

A vibrant, stylized illustration in shades of red, orange, and yellow. It features various mythical creatures: a large, stylized face of a person with long hair in the upper left; a fox-like creature in the upper right; a large, scaly dragon or serpent on the right side; a bird-like creature in the lower left; and a mermaid-like figure with long, flowing hair in the lower right. The background is a solid red color.

Del origen de los Mitos de Chile

Recogidos de la tradición oral
por Julio Vicuña Cifuentes

LOM
ediciones

Julio Vicuña Cifuentes

Del origen de los Mitos de Chile

Recogidos de la tradición oral

LOM
ediciones

Índice

- [Prólogo](#)
- [Mitos Antropomorfos](#)
 - [Los Brujos](#)
 - [El Cuco](#)
 - [El Chuvino](#)
 - [El Destalonado](#)
 - [El Diablo](#)
 - [Los Duendes](#)
 - [Los Familiares](#)
 - [El Imbunche](#)
 - [el Judío Errante](#)
 - [Los Machis](#)
 - [Los Moros del Monte de los Guanacos](#)
 - [El Perspicaz](#)
 - [El Trauco](#)
 - [La Viuda](#)
 - [La Voladora](#)
- [Mitos Ictiomorfos](#)
 - [La Pincoya](#)
 - [Las Sirenas](#)
- [Mitos Objeto](#)
 - [El Caleuche](#)
 - [La Ciudad Deleitosa](#)
 - [La Ciudad de los Césares](#)
 - [El Challanco](#)
 - [Los Encantos](#)
 - [El Pirimán](#)
 - [La Quepuca](#)

- [Mitos Mixtos](#)
 - [El Basilisco](#)
 - [El Huallepén](#)
 - [El Piguchén](#)
- [Mitos Onitomorfos](#)
 - [El Alicanto](#)
 - [La Cuca](#)
 - [El Chihued](#)
 - [El Chonchón](#)
 - [El Raiquén](#)
- [Mitos Zoomorfos](#)
 - [El Caballo de la Laguna de Calmil](#)
 - [El Caballo Marino](#)
 - [La Calchona](#)
 - [El Camahueto](#)
 - [El Carbunclo](#)
 - [El Colocolo](#)
 - [El Cuero](#)
 - [El Culebrón](#)
 - [El Cuchivilu](#)
 - [El Culpeo](#)
 - [La Fantasma](#)
 - [El Lampalagua](#)
 - [El Sapo Fuerzo](#)
 - [El Toro de la Laguna Hond](#)
 - [La Zorra Bruja](#)
- [Bibliografía selecta](#)

© **LOM ediciones**

Primera edición, diciembre 2018

Impreso en 1.000 ejemplares

ISBN Impreso: 978-956-00-1129-9

ISBN digital: 978-956-00-1173-2

Ilustraciones por Celeste Merino

Edición, diseño y diagramación

LOM ediciones. Concha y Toro 23, Santiago

Teléfono: (56-2) 2860 68 00

lom@lom.cl | www.lom.cl

Registro nº: 211.018

Tipografía: *Karmina*

Impreso en los talleres de LOM

Miguel de Atero 2888, Quinta Normal

Impreso en Santiago de Chile

Proyecto Financiado por el Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura,

Convocatoria 2018 «Proyecto Folio N° 449949».



Prólogo

El crítico literario Raúl Silva Castro resaltó la labor investigativa y de recuperación en torno a materias folklóricas realizada por el destacado poeta e investigador Julio Vicuña Cifuentes, en su ceremonia fúnebre del 23 de noviembre de 1936. Silva Castro sostuvo en aquella oportunidad que el libro *Mitos y supersticiones. Estudios del folklore chileno recogidos de la tradición oral* «es una obra de grande esfuerzo, fruto de investigaciones muy prolijas y seguramente prolongadas a lo largo de varios años, en la cual se recogen todos aquellos temas en que el pueblo anónimo ha buscado espontáneamente alas para sus divagaciones hacia lo desconocido y hacia el más allá poblado de sombras». Y agrega, entre otras cosas, que «el señor Vicuña cumplió este trabajo con benedictina paciencia, lo adicionó con exploraciones en el folklore comparado y lo dio a la prensa en un volumen que es ya adorno indispensable de cualquier biblioteca que aspire a tener una adecuada documentación de la vida chilena. Una obra de esta especie tiene, fuera del innegable encanto poético de las leyendas, tradiciones y supersticiones cotidianas, una utilidad manifiesta para el sociólogo y el intérprete del alma nacional. En ella es posible seguir el modo de funcionamiento del espíritu del pueblo chileno, porque en sus páginas hállase cuanto, a fuerza de calzar con psicología propia de la raza, termina por ser como signo de esta misma, síntesis de sus aspiraciones y deseos, suma y compendio de lo que odia y de lo que ama».

Sin dudas que las palabras de Silva Castro son justas para Julio Vicuña Cifuentes, quien, por su trabajo e investigaciones folklóricas, pertenece a una importante generación de investigadores del folklore nacional junto con Rodolfo Lenz y Ramón A. Laval.

Pero la paradoja de esta situación se da en que, siendo el libro de Julio Vicuña Cifuentes tan meritorio, su huella se ha perdido por lo menos desde hace medio siglo, ya que su última edición data del año 1947. Esta es una de las razones por las que LOM ediciones ha decidido rescatar esta obra y volver a ponerla en circulación. Estimamos que ella da interesantes y curiosas luces

de la sociedad de la época, revelando sus miedos, sus fantasmas y sus creencias, las que se vuelcan hacia un imaginario extraordinario de personajes que poseen dotes particulares; otros, entes ladinos o extravagantes, fuerzas invisibles pero poderosas, objetos de la naturaleza, seres mitológicos que comparten el reino animal, por lo que todos ellos pueblan cada rincón del territorio, y no solo eso, sino que muchos forman parte de cofradías que actúan en alianzas o de manera muy organizada. El diablo aquí tiene poco que asustar: es un personaje secundario y bastante devaluado, tal vez porque, después de todo lo que ha transmitido la religión respecto de sus fechorías, ya no tiene nada nuevo que aportar, no intimida a nadie en la creencia popular; por el contrario, normalmente es ridiculizado y termina siendo engañado y vapuleado.

Sin duda este libro es un buen y entretenido compendio del imaginario fantástico de la tradición popular chilena, y Julio Vicuña se esmera en describir a cada uno de los personajes y «fuerzas» que aquí convoca, intentando dar cuenta en detalle de sus características físicas —si es que las tiene—, de la manera cómo estos se presentan, de cómo actúan, de las variantes que existen dentro de la rama de determinada especie, de las relaciones que se establecen entre ellos, etc., para alimentar la curiosidad, la investigación y para todos los lectores interesados en nuestro patrimonio e identidad.

El trabajo editorial realizado consistió en revisar la versión de *Mitos y supersticiones* del año 1915 (publicada en Imprenta Universitaria, y tomada de la primera edición de la obra publicada en la *Revista de Historia y Geografía*, 1914), así como la obra publicada en Editorial Nascimento en 1947, versión que había sido revisada y aumentada por el autor y que es la tercera y última edición de esta obra.

