

MITOLOGIA AMERICANA..

TIKSE.- Dios de los rayos y las tempestades (mito de los huancas o wancas Jauja, Perú) y mito sobre el origen de la humanidad.

Hace mucho tiempo hubo un gran lago en cuyo centro se levantaba un peñón. En él solía reposar un enorme monstruo llamado AMARU. Tenía la cabeza parecida a la de la llama, alas cortas, cuerpo de batracio y una enorme cola de serpiente. El TULUNMAYA (arco iris) quiso darle al AMARU un compañero. Surgió éste del lago, pero no lograron congeniar. Por el contrario se inició una violenta lucha entre los dos por el predominio del lago y del peñón. Enormes trombas de agua se levantaban a veces por la lucha de los monstruos. Parecía que ellos mismos querían elevarse hasta el cielo y quizá convertirse en dioses. En una de esas batallas AMARU perdió parte de su larga cola y enfurecido trató de matar a su adversario.

TIKSE se enojó y quiso castigar a los indiscretos monstruos. Lanzó contra ellos rayos y truenos, matándolos. Luego desató la más villenta tempestad que hizo rebasar el nivel del lago, el cual se desbordó, labrándose un profundo valle que es el actual valle de Jauja, por el cual se vació el lago.

Fue entonces cuando salieron del WARINA o WARI-PUQIO (wari=cueva sagrada, puqio = vertiente o manantial) la primera pareja humana: MAMA y TAITA, quienes hasta entonces habían permanecido bajo la tierra por temor a los monstruos. De ellos nacieron los wankas, quienes más tarde construyeron el templo WARIHUILKA (huilka o wilka o willka = sagrado o divino).

DICCIONARIO DE MITOLOGIA AMERICANA

Breves indicaciones para la preparación de textos

Como todo diccionario, el proyectado, consistirá, esencialmente, en una lista alfabetizada de los dioses o divinidades más importantes de las culturas de América precolombina, sea que hubiesen desaparecido ya o no. Como al momento del descubrimiento de América hubo centenares de grupos étnicos o "culturas" a más de las que habían desaparecido ya pero que habían dejado enraizadas tradiciones o mitos, cada autor, a su buen criterio deberá valorar la importancia de tales culturas, desde el punto de vista de la mitología.

A continuación del nombre vendrá la sinonimia (si lo hubiere dentro de la misma cultura) el nombre de la cultura a la que pertenece, sus sinonimias con otras culturas, en caso conozca el autor; sus derivados, su descripción y su iconografía.

Dentro del orden alfabetizado y destinado a una comprensión total, es necesario hacer para cada cultura un cuadro de su correspondiente panteón o panteón, su interdependencia con otras culturas, sus similitudes y diferencias.

Una relación de fiestas paganas, su significado y su situación frente a los sustitutos cristianos.

La síntesis de las leyendas clásicas y cualquier dato de interés sobre el tema.

La forma de elaborarlo será por fichas eruditas en las que hay que destacar la palabra de entrada principal y las entradas auxiliares o derivadas, más el texto de descripción.

Cada entrada debe ser una pequeña monografía, de mayor o menor extensión, según la importancia del dios o divinidad. Por ejemplo, en el caso de Quetzalcoatl, en la parte alfabética comprenderá su parte maya, su parte azteca, su parte tolteca, si lo hubiere o de otras culturas de Mesoamérica, al igual que la parte histórica a través de la deificación de emperadores o jefes, en las diferentes culturas; representaciones, signos, glifos, etc. Su representación en el fenómeno del paralelismo con Cortés, mitos, leyendas, pero a la vez, la de figurar en la visión global de los panteones de cada una de las culturas en las que aparece.

También sería interesante incluir cuadros sinópticos y cronologías teológicas, en cada una de las culturas en forma comparativa, siempre que esto sea posible.

