

Divinidades mitológicas de la Amazonía Peruana

SATIRO (Mantatay). Ser mítico entre los aguarunas; de aspecto desagradable, lleva un pene grande y negro colgando del hombro, su visión es repugnante. Fue el primero en albergar a "Huito" y "Achiote"; mantuvo relaciones sexuales con ambas al amparo de la oscuridad. Ellas, al conocer su aspecto inmundito, lo asesinaron.

SATIRO (Tsuná). Ser mítico entre los aguaruna. Engaña a Huito y Achiote cambiando las indicaciones de la trocha que les conducía a su casa. Se cree que este sátiro comienza la práctica del robo de mujeres. Tiene aspecto repugnante, ojos pequeños, rasgados y cubiertos de pus. Tuvo relaciones con Huito y Achiote en la oscuridad. Descubierta el aspecto físico de Tsuná ellas escapan, con la complicidad del mono Martín. El sátiro avergonzado las persigue e intenta matarlas.

PAJARO CARPINTERO. Según los mitos aguaruna, protege a Huito y Achiote de Tsuná, escondiéndolas dentro de un tambor.

LAGARTO (pequeño). En los mitos aguaruna protege a Huito y Achiote, escondiéndolas en sus fauces.

SAPD. Personaje de la mitología aguaruna. Ayuda a cruzar el río Santiago a Huito y Achiote cargándolas sobre sus espaldas.

SER PROTECTOR (NAYAP). Personaje de la mitología aguaruna. Protege y alberga a Huito y Achiote. Las desposa. Ellas asesinan a la madre de Nayap quien es un ser hecho de cera. Nayap revive a su madre a partir de la cera. Al enterarse de la verdad intenta matar a sus esposas. Estas escapan.

ARDILLA. Entre los aguaruna, último de los personajes míticos que protegen a Huito y Achiote. Ellas tienen contrariedades en el huerto de Ardilla y lo insultan apodándolo "Dienmte mocho". Ardilla, ofendido, decide vengarse; ordena a los horcones de la casa a trasladarse al otro lado del río Santiago. Deja a Huito y Achiote al descampado y rodeadas de ortigas.

HUITO y ACHIOTE. Según los mitos aguaruna, fueron mujeres que se convirtieron en los vegetales que llevan esos nombres. Así empieza el ciclo de conversión de ciertos personajes en animales.

CANIBAL (IWA). De la mitología aguaruna. Ogro que se alimentaba de los antepasados de este grupo. Los cazaba con redes de cham-bira. Luego los ultimaba con un hacha de piedra.

CANGREJO. En los mitos aguaruna. Fue hombre en los tiempos primeros. Protegió a los antepasados aguaruna; por ello mató al Canibal, ahogándolo.

HORMIGA AMARILLA (Isula). En los mitos aguaruna. En los tiempos primeros fue hombre. Entró por el ano del Canibal, matándolo con

sus venenosas picaduras. al salir del interior del Canibal quedó con la espalda manchada de amarillo; a este hecho se debe su nombre. En aguaruna isula amarilla significa: "El que entró por el ano del canibal".

GRILLO. Mitología aguaruna. Antiguamente los grillos eran personas. Protegían a los antepasados de los aguaruna. Engañaron al Canibal: lo envolvieron con hojas y lo asaron. Así se explica la voracidad de los grillos.

CAMALEON. Mitología aguaruna. En los primeros tiempos fue una persona que andaba bien vestida. Protegía a los antepasados de los aguaruna. Engañó al Canibal y lo mató con un trozo de bambú.

CARNIVORO. En los mitos aguaruna. También era el Canibal. Mató a la madre del Sol; ella estaba embarazada. Encontró un huevo en su interior. Este huevo nace el Sol. Carnívoro adopta al niño Sol. El Sol cuando fue mozo se enteró de los sucesos y mató a su padrastro: lo convierte árbol. Para lograr su venganza fue socorrido por las aves diurnas.

LLUVIA. Mitología aguaruna. En los tiempos primigenios fue hambre. Como estropear la casa del Sol (cuando éste aún vivía en la tierra), el astro lo amenazó de muerte. Más tarde la Lluvia, con la ayuda del mono martín, interviene nuevamente para acabar con una gran sequía. La Lluvia enseñó a los hombres a construir casas con techos impermeables: primero le hizo una casa de techo impermeable al Sol. Luego el Sol ordenó a los hombres que así construyeran sus casas.