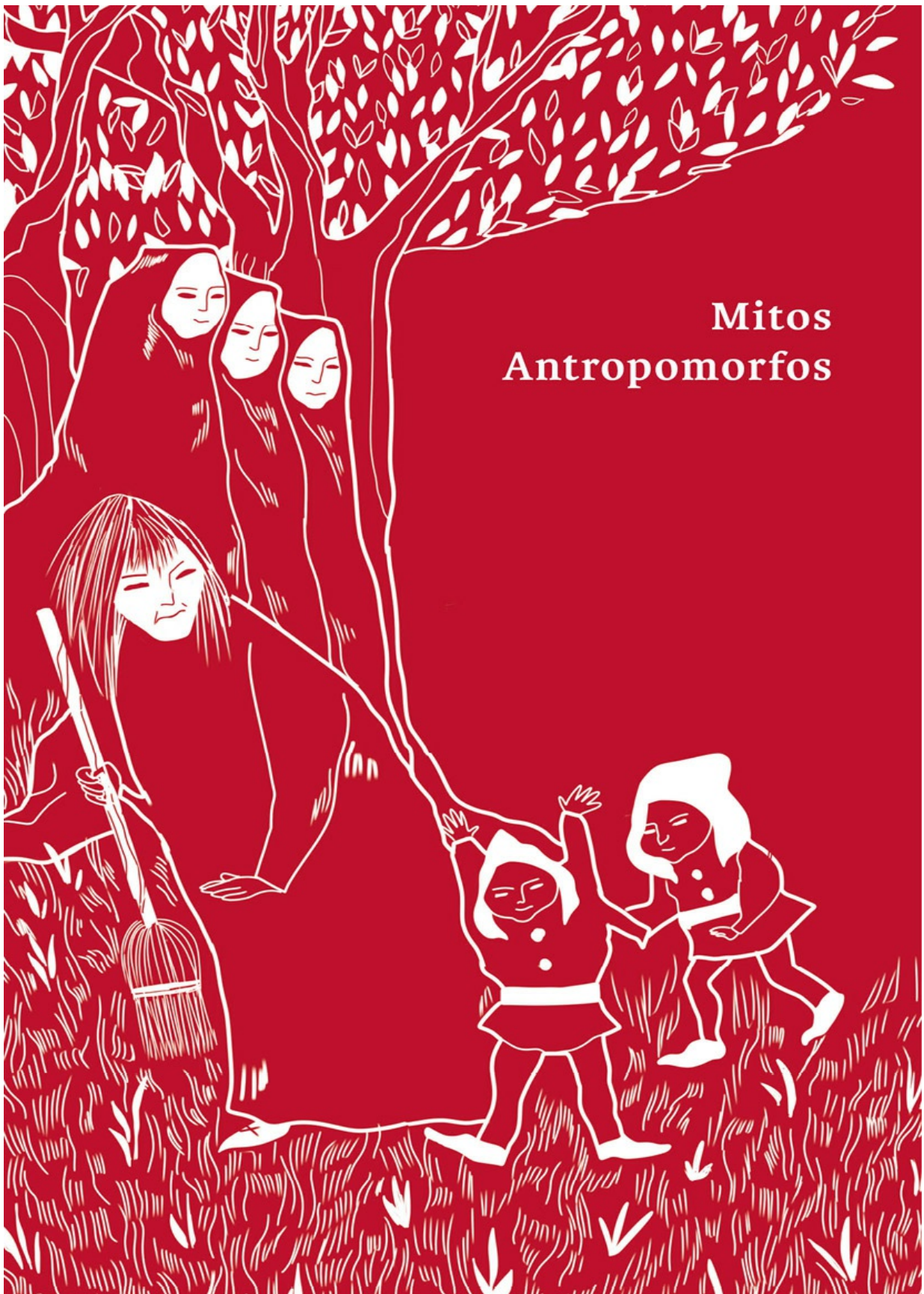
Con el fin de hacer de esta una primera entrega de lo que fue la obra de Vicuña Cifuentes, en un volumen accesible que despertara el interés de los lectores, decidimos ocupar sólo los «mitos» para conformar lo que hemos titulado *Del origen de los Mitos de Chile. Recogidos de la tradición oral* por Julio Vicuña Cifuentes.

Así también se ha realizado una selección de la extensa bibliografía preparada por el autor tan sólo de lo que fundamenta y remite a los mitos. Y se han conservado las notas de pertinencia del autor y los datos de actualización necesarios se han diferenciado con la expresión (N. del E., «Nota del Editor»).

Esperamos entonces que este volumen no sólo sea un «adorno indispensable de cualquier biblioteca», como lo deseaba Raúl Silva Castro en el homenaje que hiciera al autor, sino que sea una fuente de disfrute, que despierte la curiosidad y la imaginación de lo que eran esos seres mágicos, fantásticos, siniestros o protectores que habitaban e incluso muchos de ellos – remozados producto del paso del tiempo– siguen habitando el imaginario popular. Y también esta lectura nos puede abrir puertas para preguntarnos qué miedos, o qué preguntas, encarnaban cada uno de esos seres fantásticos para la sociedad de la época.

Los editores

Mitos Antropomorfos



Los Brujos

Los Brujos son individuos maléficos, incapaces de hacer deliberadamente el bien. Nadie nace Brujo: serlo es un acto voluntario, que presupone cierto refinamiento de maldad, pues el individuo sabe que le aguarda una vida de miseria y de odiosidades, sin más compensaciones que la satisfacción de los males que causa y el vano orgullo de verse temido por los que le rodean. Para ser Brujo es necesario *saber el arte*. El *arte* se aprende, ya sea prácticamente de otros Brujos o concurriendo a las escuelas establecidas con este objeto. De esta diversidad de enseñanza se deriva el que haya dos categorías de Brujos: los empíricos y los científicos. Los primeros, como legos al fin, actúan entre gente ignorante, fácil de engañar, y son los representantes genuinos de la tradición; los segundos, más peligrosos, viven en las grandes ciudades, con cuyo medio tratan de nivelarse¹.

Los Brujos empíricos o tradicionales se hallan esparcidos por toda la República, pero en algunas regiones han constituido núcleos de mayor importancia que en otras. Tales son el del Molle, en el departamento² de Elqui; el de Talagante, en el departamento de La Victoria; el de Vichuquén, en el departamento de este mismo nombre; el de Quicaví, en el departamento de Ancud, etc.

Hay una copla, comienzo tal vez de un romance, que dice:

*Se fue Valentín
para Vichuquén,
a aprender a Brujo;
no pudo aprender.*

Los Brujos científicos, que son relativamente pocos, rara vez se alejan de las principales ciudades del centro del país. En Santiago poseen una gran Escuela, donde, después de siete años de estudios, se gradúan de *Mandarunos*, título que equivale, a lo que parece, al doctorado de nuestra Universidad. Las mujeres tienen también acceso a ella y pueden, como los hombres, obtener el diploma de *Mandarunas*.

Respecto a las relaciones que existen entre unos y otros Brujos, sólo he podido averiguar que los empíricos miran con recelo a los científicos, y estos con desprecio a aquellos, pues hay entre ambas colectividades la misma rivalidad que entre los prácticos y los teóricos de las demás profesiones.

El lugar donde los Brujos celebran sus aquelarres se llama *Cueva de Salamanca*, o simplemente *Salamanca*.

En la primera edición de este libro dije que los Brujos se reúnen en la *Salamanca* de la región a la que pertenecen, y agregué que estas *Salamancas* son innumerables en Chile y que se encuentran siempre ubicadas en alguna cueva de la montaña.

Esto es lo que creen muchos. Pero hay otros que afirman que la *Cueva de Salamanca* es una sola, que abarca subterráneamente toda la extensión del país, y que lo que el pueblo llama *Salamancas* en las diversas regiones no son sino puertas que dan acceso a la única *Cueva de Salamanca* verdadera.

Todavía hay una tercera opinión que, si no alcanza a conciliar las anteriores, refunde ideas de ambas. Dicen algunos entendidos en asuntos de brujería, que el territorio de la República está dividido en tres cantones o estados independientes, el del Norte, el del Centro y el del Sur, gobernado cada uno de ellos por un *Machi*, poderoso hechicero de vastísima ciencia, que ejercita su autoridad despótica sobre todos los Brujos de la región que le está sometida. Cada uno de estos cantones tiene su *Salamanca*, a la que acuden los afiliados, entrando en ella por la puerta que les queda más próxima. Estas puertas están ubicadas en la montaña, en las quebradas profundas o en los sitios montuosos y escondidos.

Sea como fuere, en lo que todos están de acuerdo es en el papel que desempeña la *Salamanca*, cuyo principal destino es servir de refugio a las almas de los Brujos muertos, que aguardan en ella el día del juicio final. Los Brujos vivos, embadurnándose con los untos que ellos fabrican y pronunciando palabras cabalísticas, se transforman en animales y acuden también a ella en ciertos días de la semana, preferentemente los jueves. Ahí se reúnen con los Brujos muertos, que conservan la misma figura que tuvieron en vida; celebran con ellos grandes y escandalosas orgías, en que se

sirven los manjares y vinos más exquisitos en vajillas de oro y plata; y tratan de sus asuntos con la gravedad y extensión que los diversos casos requieren. Los Brujos vivos pueden llevar a las *Salamancas* a sus amigos no iniciados en la brujería, y estos, como aquellos, pueden disfrutar de las fiestas que ahí se celebran; pero les está vedado apropiarse de ningún objeto, y al que lo hace le acomete un desmayo, del cual no vuelve hasta el amanecer, en que despierta botado en pleno campo. Si entonces recuerda lo que pasó, y busca en sus bolsillos los objetos que había ocultado, encontrará que se le han convertido en huesos, piedras y otras cosas menos limpias.