En la Mitología, también deben figurar las divinidades "mestizas", es decir resultantes del sincretismo con mitos o religiones de otros continentes como Africa, por ejemplo, en el caso del Caribe o del Brasil. En este caso aparecerán las divinidades de la macumba, el budí, pero se excluiría Jesús y el cristianismo, por lo menos en cuanto se refiere a la visión europea.

Hay divinidades o mitos de los cuales hay tan poca información o son tan secundarios que apenas merecerán uno o dos renglones.

La alfabetización de todo el material lo hará la Editorial con su ordenador de palabras.

Se recomienda agregar material gráfico para los dioses o mitos más relevantes. Pueden ser ilustraciones en blanco y negro o en color (Diapositivas) o fotos o por lo menos un borrador del gráfico para que sea elaborado por los artistas de la Editorial.

La extensión prevista es de 1.000 folios de aproximadamente 2.500 caracteres (35 líneas más o menos) que equivaldrán a 300 páginas del libro. Por cada folio los editores reconocerán un honorario de US \$ 8.00 que serán pagados a la entrega de los textos, (original y dos copias). También será a cargo de los editores el costo del material gráfico. El pago se hará a la presentación del recibo correspondiente, indispensable para que consigan la autorización del giro en dólares.

Cada colaborador aparecerá en el libro como coautor.

Plazo de entrega del material: 1^o, de una lista tentativa de sólo nombres de divinidades o mitos, hasta el 31 de Marzo de 1.988 y 2^o, textos definitivos, hasta el 30 de junio de 1.988.

INDICACIONES SOBRE EL DICCIONARIO DE MITOLOGIA AMERICANA

Cada entrada debe ser una pequeña monografía, de mayor o menor extensión, según la importancia del dios o divinidad. Por ejemplo:

Quetzaralcoatl, en la parte alfabética comprenderá su parte maya, su parte azteca, su parte tolteca, si lo hubiere o de otras culturas de Mesoamérica, al igual que la parte histórica a través de la deificación de emperadores o jefes, en las diferentes culturas; representaciones, signos, lifos, etc. Su representación en el fenómeno del paralelismo con Cortéz, mitos y leyendas, porque a la vez, a de figurar en la visión global de los panteones de cada una de las culturas en las que aparece.

También sería interesante incluir cuadros sinópticos y cronologías teológicas, en cada una de las culturas en forma comparativa, siempre que esto sea posible.

En la Mitología, también deben figurar las divinidades "mestizas", es decir resultantes del sincretismo con mitos o religiones de otros continentes como Africa, por ejemplo. En este caso aparecerían las divinidades de la Macumba, el Budí, pero se excluiría Jesús y el cristianismo, por lo menos en cuanto se refiere a la visión europea.

DICCIONARIO DE MITOLOGIA AMERICANA

Nómina tentativa de entradas

Grupo étnico: Chamacoco o Ishír (chaco Boreal)

1. Aishtuwénte (Eshnuwérta); principal divinidad ajnábsero; caracterización, actuación ritual.
2. Aishtuwénte or xau oso ("La palabra de Aishtuwénte para ellos"); mito fundamental de la revelación de las divinidades ajnábsero y de los orígenes de la sociabilidad y la moral.
3. Ajmérme láta iú érch ("Asesino del Dueño de los Armadillo"); mito del diluvio y el origen de las diferencias étnicas.
4. Ajnábsero, divinidades; caracterización de su organización semántica y de la etnotaxonomía respectiva.
5. Ajnérejet, personajes míticos; origen del atuendo plumario, el tabaco y la muerte.
6. Apôm'më, divinidad ajnábsero; caracterización ritual.
7. ázle; generación de los contemporáneos de ego; mitología de la contemporaneidad.
8. Bútëtë, divinidad ajnábsero; caracterización ritual.
9. Chamacoco o Ishír, gentilicio étnico; caracterización de la cultura, la sociedad, la cosmovisión, el sistema religioso y su simbolismo, la mitología el ritual, Etnotaxonomía de los elementos cronológicos de la mitología.
10. Daptérkë, divinidad ajnábsero; caracterización ritual.
11. Debilübe áxmich ("Fiesta o danza de los debilübe o ajnábsero"); caracterización de la organización.
12. Déich (Sol), Ciclo mitológico de Sol y Luna (Shakúrku)
13. Dichikíor (Carancho), divinidad de los muertos; mito de origen de los astros y la miel; mito de origen de la primera tumba y la muerte.
14. Dojóra, prototipo narrativo del cazador avezado; cuentística de Dojóra y el Jaguar (Elépiót).
15. Dukúshe, divinidad ajnábsero; caracterización ritual.
16. Eicherájo, eníshitë ("renacimiento"), generación de H.Ego; mitología del renacimiento.
17. Eintekára, Personaje-Miel; mito de la seducción y la miel fácil.

