

Mitología Ayoreo. Características generales. Sistematización.

La mitología Ayoreo está constituida por una extensa narrativa, cuyos numerosos relatos dan cuenta del origen y sentido de los entes naturales y culturales que conforman al mundo actual. Las teofanías fundadoras de la realidad Ayoreo, actuantes en el mito, desarrollaron su accionar en un tiempo remoto al que puede denominarse "Tiempo de los Orígenes", pues es en este tiempo donde ocurrieron los acontecimientos que dieron origen y otorgaron su sentido actual al universo. Las narraciones míticas relativas a este "Tiempo de los Orígenes" hacen referencia a un mundo preexistente poblado por los antepasados de figura humana de los Ayoreos actuales, los Nanibaháde (sing.: nanibahái). La conciencia cultural del grupo expresa que durante un período de tiempo indeterminado los antiguos Nanibaháde vivieron del mismo modo que los actuales Ayoreos, hasta que una parte de ellos se transformaron por medio de un proceso metamórfico en animales, vegetales u objetos inanimados, mientras que el resto quedó con sus características humanas y originó a los actuales Ayoreos. El esquema básico del relato mítico consiste en la transformación de un antepasado en un ente actual, sea por su propia voluntad o por la intervención de la deidad solar denominada Dupáde o Gedé. La estructura general de estos relatos es constante y está constituida básicamente por la narración de un acontecimiento (=eró) seguido por uno o varios cantos, que pueden tener una función actual terapéutica (=sáude) o precautoria (=paragapidí). El conjunto de ambos elementos se denomina kucáde kike uháidie, lo cual puede traducirse como "el rastro de vuelta de todas las cosas".

El acceso del etnógrafo al conocimiento total de la narrativa está vedado parcialmente por la institución del puyák (=tabú, prohibición) que recae sobre la totalidad o parte de algunos relatos, dado la uhopié (=potencia) implícita en éstos capaz de reactualizar los acontecimientos narrados, en su mayoría trágicos, si no se lo hace en circunstancias apropiadas pautadas según determinadas nor-



mas culturales. Esta uhopíé o potencia implícita en el relato mítico, es atribuída a la doble condición de poderosos daihsnáne (= shamanes) y homicidas que ostentaban la mayoría de los Nanibaháde. La enorme cantidad de relatos existentes y su evidente asistemática, hacen dificultosa una sistematización de la narrativa mítica Ayoreo en la cual pueden observarse, por ejemplo, numerosos relatos paralelos sobre el origen de un mismo ente. No obstante, a partir del esquema general antes enunciado y en base a las causas específicas que determinaron la metamorfosis de los antepasados míticos, así como del ámbito de la realidad actual a cuyos entes éstos dieran origen, pueden delinearse en el "corpus" mitológico Ayoreo distintos grupos de narraciones o "ciclos" que, para nuestro caso, constituirían un principio organizativo apto para su exposición sistemática, sin que esto implique su correlato en la conciencia cultural del grupo.

Dentro de uno u otro de estos ciclos, y a veces en varios de ellos, se ubican la cosmogonía, el origen de la muerte, de la agricultura, y en general de todo ente concreto o abstracto de la naturaleza o de la cultura. No ha podido determinarse la existencia de una antropogonía concretizada en relatos, ya que los Nanibaháde originarios aparecen como figuras preexistentes, increadas. No obstante, se han detectado algunos relatos relacionados con este tema, pero parecen ser de reciente influencia bíblica.

A continuación se tratará de caracterizar brevemente a cada uno de estos ciclos y a partir de las signaturas correspondientes a cada uno de ellos se expondrán por ficha aparte algunos de sus principales mitos constitutivos, sin pretender su transcripción exhaustiva, ya que su extensión escapa a los límites impuestos a este trabajo.

#### Ciclos míticos:

- 1.- Ciclo de Dupáde (Gedé=Sol=Dios del cristianismo): Los relatos constitutivos de este ciclo tienen como tema central la metamorfosis de un Nanibahái (=antepasado) a causa de su desobediencia a la deidad solar Dupáde. Los relatos hacen referencia



principalmente a la actuación de esta deidad en relación a la etiología de los colores de los animales, su distribución en motivos particulares y a algunas de sus características morfológicas. También a la creación del cielo y de la tierra posteriormente a la transformación de los Nanibaháde. La figura actual de Dupáde se identifica con la de Gedé, el Sol, y con la del Dios cristiano, a través de un proceso muy complejo de sincretismo ocasionado por el contacto directo o indirecto con las misiones jesuíticas de Chiquitos y del Paraguay.

- 2.- Ciclo de los Nanibaháde (=antepasados): Sus relatos hacen referencia a acontecimientos de la vida de un Nanibahái que en general finalizan con un episodio trágico (muerte, maltrato, mutilación, etc.) que determina su decisión de metamorfosear su figura humana en un ente de la naturaleza o de la cultura (planta, animal, artefacto, estado de ánimo, accidente geográfico, etc.), oportunidad en la cual el Nanibahái indica a los hombres las precauciones que han de tomarse frente al ente que originara, las consecuencias de la infracción al puyák (=tabú) establecido, así como los cantos terapéuticos (=sáude) para sanar el daño que la violación del puyák ocasione al infractor. Los Ciclos de Dupáde y de los Nanibaháde son los que reúnen la mayoría de los mitos del Tiempo de los Orígenes, y en ellos se ven incluidos casi todos los acontecimientos que determinaron la existencia del mundo actual.
- 3.- Ciclo del Gedekesnasóngi (=diluvio): De menor generalidad que los dos anteriores, los relatos de este ciclo hacen referencia a un diluvio provocado por la ofensa infligida por los antiguos Nanibaháde al Rayo, hijo de la Tempestad, el cual produjo una intensa lluvia que inundó al mundo y de la cual sobrevivieron unos pocos hombres que luego se transformaron en los actuales animales acuáticos.