Sobre las fiestas y aquelarres que se celebran periódicamente en las *Salamancas*, he recogido curiosas informaciones. He aquí algunas:

En Talagante, un Brujo invitó a un amigo suyo, que no era hechicero, a una de esas fiestas. Al tener que atravesar el río por donde no había puente, le pasó la mano por la espalda, haciendo igual cosa sobre la suya, y ambos quedaron transformados en terneros, pero conservando la cabeza de hombres. En esta figura cruzaron fácilmente el río, y vueltos otra vez, por una maniobra igual, a su primitiva forma, se encaminaron a la *Salamanca*. Presidía la fiesta un gran macho cabrío, al cual los concurrentes, al penetrar en la cueva, rendían el homenaje acostumbrado. Ahí encontró nuestro hombre a muchos amigos suyos, muertos algunos ya, vivos otros, y de los cuales él ignoraba que hubiesen sido ni que fuesen Brujos. La orgía se prolongó hasta el alba, y él y su acompañante volvieron a sus respectivos domicilios, pasando por las mismas transformaciones que antes, sin ningún tropiezo, pero con mucho miedo, en el caso del incauto invitado. (*Talagante*).

Otro individuo, no hechicero, también relata que asistió a una fiesta análoga a la anterior, por invitación de un Brujo que lo llevó a la *Salamanca* transformado en *Chonchón*. En ella se topó con un antiguo deudor suyo, muerto hacía mucho tiempo, el cual le molió las costillas con un bastón, en desquite de lo que le había importunado en vida. Cumplida su venganza, el Brujo pagó la deuda en brillantes y sonantes monedas de oro, que el vapuleado acreedor se apresuró a guardar, sin hacer caso de las irónicas sonrisas de los presentes. Apenas concluida esta operación, cayó en un

profundo sueño, del que no despertó hasta muy avanzado el día, en un bosquecillo distante de la *Salamanca*. Su primer cuidado fue buscar las monedas, pero en sus bolsillos no encontró sino huesos, guijarros y bolitas de estiércol endurecido. (*Buin*).

De un acaudalado agricultor, que tampoco era Brujo, se cuenta que fue llevado ebrio a una *Salamanca*, en una noche de aquellarre, y que en ella encontró a una muchacha, fallecida ya, a quien había engañado villanamente. La Brujilla interpuso su acusación ante el señor de la cueva, el colosal macho cabrío, encarnación del demonio, que ejercita allí su despótico poder, y aunque el mísero reo se defendió con toda la elocuencia que sugiere la desesperación, la sentencia de Abelardo se cumplió en él, sin que los ruegos ni las promesas bastaran para suavizarla. (*Melipilla*).

Para conocer si un individuo no hechicero ha estado alguna vez en la *Salamanca*, basta observar si su cuerpo proyecta sombra cuando camina al sol. Si no la proyecta, es seguro que ha estado en ella, pues en la *Salamanca* «les roban la sombra».

Todo Brujo puede volar, ya sea transformándose previamente en un animal que tenga alas o también cabalgando en una escoba y pronunciando las consabidas palabras de «Sin Dios ni Santa María».

Con respecto a las transformaciones de los Brujos en animales, las creencias son diversas, pues mientras algunos afirman que el cuerpo del Brujo toma la figura de un animal, otros lo niegan y aseguran, por el contrario, que es el alma del Brujo la que, abandonando momentáneamente el cuerpo, entra a animar el del irracional que ha elegido para el objeto que se propone. Abundan las consejas que corroboran ambas opiniones. He aquí tres de las más difundidas.

En cierta casa había una criada que llevaba una vida muy misteriosa. Algunas veces se recogía temprano a su habitación, y aunque después se le llamase, ni contestaba, ni menos acudía. Ella explicaba esto a la mañana siguiente, diciendo que quizás había estado con el *mal*, una enfermedad repentina que a veces le sobrevenía y que la privaba del conocimiento sin darse cuenta de ello. Esto no satisfacía a los dueños de casa, quienes, una vez

que ocurrió el hecho, forzaron la cerradura de la puerta y penetraron en la habitación, en la cual no hallaron a la criada. Frente a un espejo había una vela encendida, y al lado varios pequeños botes con pomadas diversas, que ellos arrojaron a la acequia, persuadidos de que eran *cosas malas*. La criada no volvió a aparecer, pero desde la noche siguiente comenzó a rondar la casa una perra que gemía tristemente y a la cual no se lograba hacer huir: era la criada, que por no haber encontrado a su regreso del aquelarre los untos que le servían para transformarse, quedó convertida en perra por todo el resto de sus días. Es ocioso decir que sus antiguos amos, aterrorizados por esta aparición nocturna, tardaron poco en dejar la casa y el barrio. (*Santiago*).

Por asuntos de vecindad se indispusieron dos familias de campesinos. Enfermó poco después la dueña de casa de una de ellas y, como no lograba mejoría, entró en sospechas de que su vecina le había hecho *daño*. Una comadre suya se ofreció para hacer las averiguaciones, y pudo comprobar que de la casa de la familia enemiga salía todas las noches una perra, la cual entraba sigilosamente en la habitación de la enferma por una ventanilla que quedaba abierta. Puesta sobre aviso la familia y resuelto lo que debían hacer, a la noche siguiente sorprendieron al animal y le propinaron una soberana paliza, de la que escapó con vida por consejo de la comadre, quien dijo que, si realmente la perra era Bruja y la mataban, no podría quitar el *daño* a la paciente. La dejaron ir, y en muchos días no se vio aparecer por ninguna parte a la vecina, la cual, según luego se supo, estaba en cama, aquejada de un quebrantamiento de huesos que no la dejaba moverse, producido, como se calculará, por la paliza que recibió cuando merodeaba en figura de perra. No hay para qué decir que la enferma mejoró rápidamente, pues la Bruja, atemorizada, le quitó el *daño* apenas se vio libre de los que la vapulearon. (*Maipo*).

Un padre tenía tres hijas, de las cuales sospechaba que eran Brujas. Una noche vio salir de la casa a tres zorras, y no dudando de lo que se trataba, corrió al dormitorio de sus hijas, a las cuales encontró inmóviles sobre sus lechos. Colocó boca abajo los inanimados cuerpos y se fue a dormir. A la mañana siguiente volvió a la alcoba de las jóvenes, y percibió en un rincón

del aposento a tres zorras que aullaban lastimosamente: eran ellas, sus hijas, cuyas almas no habían podido abandonar los cuerpos de las zorras para volver a animar los suyos, por estar estos boca abajo. (*Santiago*).

Consejas análogas a esta última podría referir muchas, sin variantes dignas de notarse.

Los Brujos son poderosos, pero no omnipotentes, pues sobran los medios para contrarrestarlos, como tendremos ocasión de verlo más adelante. Por regla general, los Brujos sabios pueden más que los Brujos ignorantes; los viejos, más que los jóvenes; los que lo son de abolengo, más que los que proceden de familias extrañas a la brujería. El mal causado por un Brujo puede ser combatido por otro que sepa más que aquel.

Los Brujos atentan contra la vida de las personas, ya sea enviándoles una *rociada*, especie de maldición que las hiere de una manera fulminante si no tienen algún amuleto que las defienda, o sometiéndolas al martirio lento pero seguro del *daño* o *mal* impuesto. La *rociada*, llamada también *mal tirado*, porque se causa desde lejos sin que intervengan figuras ni objetos materiales de ninguna clase, constituye en sí misma la manifestación más formidable de la ira y del poder de los Brujos, siendo un medio que casi siempre reservan para vengar injurias propias, no para satisfacer rencores de otros. Para esto último está el *daño* o *mal impuesto*, que los Brujos obran comúnmente por cuenta ajena, sin odio a la víctima, a la cual la mayoría de veces no conocen ni necesitan conocer, pues operan indirectamente. Los procedimientos para causar el mal impuesto son muchos; describiremos sólo algunos.

a. La persona que quiere dañar a otra, lleva a la Bruja, pues son mujeres las que ordinariamente se dedican a este ramo de la hechicería, una prenda íntima: un mechón de pelo, un pedazo del vestido, cualquier cosa, y además un perrillo, al cual la operadora arranca el corazón, que luego envuelve, simulando que es el de la persona en quien va a recaer el *daño*, en la prenda que tiene de esta, hiriéndolo furiosamente con un alfiler y pronunciando horribles conjuros. Con sólo esto, el *mal* queda producido.

b. Hay Brujas que trabajan con dos maniqués, uno macho y otro hembra. El cliente coloca por sí mismo la prenda de su rival, en el maniquí que

corresponde, clavándola con un alfiler sobre el sitio preciso en que quiere que se produzca el *daño*; la Bruja hace sus conjuros y el asunto queda terminado, previo el pago del servicio, pues si no se llena este requisito, la ceremonia no tiene validez alguna y aún puede ser que el *mal* que la persona buscaba para otra, se vuelva, por esta causa, contra ella.

c. La Bruja echa a hervir, en una caldera llena de agua, un sapo, una lagartija y un murciélago, sabandijas que generalmente se encarga de llevarle el cliente, previendo la posibilidad de que a la hechicera se le haya agotado la provisión. Cuando la cocción está en el punto necesario, la Bruja le agrega la maraña de pelo, el diente cariado, los recortes de uñas, el objeto, en fin, que el que solicita el *daño* le ha entregado en calidad de prenda íntima de la víctima; pronuncia enseguida sus conjuros, acompañándolos con visajes extraños y movimientos convulsivos, y da por terminada la operación, derribando la caldera de un puntapié.