- 18, ishórro, Palo-Trébol; mito del árbol del rejuvenecimiento,
- 19, Elépiót, Jaguar; mito del incesto y el origen del jaguar,
- 20, Érjit; calificativo sustantival de la condición divina,
- 21, Erpexlá, personaje-Venado; mito de origen de las mujeres actuales,
- 22, Iínzap (Quirincho), divinidad de los vivos; descripción del País de los Muertos (Osépētē) y de la contraposición Iínzaap/Dichikíor,
- 23, Iózle (Mujer-Estrella); mito de
- 24, Jojót, divinidad ajnábsero; mito de la tumba de Jojót; mito del cazador poseído por Jojót; mito de la venganza recíproca de hombres y mujeres,
- 25, Jöpur-póro (ave "Dormilón Blanco"), personajes rituales; caracterización,
- 26, Jóshēta, personificación mitológica del paroxismo sexual y la cacería fácil; mito de
- 27, Jiupúpētē, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
- 28, Káimo, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
- 29, Kaipórta, divinidad ajanábsero; mito de origen del palo-cavador; mito acerca de los perros de Kaipórta y el origen de los vientos dominantes,
- 30, Kumichuló (clava-arrojadora); mito de la dispersión de las aguas y el origen de los peces,
- 31, Kuujrrik, personificación mitológica del deseo de dormir; mito del sueño ligero y el sueño profundo,
- 32, Lápshi, Personaje-Lluvia; mito del Hijo de las Lluvias,
- 33, Láta; calificativo sustantival de la condición divina,
- 34, Mão, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
- 35, mbalót; calificativo sustantival de la condición divina,
- 36, Mpolóta Káazē iuda plañidera"; ave carau); mito de Néento y Dichikíor,
- 38, Némourt; divinidad ajnábsero masculina; caracterización ritual,
- 39, Osépētē, País de los Muertos; descripción del ritual orgiástico del noshirkóru áxack ochókue,
- 40, Osiázēr, divinidad ajnábsero femenina esposa de Némourt; caracterización ritual; mito de origen del tejido de bromelia,

41. Paucháta; divinidad ajnábsero femenina esposa de Nemóurt; caracterización ritual; mito de origen del tejido de brmelia,
42. Péerth, Dueño de los Cerdos Silvestres; mito de
43. Piinzetak; divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
44. Pórchuo, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
45. Pórowo, generaciones de los antepasados recientes de Ego ligadas a la Mitología de los dioses ajnábsero,
46. Purújle, generaciones de los antepasados muy remotos de Ego ligadas a la mitlogía cosmogónica y a la emergencia de las regulaciones naturales,
47. Puút, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
48. Shakúrku (Personaje-Luna); ciclo mitológico de Sol y Luna; mito de origen de los mosquitos,
49. Shínimitz, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
50. Tedérit ("Pierna Aguzada"), mito de
51. Tríibo, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
52. Tzá, divinidad ajnábsero; caracterización ritual,
53. Uakaká; divinidades ajnábsero; caracterización ritual; contraposición mitológica y ritual Uakaká/Wiójo/Weicháu,
54. Weicháu, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
55. Wiójo, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
56. Wó, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
57. Wuité, divinidades ajnábsero; caracterización ritual,
58. Dkardju wëntë y Dkardju wíztë ("Fulgor rojo y fulgor negro"); origen de dos constelaciones y de las tonalidades rojizas y oscuras del cielo,
59. Elëpiót (Jaguar); mito del asesinato de aguará-guazú y la venganza de su familia,
60. Póort (Cielos); la cosmología estratificada de los shamanes,
61. Shirre, esposo ishír de Aishtuwénte; personificación mitol'gica de la condición humana,