TRUENO. Mitología aguaruna. Era un hombre que vivía en el cielo. Por su parte, el Sol tenía dos mujeres: Yampán y Sapo. Por una riña que sostuvieran ambas, Yampán decide irse al cielo con sus dos hijos. Allí el Trueno le obliga a que sea su esposo. Convertida en su mujer sufre los maltratos del Trueno, así, cuando él volvía de caza le gritoneaba. Esos gritos la mataban; entonces Trueno aprovechaba el momento y se comía lo cazado; y luego resucitaba a Yampán. Sol asciende a los cielos, mata al Trueno, libera y recupera a Yampán.

MONO MARTIN. Mitología aguaruna. Antiguamente era un hombre simpático, valeroso, inteligente y principal colaborador y mensajero del Sol. Entre sus azañas se cuentan que exterminó a los canibales en dos ocasiones (una vez los engañó y los precipitó al abismo, otra vez, en colaboración con el Sol, hizo estallar una olla lo que mató a los canibales). El mono martín y el Sol realizaron una competencia para ver quien de los dos hilaba y tejía mejor y más; como ganara el mono martín, el Sol lo maldijo: por eso ahora su trabajo, sus movimientos son lentos y laboriosos.

COTO MONO. Mitología aguaruna. Antiguamente era un hombre grueso y de talla mediana, dedicado al cultivo. Se tragó una calabaza con su bebida adentro, en vez de beber de él. Por tal falta, el

SOL lo castigó: lo transformó en lo que hoy es; le dio una laringe grande, lo condenó a vivir en las copas de los árboles y a chillar como lo hace.

ZORRO. Mitología aguaruna. Fue hijo del Sol. En una competencia con su padre intercambia sus ojos con los de él; por eso hoy posee una vista pobre. Desobedece al Sol y come un alimento que contenía el corazón y el hígado del Trueno vencido. Entonces su padre lo maldice y lo destierra a un cerro. luego lo manda al cielo y lo convierte en relámpago.

HURON. Mitología aguaruna. Fue hijo del Sol. Desobedeció a su padre y comió un potaje que contenía los pulmones del Trueno. Entonces el padre Sol lo maldice y lo envía al cielo donde lo convierte en trueno.

LUNA. Mitología aguaruna. Mitología aguaruna. En tiempos antiguos fue hombre. Moraba en su casa y era amigo del Sol. La Luna poseyó a la mujer del Sol. Este se vengó: mediante una trampa logra que la Luna caiga enredado en su propio pene. Así fue perdiendo luz y tornándose pálido. Un cazador lo libera. La Luna sale al cielo para perseguir al Sol y matarlo. Así se convierte en la luna actual. Cuando hay un eclipse es señal de que casi atrapa al sol. Entonces la luz se torna tenue y nebulosa, y es porque el sol casi ha muerto en la trampa de la luna.

SOL (ETSA). Mitología aguaruna. Es el creador de todas las cosas. Vivió en la tierra, entre los hombres; después ascendió a los cielos. En la tierra combatió y derrotó a los canibales. Con éstas y otras azañas y obras hizo este mundo más habitable para los hombres.

LUNA. Mitología chipibo. Deidad masculina tutelar. Introduce el cultivo, la bebida, el fuego. Divide el espacio donde se van a desplegar los astros -considerados como antiguas criaturas terrenas.

INCAS. Entre los chipibo, héroes. Tiranos o liberadores, ordenadores del mundo. Introducen el arte y la ley. Identifican cada especie, dividen la humanidad, denominan cada grupo social y le asigna un territorio.

CAMALEON (apashiro). Mitología chipibo. Ayuda a los hombres a matar al Inca Vil. Cava un hoyo bien profundo por el sendero donde solía transitar aquel Inca. Al caer al foso los hombres podrían darle muerte.

GUACAMAYO ROJO (sahuan). Mitología chipibo. En los tiempos antiguos fue hombre. Se transformó en ave de plumas amarillas y azules al untarse con la grasa del cadáver del Inca Vil.

GUACAMAYO MILITAR (cain). En los mitos chipibo fue hombre en los tiempos antiguos. Se transformó en ave de plumas amarillas y azules con manchas pardas al untarse con una mezcla de tierra y restos del Inca Vil.

LORO (jori). En el español local es conocido como "boduco". Mitología chipibo. Antes fue hombre. Escondió la hiel del Inca Vil entre sus labios. El pájaro azul, sospechando tal actitud, le propinó un violento golpe. Jori fue obligado así a proyectar la bolsa de hiel, salpicándose la cabeza y alrededor de los labios. A este suceso se debe su coloración actual: plumas verdes en la cabeza y a los lados del pico.