Cualquiera de estos procedimientos, que admiten, ya se sabe, numerosas variaciones, sirve eficazmente para producir el *daño*. La víctima casi siempre no se da cuenta de este sino cuando está muy avanzado, pues comienza de manera poco sospechosa, por dolor de costado no muy intenso, por intolerancia del estómago para recibir los alimentos, por debilidad de los miembros motores, etc., y sigue lentamente su curso hasta agotar la naturaleza del paciente, que muchas veces cree morir de una vulgar consunción.

Muchos y muy diversos son los medios que se recomiendan para averiguar si una persona es Bruja, pero ninguno es tan eficaz, al decir de las gentes, ni que esté más difundido, que el sencillísimo de poner unas tijeras abiertas en cruz bajo la silla en que se sienta el individuo sospechoso de hechicería. Si el sujeto es Brujo, no podrá alzarse del asiento mientras estén ahí las tijeras.

Para defenderse del *mal tirado*, que es el más peligroso, es útil llevar colgado al pecho un crucifijo de plata, el cual se ennegrece cada vez que el que lo lleva recibe una *rociada*. Por este medio, resulta inofensiva para la víctima.

El *daño* o *mal impuesto* puede evitarse guardando en el bolsillo la colilla de

un cigarro fumado por el mismo individuo en viernes, o un diente de ajo, planta que inspira horror a los brujos, los cuales no entran jamás a las casas en que lo hay, ya sea en cultivo o en ristras. Pero si llega el caso de que el *daño* se ha producido, el paciente debe proceder sin demora a buscar una gallina negra que no haya conocido gallo, para humedecer con su sangre la parte afectada por el mal. Este remedio, aplicado a tiempo, es infalible.

Siempre que se recela que un Brujo puede estar oyendo lo que se habla, debe decirse:

*Martes hoy, martes mañana,
martes toda la semana.*

Porque, como los Brujos están sordos los días martes, invocando este día, por medio de la fórmula transcrita, se consigue que ensordezcan también en cualquier momento.

Los Brujos arrastran una vida miserable, pues, aunque custodian grandes riquezas, no pueden llevar consigo sino *dos reales* (veinticinco centavos), ni sus servicios ser remunerados con mayor cantidad. Las riquezas que custodian los Brujos son conocidas con el nombre de *entierros*, sobre los cuales daremos algunas explicaciones, por ser materia que está íntimamente ligada con la brujería.

No cabe dudar que en Chile, durante los azares de la guerra de la Independencia y de las revoluciones políticas que vinieron enseguida, existió la costumbre de enterrar dinero y joyas de valor para ponerlos a cubierto de la rapacidad de los vencedores. Por diversas causas, muchos de esos *entierros*, como desde entonces se les llama, no fueron recuperados por sus dueños y ahí se quedaron, aguardando al que tuviera la fortuna de encontrarlos. Ocurrió en varias ocasiones que un descendiente, esclavo o criado de alguien que escondió aquellas riquezas, o de alguien que, siguiendo el «derrotero»³ que por tradición se conservaba en su familia, logró, después de muchos afanes, dar con el codiciado tesoro; otras veces fue la casualidad la que lo puso en manos de quienes ni siquiera sospechaban su existencia. De una

manera o de otra, aquellas riquezas fueron llegando a la superficie, y es posible que ya no quede ninguna bajo tierra; pero la imaginación popular sigue pensando en ellas y acreditándolas con otras nuevas que supone escondidas, en fechas más recientes, por tal o cual viejo avaro o campesino desconfiado que él conoció y ya no existe.

El pueblo, sin embargo, conviene en que ahora no es tan fácil encontrar *entierros*, como antaño, pero no es, dice, porque su número haya disminuido, sino porque los Brujos tienen que ver con ellos, cosa que antes quizá no sucedía.

A este propósito refiere lo siguiente. Cuando muere el dueño de un *entierro*, este queda a merced del que lo busque por el término de un año; pasado este tiempo, si nadie ha dado con él, pasa a ser propiedad de los Brujos, los cuales, en la primera reunión que celebran después de esa fecha, designan al Brujo que ha de encargarse de su custodia. Este, por efecto de una especie de desdoblamiento de su personalidad, al mismo tiempo que toma la forma de un bicho cualquiera para guardar el tesoro que se le ha confiado, conserva la que le es peculiar y vuelve con ella a sus trajines cotidianos. Siempre que no sea en su provecho, este Brujo, según parece, puede disponer del *entierro*, no sabemos si *motu proprio* o con acuerdo de los demás Brujos; lo que no ignoramos es que pierde su tiempo el individuo que trata de apoderarse del tesoro sin el beneplácito de su guardador, pues este, sin excederse de los cinco palmos que le está permitido, hallará el medio de desviar el *entierro*, ya sea en un sentido, en otro, de manera que el intruso no pueda dar con él. Si el Brujo muere, el *entierro* queda sin protector hasta que se nombra al que ha de reemplazar al difunto, lo cual ocurre siempre en el primer aquelarre que tiene lugar después de producido el fallecimiento. Los *entierros* que quedan transitoriamente sin guardadores, y los que todavía no están bajo el poder de los Brujos por no haberse cumplido un año desde la muerte de sus dueños, son los que el pueblo denomina *entierros huachos*⁴, y tanto unos como otros están al alcance de los que los buscan. Hay, sin embargo, un día en que no sólo estos sino todos los entierros pueden ser hallados: el Viernes Santo en que, como se sabe, las riquezas ocultas se manifiestan espontáneamente.

De la interesante obra *Chiloé y los Chilotes*, del prebendado don Francisco J. Cavada, que tendré ocasión de citar muchas veces en estos estudios, voy a extractar las curiosas noticias que da sobre los Brujos de aquella región, que más de una vez han dado origen a ruidosos procesos en que, con frecuencia, lo trágico se da la mano con lo ridículo.

La iniciación del Brujo está sujeta a cierto ritual que le impone, entre otras cosas, las abluciones con el agua del Salto del Traiguén, a fin de que se le borre el bautismo. El Brujo odia la sal, y no sin razón, porque es el único proyectil que puede matarle, si se le dispara con un arma de fuego cargada con ella. Odia también todo lo blanco, tal vez por ser este color el emblema de la pureza, y sólo se alimenta de gallinas, corderos y vacas negras.

El Brujo es poderoso. Puede adormecer a las personas, y aún a los perros, siempre que conozca los nombres de unos y otros, y los días martes y viernes puede entrar en cualquiera de las doce casas que están bajo su custodia, sin más preámbulo que rezar tres credos al revés. Asimismo, está en su mano infestar las ropas dejadas en los secaderos, y hacer perder el juicio a un individuo con el auxilio de ciertas yerbas, o valiéndose de una aguja pasada previamente por los ojos de una lagartija. Su poder alcanza también para llevar por el aire a una persona, no más que el espacio de una cuadra, y todavía a hacer hablar a los muertos, exhumando sus cadáveres y llevándolos al templo, donde los azotan hasta conseguir su objetivo. Esta profanación tiene siempre el carácter de una venganza póstuma.

La presencia de un Brujo se puede comprobar de varias maneras. He aquí las principales: Brujo es seguramente el individuo que no puede entrar a una casa cuya puerta tiene cerradura de hierro o dos agujas dispuestas en cruz; aquel a quien no le ladran los perros, sino las perras; el que estornuda cuando se echa al fuego un puñado de afrecho; el que no acierta a salir de una habitación si en ella hay tijeras abiertas; y, finalmente, por Brujo debe reputarse al que habitualmente le lagrimea el ojo derecho, pues es señal de que por él llora su ángel bueno, que siempre ocupa la derecha del cliente.

Algunas gotas de aceite encontradas en el patio de una casa hacen presumir que por ella ha pasado un Brujo, el cual alimenta con aceite humano la

lámpara que lleva en su *macuñ*, aparato volador que sugiere la forma de un chaleco, hecho con la piel de un difunto o de un pescado. Por último, que se oiga música debajo de la tierra es indicio de que los Brujos están de *cahuín* u jolgorio.