Dr. Edgard Jorge Cordeu,

AREA INCA

Deidades
Achachilas
Alec
Alec-pong
Ataguju
Apus (cerros)
Ayapec (Aiapec)
Conopas
Coco-mama
Catequilla, Catu-Illa
Hapiñuños
Buamansisi
Huanacauri
Huari
Illa-Ticci
Illa, Illapa
Inti (Dios Sol)
 Apu-Inti
 Chusi-Inti
 Inti-Cuangue
Ioma (Iohma)
Iraya (Con-Iraya)
Kon (Cons)
Mallguis y Nunaos
Mama cocha
Maym-lap
Ni (mar)
Pachacamac
Pacha-mama
Pachayachachic
Pasiacaca
Punchau
Quilla
Asgadzaba
Sara-mama
Shot-une
Si (Luna)
Supay
Ticci (Tiki, Titi, Titci)
Vaungrabrad
Viracocha
 Tocapu Viracocha
 Imai-mana Viracocha
Yacu-mama

Objtos mágico-religiosos:
Canteras y piedras
Conopas

Constelaciones
El símbolo del número (Cábala inca)
El signo escalonado
Huacanguis y tincunacuspas
Huanacas
La cruz
La onda masiva
Mullu
Pugnios y pachas (el agua)
Saucu

Santuarios
Cooricancha
Copacabana
Chavin
Ruari--Vilca
Macha-Pichu
Onusangate
Porcón
Pachacamao
Tamputoco
Titicac
Vilcanota

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

Cegues y santuarios menores
Apachetas (santuarios en cruces camineros)
Jircas (cimas de cerros sagrados)
Machaycuna (cuevas y cabernas sagradas)
Tincunas (Confluencias de ríos)
Tocancas (escupideras rituales)
Dráculos;
Apu-Rimac
Rimao-Tampu
Rimao-pampa

Cosmovisión
Cay-Pacha
Ucju-Pacha
Hanan-Pacha

Leyendas cosmogónicas, primitivas y totémicas;
Guapdondelio
Pacasitampo
Pacasinas
Pachacamao
Pasiacaca
Tunupa
Viracocha

Personajes legendarios
Cavillaca
Champi-mamca

Chuguisuysuy
Hermanos Ayas
Hermanos Cañares
Huatyacusi
Naymlap
Pururaucas
Taapac
Tunupa
Urochombe

Animales mágicos y totémicos

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

Plantas mágicas (psico-activas)

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

Organización religiosa

Huacahuan-rimac
"Obispos"
Tarpuntaes
Willac-umu
yuna pleya de diferentes denominaciones de practicantes de la magia y ritos religiosos relacionados en 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

Ayrahuaymita

Baños rituales

Calendario religioso

Coapac-Raimi

Capac-Ucha

Danzas religiosas (Taguis)

Fiestas agrícolas relacionadas a la religión

Huarachico

Qxutuchico

Situa

Tema del descuartizamiento (mochico)

Tema de la montaña (mochico)

Tema de la presentación (mochico)

Tema del vuelo místico

Ritos y costumbres religiosas

Ayuno (Sasi y hatun-sasi)

Comunión (Sauco)

Confesión (ichusi)

El ayma

El culto de los muertos

(mallguis y munaos)

(panacas y canchas)

El Itu

El pago de la tierra

La mocha y otras actitudes de adoración

La música religiosa (tinyas, harawis, etc.)