PAJARO AZUL (shane), Mitología chipibo. Antes fue hombre. Se apoderó de la hiel del Inca Vil. Según algunos relatos fue hijo de Inca Vil. Al aplicarse la bilis del Inca Vil se convirtió en un ave delicada de plumaje azul.

GALLINACEA (nea). En el español local se le llama "trompetero". En los mitos chipibo, ave que llegó rezagada para untarse con los despojos del Inca Vil. Su intención era convertirse en papagayo, mas al caer pesadamente al suelo y tratar de retomar vuelo, se cubrió de polvo. Sus compañeros al verlo se burlaron, gritándole: "Serás trompetero"

AVECILLA (isco). En el castellano local: "bocholocho". Mitología chipibo. Es la segunda ave rezagada que llega para untarse con los despojos del Inca Vil.

PERDIZ (comá). Es la tercera de las aves en llegar rezagada para untarse con los despojos del Inca Vil. Al ver que las aves que la precedieron ya se habían metamorfoseado de hombres en aves, decide volar, extiende sus brazos e imita el sonido de los pájaros. Pero como llegó tarde solo pudo ser perdiz. Mitología chipibo.

JABALI (jono). En español local: "sajino". Vió como las personas se trocaban en pájaros al untarse con los despojos del Inca Vil. Por eso trató de imitar a la perdiz: empezó a piñonear; sin embargo se transformó en jabali en vez de ave. Mitología chipibo.

PAUJIL (jasin). Pavo silvestre. Mitología chipibo. Fue la última persona que vino a untarse con los despojos del Inca Vil. Al verse solo, sus ojos se llenaron de lágrimas, su pecho se ensancho y estalló en sollozos que producían extraños sonidos. Su nariz enrojeció, convirtiéndose así en paujil.

MONO TITI (shino). En los mitos chipibo fue niño en los tiempos antiguos. El Inca Vil había ordenado a los niños a subir a la copa de un árbol de guayabo, para que comiesen fruta. Cuando ya estaban en la cima, sacudió el árbol y convirtió a los niños en ese tipo de mono.

MONO BLANCO (josho shino). Mitología chipibo. Fue uno de los niños que subió al árbol de guayabo para recoger fruta por orden

del Inca Vil. Al sacudir el Inca Vil el guayabo, lo convirtió en ese tipo de mono.

MONO AULLADOR (huasa). Mitología chipibo. Fue uno de los niños que el Inca Vil mandó a subir al árbol de guayabo para recoger fruta. Al sacudir el Inca Vil el guayabo, lo convirtió en ese tipo de mono.

INCA BUENO (Cori Inca). Mitología chipibo. Heroe cultural. Comparte con los hombres los beneficios de la cultura, la bebida, el cultivo de la tierra, el fuego de la cocina y demás artes del diario quehacer.

INCA VIL (Yoashico Inca). Mitología chipibo. Fue tirano de los hombres en los tiempos primigenios. Poseedor de todos los bienes culturales, se negaba a compartirlos con los hombres. Por su constante egoísmo los hombres se rebelan y lo matan. Con la muerte del Inca Vil se originan algunas familias de monos, diversas especies de aves y el jabalí.

ESPIRITUS DEMONIAICOS (yoshins). Creencia chipibo. Tienen distinta localización y tamaño. Unos son del cielo, otros, de la tierra, de las aguas, de los ríos, de las lagunas. Los hay grandes y pequeños. Tienen apariencia cambiante. Los remolinos de los ríos, la ventisca, la serpiente, el delfín de los lagos, incluso los foráneos son considerados "yoshins". Intervienen en los asuntos humanos, sea porque se encuentran disgustados o porque el brujo los convoca. Existe gran número de espíritus.

ANACONDA (yoshin). Entre los chipibo, espíritu amo, de las aguas.

JAGUAR (Ino Yoshin). Entre los chipibo, espíritu, amo de la selva.

SATAN (Yobe). Entre los chipibo, espíritu maléfico.

ORION (?) (Pera). Constelación. Mitología chipibo. Cuando vivía en la tierra era una joven dicitada y despreocupada. Por imprudente fue a la guarida del jaguar; él la esposó y luego la devoró. Recompuesta, subió a los cielos donde se convirtió en una de las constelaciones (probablemente Orión).