- 4.- Ciclo del Dyotedidekesnasóngi (=agua que arrastra=inundación): De generalidad similar al Ciclo del Diluvio, en este caso la catástrofe es provocada por Diesná, el Grillo, considerada como "dueña" del agua y vinculada con la lluvia y el frío. Sus relatos constitutivos hacen referencia al origen de los animales acuáticos, a través del citado proceso de metamorfosis empleado por los antiguos Nanibaháde. Estos dos ciclos, el del Diluvio y el de la Inundación, constituyen una verdadera mitología propia y exclusiva del submundo de las aguas.
- 5.- Ciclo del Susmaningái (=coraje): Su narrativa refiere las pruebas a que fueron sometidos diversos Nanibaháde por Susmaningái, el Coraje, para probar su valor. Las pruebas consistieron en que los Nanibaháde pasaran o se arrojaran sobre una gran fogata, acontecimiento mediante el cual se produjeron las características distintivas de algunos animales, luego de la transformación acaecida a sus Nanibaháde originarios.
- 6.- Ciclo de la Asohsná (=ave caprimúlgido): Este ciclo es de gran importancia en la mitología Ayoreo. Lamentablemente el estricto puyák (=tabú) que rige para las narraciones que lo componen, hace sumamente dificultoso el acceso a su conocimiento por parte del etnógrafo. No obstante esta dificultad, se ha podido determinar que el ciclo se compone básicamente de un relato central que cuenta la vida del Nanibahái que diera origen con su metamorfosis al pájaro Asohsná. Este Nanibahái era en el tiempo original una mujer muy hermosa y maligna. Durante su vida, la Asohsná sufrió sucesivamente tres muertes trágicas transformándose en animal luego de la última. Junto a este relato central, aparecen otros relativos a la vida y metamorfosis de algunos entes y animales a los cuales se vincula con la figura de la Asohsná, tales como algunos animales hibernantes, avispas subterráneas, ciertas estrellas, la cruz y el espejo, algunos tubérculos y otros.
- 7.- Fiestas.



Cada uno de estos ciclos presenta una cierta fisonomía propia muy general, que está determinada tanto por el modo en que ocurre la metamorfosis de los Nanibaháde, como por el grupo de entes a que éstos dan origen. Así, el Ciclo de Dupáde pone énfasis en el origen de los colores de los animales, el de los Nanibaháde en la forma de los entes, y el del Gedekesnasóngi (=Diluvio) y el Dyotedidekesnasóngi (=Inundación), si bien ambos se refieren a los habitantes del agua, el primero hace especial referencia al origen de los batracios, mientras que el segundo subraya el origen de los peces y las aves acuáticas. El Ciclo de la Asohsná se relaciona principalmente con los animales hibernantes a los cuales transmite su cualidad de puyák (=tabú), hasta el extremo de que en su infracción se halla la causa de la enfermedad, la locura y la muerte.



1.- Ciclo de Dupáde

1.1.- El creador y sus nombres.

Los nombres del creador

"Los abuelos de nosotros, antiguamente, creían que sólo el Sol era Dios y lo llamaban Gedé o Dupáde. Ellos sabían que el Sol era el creador de todas las cosas que vemos, no sabían si eran otros, sólo el Sol".



1.- Ciclo de Dupáde

## 1.2.- Creación de los animales.

El Sol hace y pinta a los animales

"El Sol hizo todas las cosas que se ven en el mundo. Cuando comenzó a trabajar, lo primero que hizo fue fabricar al Tigre (=karatái). Trabajó de noche e hizo toda su forma, sus ojos y su color. Lo segundo que fabricó fue la Paraba (=arará=suahesná) y la pintó con pintura roja. Luego, cuando ya estaba aclarando el día, fabricó al León (=karaté) y lo pintó con la misma pintura roja y quedó medio choco (=rojo desteñido). Fabricó de noche también a la Peta (=tortuga=yoká) y le hizo su pinta y quedó muy bonita. Un pajarito chico, Totitabiá, que era muy orgulloso, se enojó con el Sol porque no lo quería dibujar con un buen dibujo. Entonces maldijo diciendo que no iba a haber más luz. El Sol tuvo miedo de la maldición del pajarito, y entonces le dibujó la cara y los ojos con pintura choquita (=rojo desteñido), y así quedó contento el pajarito y retiró su maldición. A la Garza (=cuguperenatéi) también la fabricó el Sol y le hizo un dibujo blanco con ceniza, y en el pescuezo le puso un dibujo obscuro y con eso ya quedó bien. Usó pintura roja. Nosotros los Ayoreos, usamos una piedra roja (=kurudé) para pintar. Esa piedra usó el Sol. Fabricó luego al Pavo Mutun (=tigirikía) y pintó todo su cuerpo hasta que quedó bonito. Usó dos clases de pintura: para el negro utilizó carbón y lo pasó por todo el cuerpo hasta que quedó bien negro; el otro color lo hizo con ceniza. A la Sucha (=buitre=kobotó) primero la fabricó y después la pintó de negro con el mismo carbón y quedó toda negra. Al Chuubí (=carancho=kirakirái) lo dibujo con ceniza, y él estuvo así conforme con su color medio blanco. A Dikitadí (=loro pequeño) lo dibujó cuando ya estuvo fabricado. Lo pintó con pintura rojita más adentro de los ojos que en todo su cuerpo, y así sus ojos quedaron muy rojos. Al Loro Hablador (=suaría) el Sol lo fabricó y lo dibujó con amarillo, y con eso quedó contento. El amarillo venía



de la saliva del Sol. Fabricó al Pehichi (=armadillo gigante=gato-deháí) con la cáscara de un árbol que se llama ebédúa. Sacó un pedazo de esa cáscara, se la puso encima y la cáscara prendió y con eso estuvo muy contento el Pehichi. Al Oso Hormiguero (=yahaugé) también lo fabricó y lo dibujó: le puso unas astillas grandes, de fierro, como uñas, y con esas quedó bien. Antes el Oso tenía una trompa muy corta, mas el Sol vio eso y se la hizo crecer más, y por eso la trompa le quedó más larga. Fabricó también la Urina (=gamo=eramoró). La pintura de la Urina vino de la saliva del Sol. Al Murciélago lo fabricó también. Le puso al Murciélago (=cabotó) un pedazo de tela en las alas para que pudiera volar. Fabricó al Puerco (=pecarí=ñakóre) y le pintó el cuerpo con pintura negra y la cara con pintura blanca. Y después lo escupió con su saliva y le hizo una cosa atrás que tiene olor. Dijo el Sol: "Su cuerpo no tendrá ningún olor. Su olor saldrá de aquí". Por eso, si alguien lo hiere, no sale ningún olor de su cuerpo; sólo esa cosita hiede. Fabricó también al Hochi (=roedor=ta-céí) y le puso sus dos dientes. Al Lorito (=haidabiá) lo fabricó y después lo untó todo con pintura rojita. Y él estuvo muy contento con su dibujo y con su colita, que el Sol pintó más que el cuerpo. Pintó también al Anta (=tapir=dahusui) y le fabricó unas manos que no eran muy buenas ni muy planas. Y lo escupió con pintura negrita y él estuvo muy contento con su pintura. Fabricó al Carpintero (=pájaro carpintero=asái). Cuando ya estuvo fabricado, le dibujo los hombros con ceniza y quedaron blancos. Y le escupió la cabeza pintándola de rojo. Fabricó un Chuubí (=miákakai) y cuando ya estuvo terminado, lo pintó con su saliva, y quedó medio choco y medio blanco. Fabricó otro Chuubí (=gakoyokí), y cuando ya estuvo bien fabricado, le untó todo su cuerpo con ceniza y quedó muy blanco. Y con ese dibujo estuvo muy contento".