El Brujo no puede llevar ni plata ni hierro, ni acompañarse del que los lleva. Pero, sobre todo, es peligroso para él ser sorprendido ejerciendo sus funciones, pues muere antes de un año, sin contar que, para librarse de la denuncia a la autoridad, debe comprar el silencio del que le sorprendió, ya sea con un ternero o con un *chancho* (puerco) que rinda una botija de manteca.

Preside el aquelarre un macho cabrío, quien admite a su presencia a todo el que desea consultarle, siempre que beba abundantemente del brebaje embriagante que le ofrece. Cuando el consultante está ebrio, el diabólico cabrón le hace ver lo que le place con el auxilio del *challanco*, vidrio mágico que posee la virtud de manifestar los hechos y el estado de ánimo y de salud de las personas ausentes. Para asistir al aquelarre es preciso ser Brujo y rendir homenaje al cabrón que lo preside, el cual, en los días de reunión, se coloca a la entrada de la cueva. (Cavada, J.F. 1914, 106-112).

Nada substancial nos queda que decir sobre los Brujos, como no sea que en sus *daños* emplean brebajes en que muchas veces entran ingredientes extravagantes y asquerosos, y aun verdaderos venenos; por lo que, en varias ocasiones, como sucedió en Chiloé en 1880, la justicia ha tenido que ver con ellos. El pueblo en general y muchas personas de las demás clases sociales creen en la existencia de los Brujos, aunque no todos tienen la franqueza de decirlo. No es raro oírles contar que un sabio religioso, que murió *en olor de santidad*, repetía a sus penitentes: «Es malo creer en Brujos, pero hay que guardarse de ellos».

El pueblo teme a los Brujos más que a ningún otro ser execrable y diabólico. Esto dificulta la indagación, pues los que creen en ellos no se prestan fácilmente a satisfacer la curiosidad del que los interroga. Para convencerse del supersticioso temor que les inspiran, basta ver cómo los más ingenuos y verbosos bajan la voz hasta hacerla apenas perceptible, siempre

que tratan de estos asuntos, y cómo jayanes⁵ que podrían derribar una torre a puñetazos, miran en torno suyo con mucha inquietud antes de responder, por miedo de que algún Brujo les esté escuchando.

Antes de concluir, debo hacer notar que el pueblo no relaciona en forma precisa a los Brujos con el Diablo. Cuando se le interroga sobre esto, manifiesta al principio perplejidad y luego indiferencia; con lo que demuestra que ni ha pensado en ese asunto, ni le importa dilucidarlo. Los que van más allá, no pasan de decir que, siendo los Brujos individuos tan malos, deben de tener algo que ver con el Demonio. Esto no impide, sin embargo, que en sus relatos de hechicerías el pueblo nos muestre a los Brujos invocando al Diablo en sus conjuros.

Es ocioso consignar aquí que nuestros Brujos son esencialmente iguales a los de España, Francia, Alemania y demás países europeos. Su origen se pierde en la antigüedad más remota; pero sólo en la Edad Media quedó su tipo definitivamente fijado, en armonía con las preocupaciones de aquella época tan hondamente conmovida por los terrores supersticiosos. Sobre los Brujos se ha escrito mucho, y esto nos dispensa de ser más explícitos, pues el tema no se presta para condensarlo en pocas líneas.

¹ La imaginación popular, influida inconscientemente por el progreso que la rodea, ha necesitado crear esta categoría de brujos sabios para hacer verosímil su acción en un ambiente refractario a las manipulaciones groseras de los Brujos tradicionales.

² Corresponde a una división política administrativa según la Constitución de 1833 –vigente por casi un siglo–, que estableció que el país se dividiría en provincias, departamentos, subdelegaciones y distritos (N. del E.).

³ *Derrotero*: noticia conservada por tradición, que indica, en forma extraña y pintoresca la mayoría de las veces, el rumbo que debe seguirse para encontrar un tesoro determinado, que puede ser una mina o un «entierro».

⁴ *Huacho*: en este caso, quiere decir sin “dueño”.

⁵ *Jayán*: persona de gran estatura, robusta y de mucha fuerza. (N. del E.)

El Cuco

Es un ser fantástico y perverso con que las madres y las nodrizas amenazan a los niños desobedientes. El Cuco no golpea, ni mata, ni come a los niños, sino que «se los lleva»:

*Duérmete, niño mío, que viene el Coco
a llevarse a los niños que duermen poco.*

Este *Coco* del cantar español es el mismo *Cuco* nuestro. Ni en Chile, según los recuerdos, ni en España, según he podido ver, se da a este mito una individualidad más o menos determinada. Es sólo una ficción imprecisa para atemorizar a los niños. En esto se diferencia del *Croque-mitaine* de los franceses, que no sólo tiene forma y fisonomía propias, sino abolengo famoso, como que es hijo de Gargantúa y de Mme. Lavalloire, su segunda mujer.

El Chuvino

Especie de duende, de diablillo, que simboliza la travesura, la astucia, la bellaquería más completa, que acaba por desesperar al que es víctima de ella, menos tal vez por el daño material que le causa que por la humillación que inflige a su amor propio. El Chuvino ¿es un ente mitológico o un animal quimérico? No lo sabría decir con precisión. Recuerdo sí que en los cuentos que oí en mi niñez su figura oscilaba entre la de un duende, un diablillo, y la de un mono, un macaco todo gracia y viveza. En La Serena, capital de la provincia de Coquimbo⁶, donde el Chuvino era entonces muy popular, había sobre él toda una literatura oral, no inferior en número y en ingeniosidad a la de *Pedro Urdemalas* (en Chile, *Pedro Urdemales*), aunque por la distinta índole de los personajes, en las aventuras de aquel no hubiera la maldad que en este.

El Chuvino ejercita sus artimañas tanto entre las personas como entre los animales. Tan víctima suya fue el canónigo que le confió la llave de su gaveta para que de ella extrajera el remedio que aliviaría su dolor de muelas, y su rapacidad no le dejó un céntimo; como el fiero león que, engolosinado con la perspectiva de realizar él un tentador matrimonio impuesto al Chuvino y resistido por este, consintió en tomar el lugar suyo en el cepo en que le habían metido para apremiarle, según el maleante juraba y perjuraba.

Ignoro en qué otras provincias de Chile es conocido este mito.

⁶ Información sobre organización geográfica de Chile que se debe considerar propia de los años treinta del siglo XX (N. del E.).

El Destalonado

a. El Destalonado es un ser mitológico que nadie ha visto. Se presenta en medio de un remolino de polvo, del cual él es el centro. Gira y se mueve con rapidez vertiginosa, y arrebatada y devora a todos los niños que encuentra en su camino. El Destalonado deja impresa en el suelo, como huella de su paso, una planta de pie sin talón, y de ahí el nombre con que se le designa. (*Los Andes*).

b. El Destalonado es un personaje mítico que entra de noche en las casas y saquea los gallineros. Los que han creído verle, dicen que es un individuo melenudo y barbón, que lleva colgado al cuello un zurrón grandísimo, en el que guarda el fruto de sus depredaciones. La huella que deja en el suelo figura una planta de pie sin talón. (*Talagante*).

El Diablo

El Diablo no es un personaje interesante en nuestra mitología popular, en la cual tiene un papel muy secundario, inferior en todo caso al que desempeñan otros mitos locales. Desde luego, puede notarse que el Demonio espantoso y terrorífico que la religión nos muestra y en que el pueblo cree, no es el Demonio que este mismo pueblo introduce en sus leyendas y consejas, a pesar de que él no admite que haya dos, sino uno solo. El primero es una figura que se le ha impuesto y que el pueblo acepta únicamente dentro de la religión; el segundo es una concepción suya, en la cual parece vengarse de los malos ratos que le ha hecho pasar el otro.

Efectivamente, el Diablo de la mitología popular sólo sirve para dar interés a algunos cuentos, en los que casi siempre hace papeles ridículos y termina siendo engañado, escarnecido y, muchas veces, vapuleado. Se le presenta como un personaje que no progresa y que tiene, sin embargo, la vanidad de creer que puede alucinar a la gente de hoy con los mismos engaños con que se burló de nuestros abuelos. Su misma figura ha sufrido modificaciones importantes, sin experimentar ningún cambio sustancial; sólo que las proporciones de sus atributos distintivos han disminuido lo suficiente para hacer ahora ridículo lo que ayer era espantoso.

Apenas si encontramos en la tradición popular la figura temerosa del Demonio teológico, en tal o cual conseja que, si se le escudriña un poco, resulta ser un caso referido en la vida de algún santo y más o menos desfigurado por los sencillos e ignorantes rapsodas. Fuera de esto, sólo los llamados «Pactos con el Diablo» nos muestran a este con algo del carácter que la religión le asigna, aunque con su prestigio muy menguado, pues en tales tratos, como luego veremos, son pocas las veces en que no es él quien termina perdiendo.