SOMBRA (Bei). Según los chipibo, entidad extracorporal del hombre; espíritu compañero; cuando muere un individuo su sombra lleva una vida errante.

CEIBA (shono yoshin). La ceiba es uno de los árboles más majestuosos de la América tropical. Puede llegar a los sesenta metros de altura. Los chipibos lo consideran el amo de los árboles y uno de los espíritus más poderosos. Es el jefe de los genios guardianes. Es maestro del chamán y lo inicia e instruye en el arte de los remedios vegetales.

DOBLE (caya). Según los chipibos cada persona tiene un doble o

"caya". El doble tiene el mismo aspecto físico, las mismas maneras y vestidos de la persona. El doble suele ser invisible; el chamán puede verlo cuando se halla en éxtasis.

DELFIN ROJO (cushusca). Según los chipibos, es un espíritu que rapta a los dobles de las personas. El rapto del doble puede producir la muerte del individuo que ha perdido su doble.

JAGUAR DE LAS AGUAS (neino). Según los chipibos, es un genio que rapta los dobles de las personas. El rapto del doble puede producir la muerte del individuo que pierde su doble.

SAPO (mashero). Mitología campá. Fue hombre en los tiempos antiguos. Era dueño del fuego, y mezquino con él: sólo entregaba unas pocas brasas a la gente, para luego, presuroso, quitárselas. Cierta vez se tragó unas brasas, al quemarse la laringe, enrojeció y así se tornó en sapo.

ARDILLA. Mitología campá. Es uno de los héroes culturales de los campá. En los tiempos antiguos fue hombre; entonces enseñó a los humanos a obtener fuego por fricción (mediante una varilla de achiote y leña seca).

LUCIERNAGA. Mitología campá. Es uno de los héroes culturales campá. En los tiempos antiguos fue hombre; entonces enseñó a los humanos a obtener el fuego mediante el uso de leña seca, algodón y pedernal.

VIRACOCHA (S). Mitología campá. Nombre que les dan a los hombres blancos. En los tiempos antiguos vivían en el fondo de una laguna. Cierta vez un campá escuchó unos ladridos cerca de aquella laguna, y decidió capturar al perro. Llevó como carnada unos plátanos. El perro no quiso comerlos -tal fruta es alimento de gente y no de animales. Por eso no salió el perro pero sí, los viracochas. Desde entonces persiguen a los campá para matarlos.

RIO DE LA ETERNA JUVENTUD (Mananeriti). Creencia campá. Río fabuloso, localizado en algún lugar del cielo e invisible a los mortales. En él abundan los peces, allí se bañan los buenos espíritus para rejuvenecer, y de ese modo, vivir indefinidamente.

ESPIRITUS BUENOS (amacenka). Creencia campá. Residen en los lugares más importantes de este mundo y del universo. Suelen visitar a los campá, para lo cual toman formas diversas: de rayo, toman el aspecto de ciertas aves o de nutrias.

COLIBRI (amacenka). Creencia campá. Los colibries son encarnaciones de buenos espíritus. El colibrí es dueño del sagrado tabaco; trae su semilla y la siembra. En el territorio de los campá el tabaco crece silvestre y el colibrí chupa sus flores.

CONDOR (amempori). Creencia campá. Es gran jefe de los campá.

2 -

Vive en el cielo donde están las nubes; posee numerosas hijas. Adora a Dios haciendo misas como los sacerdotes. Es peligroso pues una persona puede confundirlo con el verdadero Dios.

AVE NEGRA (econí). Creencia campá. Ave no identificada. Los campá la describen como un pájaro de color azul marino o negro, cuello blanco y de unos treinta centímetros de largo. Econí bloquea el pasaje de las almas de los muertos que ascienden al cielo; y las hace caer como estrellas fugaces.

CRIATURA ARBOREA (Yaanayte). Creencia campá. Es hijo del Sol. Es una bestia fabulosa que se cree que habita en los parajes más remotos y elevados del territorio campá. Toma la forma de una criatura arbórea, entonces mata con una escopeta silenciosa a aquellos que se aventuran en la floresta. Devora el cuerpo de sus víctimas y también la tierra donde se derramó la sangre de ellas. Come por el año y la única manera de matarlo es extirpándose.