### 1.- Ciclo de Dupáde

### 1.3.- Origen del cielo y de la tierra.

#### Dupáde origina al cielo y a la tierra

"La colcha de Dupáde tenía el mismo tamaño del cielo. Dupáde extendió su colcha y sobre ésta extendió otra. La colcha de abajo quedó como la tierra y la de arriba quedó como el cielo. Pero Dupáde no quiso vivir en ese cielo porque aún había enfermedades allí. Entonces extendió otra colcha más arriba, hizo otro cielo donde no había enfermedades y fue a vivir allí. El primer cielo que hizo es la tierra, el segundo es el cielo que se ve y el tercero es el cielo donde vive Dupáde. Abajo de la tierra hay otra tierra. Se llama Naupié. Allí viven los muertos".



1.- Ciclo de Dupáde

## 1.4.- Origen del Perezoso.

Cokihái, el Perezoso

"Cokihái, cuando era hombre, siempre estaba enfermo. No tenía resistencia para la enfermedad. Se caía al suelo y se abandonaba por causa de la debilidad y no intentaba mejorar. Hasta que un día, para poder sanarse, fue a ver a Dupáde y le dijo: "Por qué no me hace algún dibujo para que yo me alegre?". Dupáde le contestó: "Bueno, te voy a cubrir con un cuero de oveja, pero no vas a vivir en el suelo, te vas a quedar arriba de los árboles". Entonces el Perezoso le dijo: "Por qué me habla así?. Yo deseo vivir en el suelo". Mas Dupáde le volvió a contestar: "Te he dicho que vas a vivir allá arriba. Yo no quiero que me hables más", y enseguida lo maldijo diciéndole: "Tú no vas a vivir en el suelo, sólo arriba de los árboles. Yo te he dado y tú haz venido a pedirme otra cosa. No vas a correr como los otros animales, vas a ir despacio y no vas a tener miedo a nadie, y un día te caerás de un árbol, pero sanarás de nuevo". Más tarde, Cokihái se cayó de un árbol y recordó las palabras de Dupáde, que también le había dicho: "Te caerás, pero buscarás la forma de cómo sanar de nuevo". Así que buscó una forma y encontró este canto (=sáude), y sanó y se levantó de nuevo:

"Ayasá (=oveja) (repetido muchas veces)"

Este sáude sirve para curar Dukosí (=enfermedad) y también para quien se cae de arriba de un árbol".



1.- Ciclo de Dupáde1.5.- Origen de los Nani-  
baháde.Dupáde crea a los hombres y a los animales

"Antes de que Dupáde hiciera a la gente, no tenía compañía. Estaba solito, así que hizo un grupo de gente para que conversara con él. Dupáde los formó con barro y así salieron los Ayoreo. Los animales y las demás cosas también salieron de Dupáde. Como los hombres no obedecieron, entonces Dupáde los transformó en animales".



1.- Ciclo de Dupáde

## 1.6.- Origen de los ciclos estacionales.

El ciclo anual

"Cuando era persona, el Sol era hombre y dijo, antes de irse, un consejo a la gente de esta tierra. Dijo: "Bueno, para que ustedes no se olviden de mí, les voy a dar un consejo. Yo les voy a servir de señal. Cuando yo vaya por mi camino en el medio del cielo, ustedes sabrán que es sekeré (=época de cosecha). Pero cuando yo pase por aquí (=más abajo), ustedes van a saber que es essói (=estación seca). Y cuando vuelva por este camino más bajo y llegue a esta punta (=solsticio de invierno), y vaya de a poco hacia arriba, entonces sabrán que es tiempo de Asohsná (=tiempo tabú)".



1.- Ciclo de Dupáde

## 1.7.- Invocación.

Invocación a Dupáde

"Esa fue la indicación de Dupáde. Cualquier persona que tuviera hambre y estuviera sola, podía gritarle y decirle que deseaba tomar agua. Podía decirle: "Si es verdad que usted está arriba, déme agua". También podía pedirle miel: "Si es verdad que Dupáde está arriba, que me dé miel". Ese pedido no se hacía en voz baja sino a gritos, bien fuerte. Esa era la mejor forma de pedir. Uno podía pedir otras cosas a su gusto. Los que podían hablar con Dupáde era la gente más grande, los más importantes y respetados, los asuté (=jefe). Los que no eran importantes, podían hablar con cualquiera, pero no con Dupáde".



1.- Ciclo de Dupáde

## 1.8.- Otorgamiento de los alimentos.

Dupáde otorga al Tigre su alimento y sus abarcas

"La gente pedía su alimento a Dupáde. Cada uno le pedía cómo alimentarse. El Tigre también vino a pedir un alimento especial para él. Cada uno pedía conforme a su gusto y el Tigre dijo que él quería carne cruda. Dupáde le dijo: "Siendo así tu deseo, nunca comerás carne cocida, sólo comerás carne cruda". Dupáde le dio también sus abarcas y, como eran de madera, los otros animales oían su ruido de lejos y huían. El Tigre no quiso saber nada con la comida cocida y se separó de los demás animales porque ellos comían alimentos cocidos. Volvió a Dupáde para decirle que le procurara otra forma de cazar, porque como tenía abarcas grandes y pesadas, los otros animales huían de él y no podía cazarlos, y por eso no comía nada y estaba flaco. Dupáde lo retó un poco y le dijo: "Bueno, te voy a ayudar, pero de aquí en adelante no quiero verte más. Si te veo, entonces te vas a morir del todo. No quiero que te acerques más al fuego, porque el fuego es el que cuece los alimentos". Entonces el Tigre le respondió: "Bueno, esta vez me voy del todo". Y Dupáde compuso sus abarcas. Le fabricó unas manos de tela y las compuso bien para que él pudiera cazar. Y el Tigre enseguida estuvo contento y se fue. No volvió más".