El hombre del pueblo no teme al Diablo fuera de la religión: ¿y cómo le ha de temer, si un compadre suyo le vio bailar *cuecas* en el Parque Cousiño? ¿Si sabe que unos muchachos le ganaron hasta los cuernos en el juego de las chapitas? ¿Si le consta que *ño* Pedro le molió las costillas porque seducía a

una de sus hijas? ¿Si él mismo lo ha encontrado ebrio muchas veces, «tarde de la noche», al retirarse a su casa, después de haber estado «un ratito» en la taberna?... Ya se comprende, un Diablo de esta calaña es un pobre Diablo, que puede servir para todo, menos para atemorizar a la gente.

Hemos hablado de los Pactos, y vamos a decir en qué consisten. El deseo o la necesidad de tener dinero arrastran al hombre a pactar con el Diablo. Puede ser que algunas veces el pacto reconozca otras causas, pero no es lo común, según nuestras informaciones. Ansioso de disfrutar de todos aquellos halagos y comodidades que el mundo brinda a los que pueden comprarlos, el individuo llama al Demonio en su auxilio, y a cambio de las riquezas que le pide y este le otorga, le da una «cédula» suscrita con «sangre de sus venas», por la cual se obliga a entregarle el alma al fin del plazo estipulado. El individuo gasta sin medida o atesora sin tasa, alegre y despreocupado; pero los años pasan, el desenlace se aproxima, y entonces le es necesario pensar en algún medio que le permita conjurar el peligro que le amenaza. Como sabe muy bien que sólo hay uno, a él se aferra, y se echa a buscar un sacerdote, o una persona animosa que, halagada por generosa recompensa, se atreva a «velarlo» la noche en que el Demonio vendrá a exigirle de grado o por fuerza el cumplimiento de la promesa.

La *velación* se verifica del modo siguiente. En un aposento retirado, donde no puedan ser vistos, se encierran aquella noche el emplazado y su velador. El primero se tiende de espaldas sobre un lecho o dentro de un ataúd, y el que lo acompaña le cubre con un paño negro, le enciende las velas acostumbradas y le rodea de toda clase de reliquias y amuletos, armándose él de otros tantos y de un hisopo y un recipiente lleno con agua bendita.

Al cerrar la noche, según unos, a las doce, según otros, se presenta el Diablo a reclamar el cumplimiento del pacto. El velador no le debe dejar acercarse, porque si eso permitiera, el emplazado estaría perdido. Con el auxilio del agua bendita y de incesantes oraciones debe mantenerlo alejado, poniendo sumo empeño en no dejarse engañar, pues el Diablo toma todas las formas y echa mano de cuantos recursos están a su alcance para ofuscar al velador y llevarse al infeliz que tuvo la debilidad de pactar con él. Si el

velador es hombre listo y alentado, el éxito es seguro, pues al sonar el primer canto matutino del gallo, el Demonio huye, arrojando al suelo la cédula fatal, que ya no tiene valor para él, pues el individuo le ha ganado la partida. Este, libre ya para siempre de tan espeluznante compromiso, puede reconciliarse con Dios, volver al seno de la Iglesia y disfrutar tranquilo de las riquezas que atesoró, si tuvo la previsión de hacerlo.

Según otras informaciones, el lugar tradicionalmente indicado para la velación es una montaña «donde no se oiga canto de gallo», pues si el gallo canta, el Demonio huye y vuelve a la siguiente noche, y de esta forma la ceremonia de la velación no tiene término permaneciendo la amenaza para el que pactó, el cual si muere entretanto, va irremediablemente al infierno.

En lo más oculto de la serranía, extinguida la luz del crepúsculo, el que pactó con el Diablo se acuesta, previamente amortajado, en un lecho de hojas dispuesto sobre el suelo. El velador le enciende los cirios consabidos y se prepara para recibir al Demonio en la forma ya dicha. Si este no logra triunfar ante la entereza y sagacidad del velador, al llegar la hora del vencimiento del plazo se encara con el que pactó con él y le devuelve la cédula, reprochándole su veleidad entre denuestos y maldiciones.

La gente campesina tiende a atribuir a pactos con el Diablo la realización de toda obra individual de cierta magnitud, como la apertura de un gran canal de regadío, la construcción de un puente más o menos difícil de ejecutar, la desecación de antiguos pantanos que permite incorporar a la agricultura valiosas extensiones de terrenos; e igual procedencia tiene, para ella, el enriquecimiento rápido de algunos individuos, siempre que no se le antoje relacionar su origen con el hallazgo de un *entierro*. Con gran desenfado, mezcla de malicia e ingenuidad, la gente señala las personas que por medio de estos pactos han allegado cuantiosas fortunas, y estoy cierto de que daría ocasión a candorosas protestas el conocimiento de los nombres, muchos de ellos respetables, que andan, a este respecto, en boca de los rústicos campesinos.

Por todos es sabida la leyenda que atribuye a un pacto con el Diablo la construcción de nuestro magnífico e histórico Puente de Cal y Canto, en mala

hora destruido, sin razón alguna que científicamente abone tamaña torpeza. De esta leyenda quiero dar una curiosa versión, recogida en una aldea del departamento de Illapel.

El corregidor Zañartu pactó con el Diablo la construcción del Puente, el cual debería quedar terminado en el espacio de una noche. Si no lograba concluirle, lo ejecutado quedaría a beneficio de Zañartu y se vería libre de todo compromiso con el Demonio.

Cuando el Diablo estaba trabajando, cantó un gallo.

—¿Cuál cantó? —preguntó el Demonio.

—El gallo colorado —le respondieron.

—Entonces, no hay cuidado —dijo él.

Al poco rato se oyó otro canto.

—¿Cuál cantó? —volvió a preguntar.

—El gallo castellano.

—Entonces, apurar las manos.

Y siguió trabajando con febril apresuramiento.

Un tercer canto no tardó en dejarse oír.

—¿Cuál cantó? —dijo con mal disimulado temor.

—El gallo negro.

—Entonces, el Diablo a los infiernos.

Y huyó precipitadamente, sin haber concluido la obra, pues le faltó un pedazo, no más de un metro, que el corregidor acabó de hacer. (*Matancilla*).

Muy parecida es la leyenda del Puente de la Viuda; sólo que las últimas tres piedras que el Diablo no tuvo tiempo de poner en su sitio tampoco han podido ser colocadas hasta ahora por ningún alarife ni ingeniero.

Muchos son los nombres con que el pueblo designa al Diablo; he aquí los que han llegado a mi noticia, en cuarenta y seis informaciones que poseo: en siete se le llama el Diablo; en cinco, el Demonio; en ocho, el Demonio y el Diablo indistintamente; en seis, el Malo; en cuatro, el Maldito; en dos, el Malo y el Maldito; en dos, el Condenado; en dos, el Enemigo; en una, el Enemigo Malo; en una, el Maligno; en una, el Matoco; en una, el Mandinga;

en una, el Patas Verdes; en una, el Perverso; en una, el Diablo Cojuelo y el Cojuelo; en una, el Cachudo; en una, el Malvado; y en una, el Tapatarros.

Los Duendes

A). Cuando Luzbel fue arrojado del cielo, le siguieron innumerables ángeles. Temiendo Dios que se fueran todos, dijo: «¡Basta!» y el cielo y el infierno se cerraron. Multitud de ángeles quedaron en el aire, sin poder volver al cielo ni penetrar en el infierno, y estos son los Duendes. Todos son pequeñitos, tienen caras infantiles y visten hábitos de tres colores distintos, según sea su condición. Los que los llevan blancos son alegres, traviesos y no causan daños de consideración; no son tan inocentes los que los usan pardos, y llegan a la bellaquería más completa los que los acostumbran negros.

Los Duendes gustan de las niñas bonitas, y si es verdad que las persiguen con tenacidad, no es menos cierto que les satisfacen hasta sus menores deseos. Son, eso sí, horriblemente celosos. La informante me refirió el caso de una joven a quien el Duende arañaba cada vez que la veía conversar con un hombre. La persecución llegó a ser tan insoportable, que la víctima, venciendo su natural repugnancia, tuvo que apelar al único remedio que existe para librarse de estos majaderos: embadurnarse el rostro con el propio excremento. Los Duendes son todos del sexo masculino, y nadie sabe el lugar adonde serán destinados el día del juicio final.