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

DEIDADES DE LA CULTURA TOBA

araġanaq late'e	"dueña de las víboras"
araġanaq Lta'a	"dueño de las víboras"
aśjen	"hombre de aspecto repugnante"
da'awace	"dueño del torbellino"
dapići	"Pléyades"
manigelta'a	"dueño del avestruz"
moġonalo	"arco iris"
ne'enaġal'ek	"personaje poderoso que vive en el campo"
njoġonaq	"silbador nocturno"
no'wet	"deidad que inicia a los shamanes"
nwaġanaġanaq	"golpeador, dueño de los palmares"
pel'ek	"personaje poderoso que viene en la noche"
pitet	"pájaro de mal agüero, dueño del hueso"
qadaawajk	"dueño de especies del monte"
qasoġonaġa	"tormenta"
sanćarol	"personaje poderoso del monte"
taanki	"carancho, héroe cultural"
waġajaqa'kácigi	"zorro, trickster"
waśi	"enanito del monte"
waśole	"enanita del monte"
werajk	"enanito del agua"

GRUPO ETNICO: CHAMACOCO O ISHIR (CHACO BOREAL)

Entradas cruzadas

1. Aishtuwénte: "diosa suprema".
2. Aishtuwénte or xau oso: "mito teogénico y antropogénico".
3. Axmérme láta id erch: "héroe diluvial".
4. Ajnábsero: "dioses".
5. Ajnérejet: "personaje-canibal".
6. Apóm'e: "dioses de la fertilidad".
7. Bütētē: "dioses de la sequía".
8. Cháarro: "de los peces, árbol".
9. Chamacoco: "indios".
10. Daptērkē: "dioses apocalípticos".
11. Debilūbe šjmich: "ciclo ritual".
12. Déich: "dios solar".
13. Dichikfor: "dios de la muerte y los muertos".
14. Dkádyu wéntē y Dkardyu wíztē: "rituales de la lluvia y la fertilidad".
15. Dojóra: "héroe de la caza".
16. Dorojwá: "árbol cosmológico".
17. Dukúshe: "dioses apocalípticos".
18. Eintēkára: "dios de la miel".
19. Eishórro: "rejuvenecedor, árbol".
20. Elēpiót: "personaje-jaguar".
21. Erpejlá: "diosa de la renovación y el renacimiento".
22. Ifnzáp: "dios de la vida y el viviente".
23. Iózlē: "personaje-estrella".
24. Jára: "sitio ritual".
25. Jejlé: "dioses apocalípticos".
26. Jojót: "dios de la caza".
27. Jópur-péro: "diosa del cambio climático".
28. Jóshēta: "diosa de la orgía y la caza".
29. Jiupúpētē: "diosa del parto".
30. Káimo: "dioses de la fertilidad fética".
31. Kaipórta: "diosa de la muerte y la tormenta".
32. Kuujrrík: "dios del sueño".
33. Lápshi: "dios de las lluvias".

34. Mpolúta káazë: "heroína del cromatismo".
35. Néento: "dios de la muerte y los muertos".
36. Némourt: "dios apocalíptico".
37. Osépëtë: "país de los muertos".
38. Os'íázër: "dios creador".
39. Ouwéje: "dioses apocalípticos".
40. Paucháta: "diosa del tejido".
41. Péerth: "dueño o señor de los cerdos silvestres".
42. Pfinzetak: "dioses del parentesco".
43. Pórchuo: "dioses de los rituales antifemeninos".
44. Shakúrko: "dios lunar".
45. Shíznimitz: "dioses apocalípticos".
46. Shírre: "héroe cultural".
47. Tedérit: "personaje-canibal".
48. Tobích: "Casa de los hombres".
49. Uakaká: "dioses de la sequía".
50. Weicháu: "dioses de la lluvia y la humedad".
51. Wiójo: "dioses de la salud".