2.- Ciclo de los Nanibaháde

## 2.1.- Origen de un arbusto de arroyo.

Bakaokedesnái, el Arbusto de Arroyo

"Cuando Bakaokedesnái era hombre, vivía en lugares secos. Un día se cansó de vivir en estos lugares y le habló a Detingóri, la Anguila, y le dijo: "Niño hermoso, quiero saber si me dejas vivir cerca del río, donde hay agua". Entonces Detingóri le respondió: "Bueno, ven a vivir cerca de mi arroyo". Bakaokedesnái quedó muy agradecido a la Anguila porque le había dado permiso para vivir cerca de su arroyo. Pero las demás personas, sus hermanos, tuvieron envidia de él y se pusieron de acuerdo para suprimirlo. Un árbol parecido al Palo Borracho, Tusnói, entonces le dijo: "Váyase, nosotros no lo queremos porque usted está muy gordo y nosotros no. Si no se va, lo mataré". Entonces lo mató y lo volvió a matar, pero no pudo hacer morir completamente a Bakaokedesnái, que moría y volvía a revivir otra vez. Hasta que por fin se cansó el Bakaokedesnái de ser tan maltratado y dijo: "Yo voy a deshacerme de mi persona y a enterrarme aquí, junto al río". Y allí se enterró, pero antes dijo: "Si alguno de ustedes adelgaza o queda muy débil a causa de alguna enfermedad, canten sobre esa persona este sáude (=canto terapéutico):"

"Yo soy dueño de la frescura"

"Yo ti, ti, ti" (ti=onomatopeya de gordura)



## 2.- Ciclo de los Nanibaháde

### 2.2.- Origen de dos roedores.

#### Los roedores Kuhusná y Kukurúi

"Kuhusná era mujer y Kukurúi era hombre. Ambos eran hermanos. Un día éste le dijo a los hombres: "Antes de que me deshaga de mi persona y me transforme en roedor, voy a dejarles mi sáude (=canto terapéutico). El hombre que lo utilice llevará el poder de mis dientes. Si tiene dolor de dientes y canta mi sáude, sanará por el recuerdo de que yo he roído los troncos de los árboles y éstos no han hecho daño a mis dientes". Luego Kuhusná le dijo a su hermano Kukurúi: "Dónde vas a vivir?". Y él le contestó: "Tengo costumbre de vivir debajo de la tierra, así que tendré que vivir para siempre de este modo". Entonces los dos buscaron el modo de cómo vivir debajo de la tierra porque el Sol los acobardaba. Echaron la tierra afuera de la cueva y la amontonaron ahí porque no querían que el Sol los alumbrara".



## 2.- Ciclo de los Nanibaháde

### 2.3.- Origen del mortero y su pilón.

#### Parangé y Pugutadí, pareja fiel

"Parangé (=pilón de mortero), cuando era persona, era una mujer de figura muy hermosa y todos querían poseerla, porque ella era bellísima. Gasnongoái (=maza espatular de guerra) quiso hacerla su mujer, pero ella no aceptó porque él era su pariente, pertenecía a su mismo clan. En cambio ella quiso a Pugutadí (=mortero) para marido y lo miró con agrado porque este hombre le gustó mucho. Entonces Pugutadí le dijo a Parangé: "Casémonos, y nos volveremos muy viejos juntos y ninguna cosa nos separará. Aunque estemos encorvados por la vejez, seremos fieles el uno al otro". Se casaron y se volvieron muy viejos viviendo juntos, hasta que un día Pugutadí, sintiéndose muy viejo ya, no quiso seguir viviendo con su mujer, y dijo: "Voy a deshacerme de mi persona, iré al monte y entraré en un árbol que se llama Arayá y que servirá para fabricar morteros. Me iré lejos de la gente. Y esta historia servirá para contarla a aquellos hombres o mujeres que no quieran ser fieles a sus esposos". Entonces Parangé habló también a las demás personas y les dijo: "Yo también me desharé de mi persona, pero entraré en un árbol que se llama Arayá. Y si alguien tiene un hijo que sea como yo, que mis proporciones y mi hermosura sean para él, porque mi belleza ha sido tan agradable a mi esposo". Ella se fue, entró en ese árbol y dijo que así serviría para uso de los Ayoreo".



2.- Ciclo de los Nanibaháde2.4.- Origen de un insecto  
himenóptero.Uguharí, el Brujo

"Cuando Uguharí era persona, era brujo y todos venían a él para que los curara cuando estaban enfermos. Una vez oyó que hablaban de él como si fuera no sólo brujo, sino también hechicero (=shamán dañino) y entonces dejó de curar a la gente y dijo: "Yo no le pongo picharáj (=veneno) a nadie, pero si ellos piensan que yo hago ésto, desde ahora voy a poner veneno a todos los que piensan así de mí". Desde ese momento empezó a poner su picharáj en los campamentos donde vivía la gente. Lo estaba poniendo en un campamento, cuando el brujo de ese campamento estaba haciendo su brujería (=estaba en trance shamánico) y vio lo que Uguharí estaba haciendo. Entonces este brujo dijo: "Alguién nos está haciendo picharáj". Y ellos, la gente de ese campamento, fueron a ver qué era lo que estaba haciendo Uguharí. El brujo que lo descubrió era Tiotí, que es un hilo de plumitas que hacen los Ayoreos. Entonces ellos fueron para hacer la guerra a Uguharí guiados por su asuté (=jefe), que era Dití, una gran hormiga solitaria provista de un fuerte aguijón. Llegaron adonde estaba Uguharí y le dijeron: "Venimos a matarte porque nos dijo Dití que tú nos estabas poniendo picharáj". Uguharí negó al principio que él estuviera poniendo el picharáj, pero después vio que estaban verdaderamente dispuestos a matarlo, y entonces dijo: "Es cierto que yo he puesto picharáj, pero si ustedes dejan de matarme, yo les voy a cantar mis canciones para que puedan cantarlas cuando estén enfermos de picharáj". Uguharí llevaba el picharáj en las flechas que arrojaba a la gente. Este es su canto:"

"Yo soy dueño de flecha"

"Soy muy hosco (=agresivo) para cualquier persona"

"Yo suncho (=pincho) a aquella persona"

"Yo kuyú, kuyú, kuyú"

"Yo ehé, ehé, ehé" (onomatopeyas de pinchar)



2.- Ciclo de los Nanibaháde2.5.- Origen del árbol Nacugurúa.Nacugurúa, la bruja chupadora de sangre

"Cuando era persona, Nacugurúa hería a los árboles para chuparles su sangre. Ella era bruja y, con su poder, le sacaba la sangre a las personas sin que ellas se dieran cuenta. Ahora vemos que hay un árbol con el corazón amarillo: fue Nacugurúa que le chupó la sangre y por eso el árbol quedó amarillo. Pero llegó el día en que todos los árboles supieron que era Nacugurúa quien les hacía la maldad de sacarles la sangre. Entonces la mataron y la despedazaron. Pero ella cantó su sáude (=canto terapéutico) y se salvó de las heridas de hacha. Les gritó: "Ustedes me han matado, pero yo he vuelto. Yo canté mi sáude y me salvé. Ahora estoy sana". Y les mostró a ellos que estaba sana y les dijo también: "Pero no soy ya persona, ahora me he vuelto árbol". Cuando Nacugurúa empezó a cambiar su vida (=metamorfosis), cantó los sáude y les gritó a los demás: "Ustedes me han matado, pero yo canté mi sáude y me salvé. Ahora ustedes tienen que recordar que cuando alguien bote sangre por la nariz, utilizará mi sáude para curar su enfermedad. Porque así como yo he sacado de mí el derramamiento de sangre, así acontecerá con quien utilice mi sáude".