A veces los Duendes se encariñan con una casa, de cuya posesión quieren disfrutar solos. Entonces molestan a los inquilinos hasta conseguir que se muden, dejándolos en paz en cuanto logran su objetivo. Pero no sucede lo mismo cuando sus travesuras tienen por causa el amor o el odio a alguna persona de la familia, pues en este caso la siguen a donde va. La informante me contó de una señora que vivía con su hija, de la cual estaba enamorado un Duende. Para despistarlo, cambiaron sigilosamente de casa, y al instalarse en la nueva, cuando arreglaban los utensilios de la cocina, apareció el Duende entre las vigas del techo, y alargándoles un objeto, les dijo: «Ahí tienen el tarro de la sal, que dejaron olvidado allá». (*Santiago*).

B). Según otra información, los Duendes son ángeles o espíritus que *quedaron aquí...* Interrogada la informante sobre quiénes eran esos ángeles o espíritus, que así los llama indistintamente, y cómo, por qué y cuándo

quedaron aquí, se enreda en explicaciones incoherentes y contradictorias de las que es imposible sacar nada en limpio.

Son pequeñitos y visten como las guaguas, con el mismo traje que llevaban en vida. Hay Duendes que tienen la piel y el vestido blancos, y otros la piel y el vestido negros: los primeros son buenos; los últimos, malos. Los Duendes se aparecen hasta por tres veces a las personas con quienes simpatizan: si estas no los llaman y acarician, se enojan y no vuelven más, porque son muy «sentidos».

Es gran fortuna poseer un Duende blanco: la persona que lo tiene puede practicar con éxito la medicina, ayudada por el Duende. Una comadre de la informante tiene un Duende, y cuando la van a consultar sobre alguna enfermedad y este no está en casa, entretiene al cliente lo mejor que puede hasta que el Duende llega, cosa que sólo ella advierte. Entonces da principio a la consulta, inclinando la cabeza hacia el lado donde está el Duende, para oír mejor las prescripciones que este le da y que ella repite puntualmente al que se las demanda.

Dos sobrinas políticas del mismo informante tenían también Duendes, uno cada una. Eran hermanas y vivían en Melipilla, donde actuaban de médicas. Ambas fueron denunciadas por este motivo a la autoridad local, quien condenó a una de ellas a pagar una multa. Ella se afligió, porque no tenía dinero, pero el Duende vino en su auxilio, y hablándole desde el techo, en presencia del magistrado, le dijo: «Ahí tienes, María, para que pagues la multa», y dejó caer sobre sus faldas el dinero que se necesitaba. La informante refiere de otra sobrina, a la cual conocemos, que a los quince años de edad tuvo la aparición de un Duende, del cual huyó temerosa, a pesar de que una parienta suya con quien vivía la golpeó varias veces para obligarla a recibir al Duende, disgustada con que la muchacha volviera la espalda a la fortuna. Hoy ella se lamenta de su bisoñada, y aunque ha invocado al Duende muchas veces, el taimado geniecillo no ha querido volver.

Dice la informante que los Duendes negros se aparecen a las personas malas, a quienes sugieren las mayores bellaquerías, auxiliándolas en sus acciones. Afirma también que hay Duendes machos y hembras, y que los

primeros se les aparecen a las mujeres y los segundos a los hombres. Finalmente, asegura que no es verdad, como quieren otros, que los Duendes descubran los *entierros* de dinero a las personas a quienes protegen, sino que, por el contrario, siempre se niegan a ello, así como a ayudarlas en todo intento de hacer fortuna que no sea el ejercicio de la medicina en la forma ya dicha. (*Talagante*).

C). En una serranía cerca de Cauquenes, hay una quebrada profunda llamada de los Pilonos, donde tienen su morada los Duendes de toda esa región. Según la descripción de los campesinos, la figura de estos Duendes corresponde exactamente a la de los gnomos, a quienes se parecen hasta en su manera de vivir, pues habitan, como ellos, en cavernas subterráneas. Sólo se alimentan de novillos blancos, que roban en las haciendas durante la noche, burlando toda precaución que se adopte para impedirlo. (*Cauquenes*).

La leyenda más difundida sobre las travesuras de los Duendes les supone la afición a asustar a los moradores de algunas casas, arrojándoles piedras y rompiendo los vidrios de las ventanas. Hace nueve o diez años, un Duende que había sentado sus reales en Santiago, en una casa de la calle de la Compañía, entre las de Manuel Rodríguez y Riquelme, dio mucho que decir a la prensa y que refunfuñar a la policía.

Nuestros Duendes son sustancialmente iguales a los Duendes de los españoles, de los cuales proceden, a los *Lutins* y *Farfadets* de los franceses, al *Gobelin* de los italianos, al *Kobold* de los alemanes, al *Brownie* de los escoceses, etc. Sobre ellos se ha escrito mucho en otros países, y el que desee hacer un estudio comparativo hallará fácilmente los datos necesarios para tratar la materia.

Los Familiares

A. Los Familiares son unos pequeños diablillos que hacen prosperar a quien los tiene. Su posesión parece estar subordinada a un pacto que el interesado celebra previamente con el Demonio. Se cuenta que le fueron encontrados tres de estos Familiares a un caballero muy rico, el cual los guardaba cuidadosamente en una caja. Los diablillos huyeron asustados y no pararon hasta dar con su dueño, a quien refirieron lo que había sucedido. (*La Serena*).

B. Los Familiares son unas culebras que protegen a quien las cría, teniéndole al corriente de cuanto necesita saber para salvaguardar sus intereses y dándole consejos para incrementarlos. El poseedor de un Familiar no debe dejarlo ver por nadie, sino atender él personalmente a su cuidado; si así no lo hiciere, quedará expuesto a que le sobrevengan grandes quebrantos e incluso la muerte. (*Talagante*).

C. Los gatos negros pueden ser también Familiares. Un caballero muy rico tenía en su hacienda un centenar de estos animales, a los cuales era deudor de la prosperidad que alcanzaban sus negocios. Sólo él los cuidaba y no los dejaba ver por otras personas. (*Melipilla*).

D. Para obtener un Familiar se procede de la manera siguiente: se busca el lugar donde haya un *llepo*, es decir, muchas culebras reunidas en un montón, y se arroja en medio del *llepo* una *chaucha reyuna*, nombre que el pueblo da a las pesetas españolas de la época colonial. Las culebras huyen y sólo queda una muy pequeña; esa es la que se cría para Familiar, sin decirlo a nadie y cuidando muy especialmente de que ninguno pueda verla. La *chaucha reyuna* que ha tocado un *llepo* adquiere la virtud de hacer ganar a su dueño en el juego, siempre que ella figure entre las monedas de la apuesta. (*Coihueco de Chillán*).

Estos geniecillos se obtienen del Demonio, mediante un pacto. He aquí una manera de proceder: Se coge un gato negro y se le echa vivo a una olla nueva, la que se pone al fuego en un sitio «donde no se oiga canto de gallo». El gato, al quemarse, grita desesperadamente, y en cada grito dice: «¡Diablo!». Esta misma palabra repite hasta por tres veces la persona que

hace la operación y el Diablo se le presenta, pacta con él y le da un Familiar, que el agraciado guarda con el mayor sigilo, atendiendo personalmente a su cuidado. El Familiar, que es un pequeño diablillo, procura a su dueño todos los bienes y regalos que este le pide, pero sólo durante la vigencia del pacto, pues vencido el plazo y sea cual fuere la suerte de la persona a cuyo servicio fue destinado, el Familiar desaparece. (*Illapel*).

La historia de los demonios familiares que auxilian en sus empresas a las personas con quienes conviven, es bastante antigua y conocida. Nadie ignora los buenos servicios que prestó a Sócrates uno de estos diablillos, y no fueron insignificantes tampoco los que reportó de otro el barón de Regensberg, al decir de un historiador suizo.

Los Duendes y demás genios domésticos no son otra cosa que Demonios familiares, pero la tradición popular tendió siempre a diversificarlos, y no puede negarse que lo ha conseguido, pues Duendes y Familiares no son ya, por cierto, unos mismos individuos.

El Imbunche

A. Los Brujos tienen la costumbre de robar niños varones de seis meses a un año para hacerlos Imbunches, lo cual realizan obstruyendo todos los *agujeros* naturales del cuerpo de sus pequeñas víctimas. Si los padres del niño llegan a descubrir su paradero, los Brujos le lanzan una *rociada* y el Imbunche muere, quedando su cadáver en el mismo sitio, a fin de que los deudos lo recojan y se convenzan, ellos y los que lo sepan, de que es peligroso contrariar la voluntad de los Brujos. La informante dice que los Imbunches sirven a los Brujos para custodiar los *entierros*, es decir, los tesoros que sus dueños, ya fallecidos, dejaron ocultos bajo tierra y que por no haber sido encontrados por otras personas dentro del año siguiente son ahora propiedad de los Brujos. (*Talagante*).

