo. Es un ser humano que camina en un pie, y el otro lo lleva pegado a la espalda. Tiene los brazos torcidos y la cara vuelta hacia atrás. Las orejas, la boca, la nariz y los dedos también son torcidos. No habla, bala como un chivato. Durante su existencia es nutrido con leche de gata negra y carne humana sustraída de los cementerios. En tanto crece, su cuerpo cubierto de pelusas ofrece un horrible aspecto de chivo viejo. En su madurez, aislado y sin poder abandonar su puesto, no aprende a comunicarse sino a través de aterradoros alaridos.

Basilisco, parásito de los enfermos: Nacido del huevo de un gallo soltero, este reptil emplumado se oculta en las viviendas ruinosas, donde aprovecha el sueño de los moradores para alimentarse exclusivamente de la flema de sus víctimas. La persona atacada de ésta manera, no se da cuenta de su situación, hasta que ya sin aliento y reducida a un simple esqueleto agónico, muere de inapetencia.

La Voladora, mensajera de los brujos: Mujer que se convierte en ave mensajera de los brujos. Una vez que ha cumplido con su encargo, regresa al sitio donde dejó sus tripas, tragándose las para así recuperar su condición humana; pero al no hallar sus entrañas, queda convertida en una vauda, y muere pronto. Sólo una bruja mensajera puede convertirse en vauda.

Camahueto, el unicornio prodigioso: De pelaje brillante suele presentarse como un ternero ágil y vigoroso. Habita en lagunas donde nace y emigra a los treinta y cinco años, abriendo una zanja en su trayecto. A este animal se le atribuyen poderes curativos. Muy codiciados por los machis, el Camahueto sólo puede ser atrapado con un sargazo. Al extirpársele su cuerno dorado, se convierte en un débil y tímido corderito.

La Furia, diosa del vicio y la perversidad: Enana repugnante, agresiva y coqueta. Habita en los sitios pantanosos. Con la fuerza de su aliento puede aturdir a gran distancia. Incansable novia de solteros, se deleita haciendo el mal a quienes la rechazan. Tiene gran poder de seducción y una vez saciada su apetito sexual, enloquece al desdichado; luego lo abandona, solitario para siempre y vagando sin rumbo.

Trauco o Thrauco, seductor de doncellas: Enano deforme y repelente, lleva una vida retirada en el bosque. Su altura alcanza a los ochenta centímetros. Tiene los ojos rojos y una mirada de fuerza magnética, además de un gran desarrollo muscular y una fuerza física sobresaliente. Lleva siempre consigo una pequeña hacha de piedra con la que derriba “de tan sólo tres hachazos” los más añosos y crecidos árboles de la selva. Viste de quilinejas, un gorro crónico y un pollerín. Tiene un gran amor por la naturaleza y le agrada contemplar los atardeceres sentado en los viejos troncos de los “tiques” y comiendo el fruto de la murta. A los Hombres Jóvenes o viejos les destina el mal y padecimientos como parálisis, quebraduras de huesos, pérdida de

falcultades mentales. Si alguien lo molesta es capaz de matarlo de una mirada. Pero con las mujeres es diferente, ama y gusta de ellas. Si es doncella la sigue y la excita hasta poseerla. A pesar de su repugnante aspecto, las seducidas aseguran que es un ser irresistible, de tal manera que embrujadas por sus encantos van en su busca al monte.

En recuadro:

Recta provincia

Era la asociación de brujos y curanderos que opera desde la llegada de los españoles en todo el archipiélago de Chiloé. Se dice que la primera reunión se produjo tras el triunfo de Chilpilla, una hechicera indígena, sobre el español José de Moraleda: en un duelo mágico ésta dejó anclado el barco del conquistador en la playa. En 1880 la Recta Provincia fue descubierta por la autoridad y cerca de 80 de sus miembros fueron sometidos a juicio público acusados de muertes inexplicables atribuidas a brujerías. Entonces se disolvió, aunque muchos creen que sigue actuando secretamente.