"Yo soy chupasangre"

"y casi termino la sangre de los demás poderosos árboles del mundo"

"Además es mi sáude todopoderoso"

"así que me salvé con ese sáude"

"que sirve para procurar sanar la sangre que sale por la nariz"

"Yo hos, hos, hos"

"Yo cik, cik, cik" (onomatopeyas de la sangre que brota)



## 2.- Ciclo de los Nanibaháde

2.6.- Origen del loro rojo,  
de las pintas rojas de  
algunas semillas y del  
tejido y su pintura.

### Suahesná y Aroí

"Suahesná, el Loro Rojo, cuando era persona era una mujer bellísima. Todos los hombres importantes, los Quebrahuesos, la querían porque era muy hermosa. Uno de ellos, Aroí, le había obsequiado una lanza, y ella le obsequió a cambio un pedazo de su cuerpo, que se ve hasta ahora en el cuello muy rojo del Quebrahuesos. Cuando se casaron, los otros pájaros les hicieron regalos: algunos les dieron semillas y otros tejidos. La gente vino a Suahesná y le dijo: "Aquí tenemos obsequios para usted", pero ella les contestó: "No tienen que dármelos a mí, sino a mi marido". Pero el marido vino y dijo: "Ofrézcanlos a ella". Entonces ella recibía los obsequios de la gente, los tomaba y los entregaba al marido. Todas las semillas que hoy tienen manchas rojas, es porque ella las agarró y las manchó al tocarlas. Por eso algunas semillas de maíz y de frijol tienen pintas rojas. Suahesná era muy trabajadora y enseñó a tejer las colchas que hoy tienen los Ayoreos. Ella tejía las colchas y en el medio las pintaba de rojo. También hacía bolsas para guardar los adornos de pluma de su marido, y cuando éste los recibía, decía: "Qué mujer tengo que puede hacer cosas tan hermosas!". Los demás empezaron a tener envidia de las cosas hermosas que Suahesná hacía para su marido. Entonces les hicieron la guerra y mataron a Aroí, pero él después revivió. Suahesná escapó a otro pueblo. Se fue diciendo: "Hea, hea, hea". Por eso hasta ahora el Loro Rojo canta así, y es este un modo de hablar que tienen los brujos y que quiere decir: "Oigo, oigo". Suahesná dijo después que iba a deshacerse de su persona. Dijo: "Con mi poder me deshaceré de mi persona y viviré en los árboles. Pero maldeciré a la gente. Que mi color signifique para ellos la sangre derramada". Es muy peligroso contar esta historia porque es muy puyák (=tabú)".



2.- Ciclo de los Nanibaháde2.7.- Origen de tres pája-  
ros potentes.Los tres piojos del Cóndor

"Cuguperesná, el Cóndor, se sacó sus piojos y recomendó que ellos fueran puyák (=tabú), porque el Cóndor es puyák. El Cóndor se sacudió y dijo: "Yo tengo poder para hacer otro grupo". Entonces, cuando se sacudió voló el primer piojo. Este piojo es el Pájaro Tijereta, que tiene la cola en forma de tijera. Y el Cóndor lo bendijo, le dió la palabra y le dijo: "Que mi poder sea tu poder, y que ningún Ayoreo te toque si no hubo derramado sangre primero. Si algún Ayoreo que no ha matado te toca, haremos encojer su cuerpo". El segundo piojo que tiró el Cóndor fue el Yububui y el tercero fue el Churubí. A ellos les dijo: "Si tienen hijos, deben tener mucho coraje, y si alguien molesta a sus hijos ustedes deben ir inmediatamente a defenderlos, porque yo les he dado este coraje que ustedes tienen". Cuando ellos ya tuvieron todo el poder del Cóndor, dijeron: "Deshagámonos de nuestras personas, pero antes recomendemos a los Ayoreo que no nos toque el que no tiene muertes, porque si alguien que no derramó sangre nos toca, se encojerá". Las plumas de estos tres pájaros se usa en la confección del collar de plumas".



2.- Ciclo de los Nanibaháde

## 2.8.- Origen de la muerte.

La Luna y el Anta

"Cuando Dahusúi, el Anta, y Gedosíde, la Luna, eran personas, estuvieron discutiendo acerca de los Ayoreo. El Anta decía que si los Ayoreo le obedecían a ella, serían gordos y robustos. Pero la Luna decía a los Ayoreo que si le obedecían a ella, ellos morirían, pero resucitarían como resucita la Luna. Entonces los Ayoreo decidieron obedecer al Anta, y por eso ahora, una vez que mueren, no vuelven a resucitar".



3.- Ciclo del Gedekesnasóngi

## 3.1.- Origen del Diluvio y de los animales acuáticos.

Gedekesnasóngi

"Una vez un Ayoreo fue a cazar. Lejos ya de su casa, en el monte, escuchó una voz de hombre que gritaba como si estuviera herido. Tuvo miedo, pero fue al lugar de donde provenía la voz y vio a un hombre parecido a él. Entonces le dijo: "Venga conmigo a mi campamento", y se volvió a su campamento con este hombre que era parecido a él, pero que era diferente. Cuando estuvieron cerca del campamento, el extraño sintió el calor que venía de las hogueras y no quiso entrar. Pero el Ayoreo forzó al extraño para que entrara, y lo arrastró con toda su fuerza hasta que lo hizo entrar en el campamento. Cuando llegó allí, el Ayoreo dijo a su gente: "Que nadie tenga recelo de este hombre extraño. Aunque es diferente de nosotros, yo quiero que sea mi hijo". Cuando se acostumbró el extraño a vivir en el campamento, un día el Ayoreo, su padre, lo llevó a cazar junto con él. Cuando ya estuvieron en el monte, el Ayoreo le dijo al extraño, su hijo, que buscara una raíz de cipói para sacar agua porque él tenía mucha sed. Se fue, y cuando volvió encontró mucha agua en una vasija que había traído su hijo. No comprendió el Ayoreo cómo había podido sacar tanta agua su hijo. Fue de nuevo a cazar y cuando volvió pasó lo mismo, había mucha agua en la vasija. Entonces se escondió y observó para ver de dónde sacaba el agua. Vio que él trajo una raíz de cipói chica. Salió y le dijo que eso no era suficiente para él, que fuera a buscar más. Se puso a mirar para otro lado, y entonces el hijo se exprimió los cabellos y enseguida sacó mucha agua de ellos. El Ayoreo lo vio y tuvo entonces mucho miedo de su hijo, el extraño. Cuando volvieron al campamento, el Ayoreo le contó a su mujer lo que había pasado con el agua. Y entonces descubrieron que el extraño era Gebí, y le pusieron este nombre que quiere decir "la lluvia que está en las nubes". Y así todos supieron que el muchacho extraño era Gebí. Otro día, su