CULTURAS PERUANAS

Se han seleccionado 40 deidades y secundariamente también se incluirán breves referencias a:

Objetos mágicos religiosos

Santuarios

Leyendas cosmogónicas, primitivas y totémicas

Personajes legendarios

Animales mágicos y totémicos

Plantas mágicas (psico-activas)

Organización religiosa

Fiestas religiosas

Ritos y costumbres religiosas

CULTURAS PERUANAS

Deidades

Achachilas	Inti (Dios Sol)	Punchau
Alec	Apu-Inti	Quilla
Alec-pong	Chusi-Inti	Asgadzaba
Atagaju	Inti-Guangue	Sara-mama
Apus (cerros)	Ioma (Ichma)	Shot-une
Ayapec (Aiapec)	Iraya (Con-Iraya)	Si (luna)
Conopas	Kon (Cons)	Supay
Coco-mama	Mallguis y Munaos	Ticci (Tiki, Titi, Titci)
Categuilla, Catu-Illa	Mama cocha	Vaungrabrad
Hapiñuños	Naym-lap	Viracocha
Huamansisi	Ni (mar)	Tocapu Viracocha
Huanacauri	Pachacamac	Imai-mana Viracocha
Huari	Pacha-mama	
Illa-Ticci	Pachayachachic	Yacu-mama
Illa, Illapa	Pasiacaca	

Objetos mágico-religiosos

Canteras y piedras	El signo escalonado	La onda masiva
Conopas	Huacanguis y	Mullu
Constelaciones	tincunacuspas	Pugnios y pacchas
El símbolo del número	Huancas	(el agua)
(Cábala inca)	La cruz	Sauco

Santuarios:

Ccoricancha	Macha-Picchu	Tamputoco
Copacabava	Oxusangate	Titicaca
Chavin	Porcón	Vilcanota
Huari-Vilca	Pachacamac	

Más de 500 nombres de "huacas", con su descripción e identificación.

Cegues y santuarios menores

Apachetas (santuarios en cruces camineros)	Tincunas (Confluencias de ríos)	Rimac-Tampu
Jircas (cimas de cerros sagrados)	Tocancas (escupideras rituales)	Rimac-pampa
Machaycuna (cuevas y cabernas sagradas)	Oráculos:	Cosmovisión:
	Apu-Rimac	Cay-Pacha
		Ucju-Pacha
		Hanan-Pacha

Leyendas cosmogónicas, primitivas y totémicas:

Guapdondelic	Pachacamac	Tunupa
Pacasitampo	Pasiacaca	Viracocha
Pacasinas		

Personajes legendarios:

Cavillaca	Hermanos Cañares	Taapac
Champi-ñamca	Huatyacusi	Tunupa
Chuguisuysuy	Naymlap	Urochombe
Hermanos ayas	Pururaucas	

Animales mágicos y totémicos

Aguila	Jaguar (otorrongo,	Parásitos (larvas,
Araña	puma)	insectos, etc.)
Cobayo	Lagartija	Perro
Colibrí	Llama	Serpiente
Cóndor	Paloma	Serpiente bicéfala
Halcón		Zorro

Plantas mágicas (psico-activas)

Ayahuasca (Banisteriopsis Caapi)	Huachuma (Trichocereus sp.)	Ulluchu
Coca (Erithroxylon coca)	Huantuc (Brugmansia sp.)	Vilca (Oxynadenanthera sp.)
Cumala (Viola)		
Chamico (Darum sp.)	Tabaco (Nicotiana sp.)	

Organización religiosa

Huacahuan-rimac	Tarpuntaes	Willac-umu
"Obispos"		

y una pleya de diferentes denominaciones de practicantes de la magia y ritos religiosos relacionados con la adivinación y la salud.

La religión oficial y las religiones locales.

Oxmalgama religiosa del imperialismo Inca

Organización económica de la religión.

Oraciones:

Los cronistas y misioneros recogieron textualmente una abundante colección de oraciones incas. (Alrededor de 40).

Fiestas religiosas

Atacaymita	Fiestas agrícolas relacionadas a la religión	Tema del descuartimiento (mochico)
Ayahuaymita	Huarachics	Tema de la montaña (mochico)
Baños rituales	Inti-Raimi	Tema de la presentación (mochico)
Calendario religioso	Oncoymita	Tema del vuelo místico
Ccapac-Raimi	Quicuchico	
Capac-Ucha	Qxutuchico	
Danzas religiosas (Taguis)	Situa	

Ritos y costumbres religiosas

Ayuno (Sasi y hatun-sasi)	El culto de los muertos (mallquis y munaos) (panacas y canchas)	La mocha y otras actitudes de adoración
Comunión (sauco)		La música religiosa (tinyas, harawis, etc.)
Confesión (ichusi)	El Itu	
El ayma	El pago de la tierra	La tinca

Ritos funerarios

(una gran variedad, según la época y la zona geográfica).