padre salió de nuevo a cazar, pero Gebí quiso quedarse en la casa. Los otros chicos del campamento estaban jugando un juego de los Ayoreos que es patearse uno a otro, e invitaron a jugar a Gebí. Este, antes de ir a jugar, hizo una casita. Luego, cuando los demás chicos lo patearon por el juego, Gebí se enojó. Entonces comenzaron a salir relámpagos de su cuerpo y enseguida empezó a tronar fuerte y a caer agua del cielo, y vino una gran tempestad. A todos los chicos buenos que no lo habían pateado, Gebí los trajo a su casita, a la que había hecho antes de empezar a jugar, pero no recibió allí a los chicos malos que lo habían pateado. Y todos esos chicos malos lloraron mucho por miedo al agua y se volvieron animales de río, ranas y peces. A los demás Gebí los llevó con su casa al cielo, pues el agua fue subiendo de a poco y con ella subió la casa hasta llegar al cielo".



4. 1

Origen de los habitantes de  
las aguasDiesná y sus nietos

"Cuando Diesná era persona por intermedio de ella la gente recibía mucha agua. Cuando ella se fue no tuvieron más lluvia ni nada de agua. Sus nietos decidieron seguirla, la Garza, los Patos, los Pescados. La buscaron por todos los caminos que son ahora las quebradas que hay en el monte. Y sus campamentos son las lagunas. Finalmente hallaron su campamento pero ya se había secado la laguna porque Diesná se había ido hacía mucho tiempo. Entonces siguieron buscándola y cuando comenzaron a hallar tierra húmeda supieron que se estaban acercando a ella. Ellá había dejado señales, hojas verdes y agua al cavar. Pensaron que al acercarse a ella oirían su canto. Cuando llegaron oyeron a ella cantar: "Dirirí". Donde ella vivía estaba muy fresco, con mucha agua y mucha hoja verde. Cuando encontraron a la abuelita gritaron: "¡Aquí estamos!, ¡Estamos llegandooooo!". Cuando la alcanzaron ella les preguntó que por qué la seguían. Ellos dijeron: "Prque estamos muy cansados de no recibir más agua. La seguimos para que vaya con nosotros otra vez". Ella aceptó ir con los nietos. Pero luego de mucho andar con la abuela, se cansaron del frío porque el camino y la vivienda de ella son muy fríos. Garza se canso antes que los demás del frío y se sentó encima del agua para recibir calor. Pero los demás, Patos y Pescados no se cansaron del frío y gozaban cuanta más agua tenían. Luego buscaron donde conseguir comida. Su misma abuela tenía piojos (las mojarritas) y entonces se alimentaron con éstos. Detingói, la Anguila, aguantó por mucho tiempo en el agua pero luego no pudo más y se escondió debajo del barro. Cuando los peces se cansaron de estar en el frío se pusieron debajo del ala de la Garza para recibir un poco de calor. Pero Garza, de tanto hambre que tenía, probó uno de los pescados y lo tragó y le gustó y tragó otro. Y los demás peces, vien-



do que los estaba comiendo huyeron y entraron otra vez en el agua. Garza se cansó de estar con su abuela y se adelantó. Cuando llegó donde estaba el campamento dijo: "Estamos llegando y hemos traído a nuestra abuela. Pero yo estoy muy cansado de estar con ella porque es muy fría. Por eso me adelanté a avisarles que ya está viniendo otra vez". Cuando la abuela llegó al campamento ellos gozaron mucho de tenerla otra vez. Durante toda la noche jugaron uno con otro porque tenían una linda frescura. Pero al tiempo Garza y Pato se cansaron de estar con su abuela y entonces hicieron su casa encima de los árboles que están sobre el agua. Garza tuvo hijos y no sabía donde conseguir comida para ellos. Entonces se acordó que había comido pescado. Fue, cazó muchos pescados y su bolsa se llenó con el pescado que traía a sus hijos. Y los hijos también comieron pescado y por eso la Garza come pescados hasta ahora. Dijo entonces: "Me hago animal para que pueda comer de eso siempre, durante toda mi vida". También ofreció pescado a otras personas, tales como Pato y Kayagasái, pero la barriga de éstos no estaba acostumbrada a este alimento y arrojaban. Y Pato dijo: "Yo me hago también animal, pero viviré solamente en el agua, porque me gustan mucho los piojos de mi abuela, los pescaditos". Y así todos los nietos de Diesná, la Garza, el Pato y los demás, decidieron no ser más personas sino animales. Y porque ellos se acostumbraron a estar alrededor del agua, vivieron ahí hasta ahora. Y también se hicieron animales sotros, que viven en el agua pero no comen pescado sino una planta que crece en el agua. Uno de ellos es el pájaro Yekekévi. Todos ellos se fueron y no quisieron comer más la comida que los Ayoreo tienen ahora. Por ello se hicieron animales y fueron en el lugar en donde estaba su abuela. Pero el campamento de ella se estaba secando otra vez porque ella se había huido. Solamente había un pasto de agua, en forma de oreja, Hotó, y ellos lo co-



mieron. Porque Diesná se había mudado del campamento hacia otro lugar".



4. 2

Origen de los habitantes de las  
aguasOrigen del Dyotedidekesnasóngi

"Todos los peces eran Ayoreo en principio. Pero, cuando vino esa maldición del Dyotedidekesnasóngi, quedaron en el agua. Todo viene de Diesná, que tuvo la culpa del Dyotedidekesnasóngi. Diesná había provocado el Dyotedí. Cuando llegó el Dyotedidekesnasóngi lo achacaron a ella. Todos estos bichos de agua buscaron a Diesná, a ese bichito que vive cenrca del agua. Era suabuela. Todos los peces buscaron a Diesná, cuando eran personas. Cuando ya se terminó su vida quedaron en el agua y se hicieron peces. Cugupenatéi, la Garza, estaba tambiénentre medio de llos y comió algunos. También los comió otro pájaro semejante a la garza, Tamoái. Este miró como Cugupenatéi comió algunos peces, que eran personas todavía y que se escondían debajo de Diesná y le dijo: "Por qué comió Vd. esto?" Y Cugupenatéi dijo: "Lo hallé lindo así que lo comí". Entonces Tamoái agarró un pez también y lo comió. Así se deshicieron los peces y se escondieron debajo del agua. Se volvieron peces".



4. 3

Origen de habitantes y de  
las aguas

Origen del Dyotedidekesnasóngi

"Samáne (el informante) sabe la parte del cuento de cómo vino el Dyotedidekesnasóngi pero no quiere contarla porque es puyák. Hace desmoronar a los barrancos, abre como pozos hacia abajo y hace enterrar a las personas".



4. 4

Origen de los habitantes de las  
aguas

Origen de los peces

"Los peces se refugiaron debajo de Diesná cuando eran personas todavía. Pero ya estaban adentro del agua aunque tenían forma igual que uno. También vivían afuera del agua, pero cuando vino Dyotedí, se hicieron peces ya. Cuando se pusieron debajo de Diesná eran medios peces pero entendían todavía (tenían comportamiento humano). Eran medio ayoreo pero ya se ocultaban debajo del agua".



La gran Fogata y el Coraje

"No hubo otra persona que hizo la Fogata; Susmaningái, el Coraje, la hizo. El Alguacil (Nagutó) era ayudante del Coraje. Ellos hicieron la Fogata. Era para probar todas las personas, si tenían coraje como él tiene. Porque era el Coraje mismo que hacía esto. Entonces los que no tenían coraje quedaron locos, con la cabeza sin sentido. El Quebrahuesos vino el primero. Dice: "Bótame". Entonces Coraje dijo: "Bueno, bueno, muy bueno". Y Quebrahuesos todavía dobló su cabello para tener más coraje que lo que tenía. Entonces el Coraje lo agarró y lo botó al fuego. Entonces él quedó diciendo: "¡Ea, ea, ea!, ¡oigo, oigo, oigo!" Salió y el fuego no hizo enloquecer la cabeza de Quebrahuesos. Entonces Coraje dijo: "Es muy bueno que el fuego no le ha hecho nada. Vd. será mi asuté (jefe). El segundo fue Aroeutatái, otro quebrahuesos pero más pequeño. Lo botó también a la Fogata pero no le hizo nada. Dice el coraje: "Es muy bueno lo que ha hecho. No enloqueció su cabeza. Entonces vamos a aprovechar de ti". Entonces vino una clase de buitre, Apotorí. Este puso su cabeza en el fuego y el fuego le peló su cabeza. A Kiakiái lo botó y salió sin ningún defecto, salió sano. Entonces Coraje dice: "Me ha igualado. Así sacaremos mucho provecho de ti". Vino Melero, Adudúi y dice: "Bótame a tu fogata". Seguramente Adudúi no estaba bien animado para entrar; quería pero no estaba bien animado. Entonces Coraje quería botarlo mas al llegar cerca del fuego regresó afuera. Entonces quedó loco, loco, loco. Alguacil entonces agarró Melero y le hizo dar muchas vueltas para que quede loco. Todos apagaron la fogata. Tanto era su número de los que entraron a ella que la apagaron. El Pavo Mutún llegó a lo último y entonces se revolcaba en las cenizas quedando gris su pluma. Si cuento todo desde el principio, entonces habrá



mezcla de los que son locos y de los que no son locos. Entonces la historia hace algún loco, al que cuenta y no tiene tanto poder. Eso es todo puyák (tabú) para contar. Y los que cuentan esta historia completa quedan locos".



6. 1

Vida, muertes y resurrecciones del pájaro AsohsnáAsohsná origina frutos y poduce lluvia

"Asohsná vomitaba mucho mucho y los demás ayoreo tenían que comer su vómito porque todas clases de frutos salían de su vómito. Estos eran frutos como datuá, tokói, etc., frutos del monte, no de la chacra. Ella dijo: "Cuando cante bajo el sol muy fuerte, entonces va a llover". Así, cuando Asohsná se fue una vez ofendida del campamento, empezó a llover y como no tenía ningún reparo volvió donde estaban los demás. Después de la lluvia el tiempo refresca".



6.22

Vida, muertes y resurrección  
del pájaro Asohsná

Asohsná instaura el tabú del lo.fruto de ají de monte

"Durusná (Ají de monte) era hermano de Asohsná y era puyák pero Asohsná lo abandonó y después lo maldijo. Lo abandonó y lo maldijo. Así los Nanibaháde (Antepasados) no pudieron tocar su primer fruto, cuando todavía estaba verde. Era prohibido que lo tocaran los Nanibaháde porque Asohsná lo maldijo. Asohsná le había dicho a Durusná: "Se va a apartar de mí. Vd. va a ser puyák (tabú)". Si los Nanibaháde no escuchaban a Asohsná sobre el primer fruto de Durusná, ella lo maldecía. Asohsná maldijo a Durusná y quiso que los hombres, cuando escucharan su canto la primera vez no comieran el primer fruto de Durusná, que era verde. Si lo comían venía la maldición de Asohsná porque Durusná viene del poder de Asohsná. Después ya estaba libre y se comía. Cuando una persona está enferma por la maldición de Asohsná se cuenta la historia de Durusná y así Asohsná hace que la enfermedad salga del enfermo.

Yo soy Durusná, muy fuerte

Y yo vengo del poder de Asohsná

Porque yo soy destructor también

Puedo destruir a una persona".



Muerte y resurrección de Asohsná

"Había dos antepasados, Aroí y Sóre. Ellos lucharon contra Asohsná para matarla. Golpearon su cabeza pero cuando terminaron de golpearla ya empezó otra vez a estar formada. Después otra vez la golpearon y despedazaron hasta que se acobardaron porque ella se formó de nuevo y ya no lo hicieron más.

Yo soy Asohsná

Y todos mis amigos me han golpeado

Y casi me dejaron muerta

Pero yo he podido resucitar

Yo soy poderosa

Y todos los animales que me han matado

no pueden matarme

nadie me hizo matar".



Muerte y resurrección de Asohsná

"Esta historia de Asohsná es muy tabú, muy fuerte para los Ayoreo. Si uno lo cuenta, uno se desmaya. Asohsná maldice a los que la cuentan. Se usa solamente para el desmayo. Asohsná estaba enferma por los golpes que le habían dado; ella misma se dio su poder para salvarse. Después Kuchutí fue y la sanó. Cuando ella estuvo sana, por contenta dijo a los otros: "Me he sanado, pero Vds. van a estar siempre desmayados. Yo ya no voy a estar desmayada. Vds. van a recibir la muerte. Yo no voy a recibir la muerte porque Vds. me quisieron matar pero no pudieron y ahora los maldigo: 'Van a desmayarse y pronto van a morir". Cuando Asohsná estuvo enferma todos sus enemigos quebraron sus herramientas y las tiraron y ya no quisieron saber nada de ella. Entonces los Antepasados cambiaron la manera de matarla y prepararon una fogata. Después Aroí y Sóre despedazaron y cortaron su cuerpo y lo arrojaron al fuego; pero al otro lado ya estaba otra vez Asohsná y no pudieron matarla. Cuando ellos se acobardaron de matarla, le dijeron: "Ya no la vamos a matar más; nadie puede matarla". Entonces Asohsná maldijo a los que quisieron matarla. Cuando se salvó y ya estaba viva, ella llevó una lámpara y dijo: "Ahora tengo luz; nadie me va a matar. Si me quieren matar, ese se va a desmayar, se va a morir. Porque mis enemigos me mataron pero no pudieron." Y ella dio su fórmula cuando resucitó.