Sacrificios y obligaciones

Con objetos mágicos
con animales
con seres humanos

En la región amazónica peruana existen sesentitres grupos etnolingüísticos, pertenecientes a doce troncos lingüísticos. A pesar de esta diferenciación fundamental, el área posee un fondo cultural bastante uniforme. Así los esquemas mitológicos se repiten - o varían significativamente - de una etnia a la otra, el complejo mágico-chamánico es también relativamente homogéneo. De esta manera los nombres de los dioses, personajes fabulosos, cambian de una sociedad a otra, mas no la actitud, la dinámica y las formas de relación que el hombre establece con el más allá.

Dadas estas características elementales del área en cuestión, es que proponemos elaborar un patrón general para ubicar los diferentes personajes y cosas de valor mágico religioso :

1- ESFERA DE ARRIBA

1.1 Divinidades :

1.1.1 Creadores - Dioses ociosos

1.1.2 Protectores

(Por ejemplo : Tatatau entre los Secoya (Tucano), ave que vive en la cima de los mundos superiores. Hasta él debe llegar el chamán, para que Tatatau le de sabiduría y le instruya en las artes chamánicas.)

1.1.3 Divinidades celestes

1.1.3.1 Sol

(Por ejemplo : Eisa, el sol entre los aguaruna (Jibaro). Ordenador del mundo presente. Mató a su padre adoptivo, Ajaimpi, antiguo señor de las tinieblas, para luego, ascender a los cielos, y crear la luz, el día que se alterna con la noche.)

1.1.3.2 Luna

1.1.3.3 Pléyades

1.1.3.4 Venus

1.1.3.5 Otras estrellas y cuerpos celestes

1.2 Fenómenos celestes y climatológicos

1.2.1 Rayo - Trueno - Relámpago

(Por ejemplo : Orcón, entre los Secoya (Tucano) el rayo, el trueno y el relámpago, es una manifestación celeste, de la divinidad amenazante del mismo nombre. Anuncia cambios, y de alguna manera, manifiesta la fragilidad y lo efímero que es este mundo.)

1.2.2 Nubes (tipos de...)

1.2.3 Lluvias (tipos de...)

1.2.4 Viento (tipos de...)

1.2.5 Estaciones

1.3 Personajes y gentes celestes

1.3.1 Habitantes de los diferentes mundos de arriba

2- ESTE MUNDO

2.1 Héroes culturales

2.1.1 Actuales

2.1.2 Vencidos

2.1.3 Virtuales

(Por ejemplo : Inca, heroe cultural entre los campa-ashaninca (Arahuac), fue vencido por los wiracochas (blancos) pero volverá para establecer el orden. Esta concepción mesiánica podrá ser influencia de los antiguos franciscanos...)

2.2 Divinidades y espíritus locales protectores o amenazantes (en este mundo)

(Por ejemplo : Tuochi, entre los cocama, iquito y mestizos del Amazonas,

espíritu o duendecillo que seduce a las mujeres, daña los cultivos Boraro, entre los secoya (tucano), duendecillo en forma de pene que viola a las mujeres y mata a los hombres que se hallan en algún paraje solitario.)

2.3 Valores religiosos, míticos y chamánicos de los accidentes "naturales" de este mundo

2.3.1 Lagos

2.3.2 Ríos

2.3.3 Monte

2.3.4 Elevaciones, colinas

2.3.5 Claros...

2.4 Valor religioso, mítico y chamánico de las cosas humanas

2.4.1 La casa (en su conjunto o partes)

2.4.2 El patio, los caminos y el pueblo

2.4.3 El huerto

2.4.4 El huerto abandonado

2.4.5 El varadero

2.4.6 Los ustencilios

2.4.7 Animales domésticos

2.4.8 Los lugares de pesca

2.4.9 Los cotos de caza

3- LOS MUNDOS DE ABAJO

3.1 Divinidades amenazantes

3.1.2 Genios o espíritus amenazantes

3.1.3 Personajes y gentes que pueblan los mundos inferiores

4- EL CHAMAN, SU ARTE Y SUS RELACIONES

4.1 Las plantas del chamán

4.1.1 Estimulantes

4.1.2 Alucinógenos

4.1.3 Plantas que más se mencionan en los mitos

4.2 Objetos y útiles empleados en las artes chamánicas

4.3 Animales con especial valor en el complejo chamánico