Yo estoy muy contenta porque me he salvado  
Y ahora soy más poderosa que otras personas  
Porque mis enemigos me querían matar pero no pudieron  
Y ahora los maldigo que se destruyan  
Y ahora yo voy a estar viviendo toda la vida  
Porque soy muy puyák (tabú)



7. 1

Fiesta de la cosecha y de propi-  
ciación de la guerra.Damakadé

"La ceremonia se efectúa en época de exitosa cosecha e inmediatamente antes del inicio de una expedición guerrera cuyo fin es principalmente la matanza de los enemigos de los Ayoreo. El ritual, del cual participan las familias extensas (hogasúi) se efectúa en el centro del campamento temporario (gidái), sitio en el que se emplaza un tronco de madera el cual se adorna con las marcas particulares de los siete clanes ayoreo y con coronas de plumas de garza. Rodeando este poste central se ubican los productos de la cosecha y algunos instrumentos de hierro. Los invitados se acercan al poste simulando un ataque por sorpresa, remedando las tácticas de la matanza, produciéndose simulacros de lucha entre los grupos. Luego de danzar durante un par de horas los hombres y niños consumen los alimentos de la damakadé y recién al final lo hacen las mujeres. El término damakadé (da: prefijo posesivo de lo. persona pl. y de: sufijo masculino pl.) proviene de la expresión verbal amakáre que significa "bendecir", en otros términos, una predicación potente fasta. Justamente, uno de los sentidos de la celebración es el de advocar la prosperidad de la próxima cosecha. El otro aspecto se relaciona con la muerte mítica de la Garza que aseguró la adquisición de los instrumentos de hierro, hecho que implicó grandes luchas entre los clanes, circunstancias que se actualizan en el ritual de la damakadé en la presencia de la garza (simbolizada por sus plumas) y el hierro, símbolo de los conflictos originarios.



Tabói

"Consiste en una ceremonia de purificación para descontaminar los bienes obtenidos en la guerra de la potencia dañina del oregaté (alma sombra) de la sangre de los enemigos muertos. Todo hombre ayoreo adquiere, al matar a un enemigo, una potencia específica, dikiyodié que se origina en la sangre de su víctima, la cual lo contamina. Asimismo se contaminan con esta potencia las armas utilizadas en la muerte y todo aquello que haya estado en contacto con un homicida, tales como sus efectos personales, adornos, utensilios e inclusive los alimentos. En las cercanías del lugar de la matanza los guerreros realizan su propio ritual de purificación, el paragapidí, es decir, la descontaminación de las armas homicidas, lo que se efectúa en una compleja ceremonia en un espacio delimitado. De este modo el oregaté de la sangre de los muertos y las armas quedan encerrados para siempre en ese ámbito. A la llegada al campamento los guerreros son recibidos con cánticos de alabanza y proceden a iniciar el Tabói. Este consiste en la ingesta ritual de miel o de animales, es decir, comen tabói, de modo tal que dichos alimentos equivalen o simbolizan la ingestión de la sangre de los muertos y por medio del ritual se elimina el oregaté de la sangre contaminada presente en el botín de guerra, el cual ya purificado se regala a las mujeres para su posterior distribución.



Dekái

"Celebración "tipo potlach". Se planea cuando la tristeza cunde en el campamento, ya que implica recomponer nuevamente el ánimo de sus integrantes. En el dekái participan también los yakotéi que son pares de miembros afectados por su personal pertenencia clánica, quienes inician el ritual al regalar a su pareja todos sus bienes y pertenencias lo cual es imitado por los demás miembros del campamento. Y así prosiguen hasta incluso quedar absolutamente desprovistos de sus bienes. De este modo se reestablece nuevamente la alegría en el campamento.



7. 4

Fiesta de fin y de principio del  
ciclo anualFiesta de Asohsná

"Consiste en una ceremonia de fin y de principio del ciclo anual con un ritual sencillo pero de significaciones bastante complejas, especialmente por el riesgoso tabú que rige la fiesta. Durante el transcurso de la misma los hombres, provistos de los elementos necesarios para la recolección, invocan a Asohsná en la selva, solicitándole buena cosecha y éxito en las expediciones guerreras. Durante todo el día recogen miel y tortugas y al anochecer regresan al campamento donde se efectúa un ritual de purificación de los participantes y se abandonan los instrumentos que intervinieron en la recolección. Por la noche hombres y mujeres duermen separados por un camino de cruces y así finaliza la ceremonia que cierra el tiempo prohibido (erámi-puyái) e inicia el mundo abierto (erámi uomí) circunstancias que dan comienzo a los preparativos para la siembra y futura cosecha de vegetales".



LISTA DE FICHAS ERUDITAS

1. Ciclo de Dupáde
2. " de los Nanibaháde
3. " del Diluvio (gedekenasóngi)
4. " de la inundación(dyotedidekesnasóngi)
5. " del Coraje
6. " de Asohsná
7. Fiestas



NOTA

Los signos fonéticos utilizados representan aproximadamente los fonemas que le son equivalentes en castellano y en algunos de los idiomas europeos. Tan solo hay que observar que la c equivale siempre al castellano ch (<sup>y</sup>c checa) y la g al sonido correspondiente antes de a, o y u en este idioma. La h indica aspiración del fonema que le sigue. Ng se pronuncia como en la palabra inglesa singing. No se han consignado (salvo excepciones significativas repitiendo el signo) las vocales largas. Tampoco figuran las oclusiones glotales y la nasalización de las vocales, esta última frecuentísima. En cuanto a las semivocales, éstas no son muy diferenciables en ayoreo, por ello las consignamos tan sólo en los casos en que su calidad fonética es clara y constante.

BIBLIOGRAFIA AYOREO (correspondiente a los textos míticos citados)

- Bórmida, M. Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los Ayoreo del Chaco Boreal. Partes I, II, III, IV, V, VI. SCRIPTA ETHNOLOGICA, No. 1; No. 2, parte I; No. 3, parte I; No.4, parte 1; No.5, parte 1; No. 6, parte II. Buenos Aires
- 1973/74/75/  
76/79
- 1984 Como una cultura arcaica concibe su propio mundo. Id. No.8. Buenos Aires
- MASHNSHNEK, Celia Predicaciones potentes de Asohsná: la deidad más temida de los Ayoreo del Chaco Boreal. En prensa en: MITOLOGICA, Centro Argentino de Etnología Americana.