B. Los Brujos convierten en Imbunches a los niños que se roban, «tapándoles todos los agujeros y dejándolos parejos». El informante no tiene otras noticias sobre ellos. (*Melipilla*).

C. Para transformar a los niños en Imbunches, los Brujos «les cosen todos los portillos del cuerpo y luego los echan desnudos a los pajonales». El informante no sabe el objeto a que los destinan. (*Coihueco de Chillán*).

El Invunche o mejor Ivunche (como muchos pronuncian en Chiloé) es un ser deforme y contrahecho, que lleva la cara vuelta hacia la espalda y que anda sobre una pierna, por tener la otra pegada por detrás al pescuezo o a la nuca.

El Invunche no es el jefe del aquelarre, como ordinariamente se cree, sino una especie de consultor de los demás Brujos y de instrumento para sus venganzas o maleficios. Con este objeto le tienen constantemente encerrado en la cueva, donde le alimentan con carne de niño recién nacido.

Cuando necesitan de él, lo sacan de la cueva y lo van azotando hasta el lugar donde quieren causar el daño. Durante el trayecto va el Invunche dando unos chivateos (gritos descompasados) que aterran a los vecinos

y les anuncian alguna próxima desgracia. El vestiglo habita de preferencia en la «Casa grande», o sea en la cueva de Quicaví.

Los Brujos convierten a un niño en Invunche deformándolo desde sus primeros meses, practicando con él varias descoyuntaras y torcimientos hasta dejarle en la forma aquí descrita.

El Invunche se llama también Vida o Vuta-macho». (Cavada, J. C. 1914, 99-100).

El *Imbunche* o *Buta*, según la tradición chilota, es el Brujo que preside el aquelarre. Tiene la cara vuelta hacia atrás y una pierna adherida a la espalda. Anda en cueros y sale de la cueva en que habita acompañado de los demás Brujos, los cuales son simples mortales que tienen la propiedad de volar ayudados del *macuñ*, que es un cuero de pescado o la piel de un cadáver que ellos se colocan sobre el pecho, donde brilla con una luz fosforescente. La voz del Imbunche es formidable y aterradora. (Cavada, J. C. 1914).

«Ivunche. Ser racional o animal imaginario que los Brujos crían en sus cuevas, de los que se valen para consultarles sus hechicerías. Según unos, el Ivunche, como su nombre lo expresa, es un hombre enano, deforme, palabra ivún, pequeño ser, y che, hombre, dando razón al dicho. Creen otros que es un cabro que se alimenta de carne humana y que sirve a los Brujos en la tarea de tirar el daño. Afirman, por otra parte, que es el Camahueto y que tiene, en consecuencia, figura de ternero». (Cañas P. A. Estudios de la lengua veliche).

De las declaraciones insertas en un proceso seguido a varios Brujos de Chiloé en 1880, extracto sobre el Imbunche las siguientes noticias: en Quicaví, en la llamada Cueva de Quicaví, que es «una casa subterránea construida por los mismos indígenas», dice uno de los declarantes que él vio hace muchos años

«dos seres completamente desfigurados, que se parecían el uno a un chivato, porque también se arrastraba, y el otro era un hombre desnudo

y con barba y pelo completamente blancos y que le llegaban a la mitad del cuerpo. A este último le conocían con el nombre de Ibunche y a aquel con el de Chivato... Estos habitantes de la cueva aparentaban tener como cincuenta años, y desde su fundación existían, reemplazándolos por otros cuando ellos morían. Para adquirirlos se reunía el Consejo (de los Brujos) y determinaba las personas que debían ser el Ibunche y el Chivato, y aun cuando ellos no quisieran, los tomaban por la fuerza y los encerraban en la cueva. Ahí los acostumbraban a vivir, sin permitir que salieran a ninguna parte y manteniéndolos con carne de chivato, de cabrito y de niños difuntos que robaban en el panteón, y dándoles a beber agua de picochihuín. Así acostumbraban a esos individuos a desempeñar el papel que de antemano se les había encomendado. De esta manera permanecían encerrados, y sólo cuando ya estaban convencidos de que no se irían a ninguna parte, amenazándolos con la pena de la vida si se arrancaban, les daban de cuando en cuando permiso para que salieran de noche a divertirse. Esta libertad consistía en salir a dar brincos y gritos en la pampa como chivatos. Tienen la creencia de que estos dos encerrados se convertían al fin en Diablos».

Dice enseguida el declarante que él asistió a un Consejo, y que «el Chivato y el Ibunche estaban ahí sin tomar parte en nada». Más adelante agrega que ignora la suerte que corrieron el Chivato y el Ibunche, pues no volvió a verlos.

Conozco este proceso por lo que de él publicó el doctor Ferrer en su *Historia General de la Medicina en Chile*, y por un folleto titulado *Los Brujos de Chiloé*, que parece contener más o menos completas las declaraciones de los principales reos. En ninguna de estas publicaciones se encuentra especificado el papel que desempeña el Imbunche.

El *Imbunche* es un mito de origen indio, especie de hombre-bestia que los Brujos crían en sus cuevas desde pequeños para consultarlo en sus hechicerías. La tradición no ha alterado sus rasgos principales.

«*Ivunche*. Los que consultan los brujos en sus cuevas, donde los crían desde chiquitos para sus hechicerías o encantos; a esto llaman las indias *ivúm coñi*».

(Febrés 1882).

La forma popular Imbunche procede etimológicamente de «*ivum* o *ivúm*, animales pequeños cuadrúpedos, o monstruos», y *che*, «hombre, la gente en general». (Ídem, ibidem).

El Judío Errante

Es el mismo personaje de la leyenda cristiana, que en Chile he oído referir así. Cuando iba Jesús agobiado con el peso de la cruz, sintió sed y pidió a un zapatero judío que le diera un poco de agua. «Anda, le dijo este, que no he de molestarme por un criminal como tú». «Yo descansaré, le contestó Jesús, pero tú andarás hasta la consumación de los siglos». Y el judío echó a andar en ese mismo instante, y como no puede detenerse, se le llama el Judío Errante. Lleva en el bolsillo sólo dos reales (veinticinco centavos), que nunca se le agotan, y todas sus adquisiciones debe hacerlas cada vez por el valor total de las dos monedas. (*Santiago*).

He aquí ahora algunas informaciones que dicen relación con este legendario personaje.

- A. Una mañana, en la aldea de Lonquén, a la puerta de la casa de una señora llegó un hombre viejo, muy pálido y descalzo, que cabalgaba en un palo. Pidió a la dueña de casa un poco de café, si podía dárselo al momento, y lo tomó con un panecillo, sin querer sentarse, pues dijo que «su destino era andar».

Esto sucedía cuando mediaba el invierno de 1906.

Al despedirse el extraño viejo, recomendó a la señora que tuviera cuidado con el mes de agosto de ese año, en el que, como es sabido, ocurrió en Chile un desastroso terremoto, del cual él advirtió en esta forma a su bienhechora. Las comadres del pueblo, al tener más tarde noticia de este misterioso viajero, opinaron a una voz que se trataba del Judío Errante. (*San Bernardo*).

- B. En la ciudad de Los Andes se presentó una vez un hombre de regular edad, que se movía incesantemente y llevaba un bastón lleno de números. Era el Judío Errante; los números del bastón hacían referencia a la edad del personaje. (*Santiago*).
- C. En Mincha estuvo un día un hombre que no dejaba de moverse. Pidió una taza de café para comerse un panecillo que le habían dado en Illapel.

A pesar de la distancia que hay entre estos dos lugares, el pan estaba tan caliente que parecía recién salido del horno; lo que demuestra la rapidez con que el hombre caminaba. Era, sin duda, el Judío Errante. (*Matancilla*).

La leyenda del Judío Errante es muy antigua, aunque no tanto como imaginan los que todavía defienden su autenticidad. Creen algunos que se forjó en Constantinopla en el siglo IV, pero no fue popular en Europa sino en fecha muy posterior. Ninguno de los Padres de la Iglesia la consigna, y de ella no hay testimonio escrito hasta el siglo XIII, en una crónica de Mateo París, monje de San Albano. La tradición oriental designa al Judío Errante con el nombre de *Cartáphilo*; la occidental, más difundida, le llama *Ahasvero*. Aquella le hace portero de Pilatos; esta, zapatero de Jerusalén. El Judío Errante es, sin duda, la representación mítica del pueblo de Israel en su postrera peregrinación, que ya dura veinte siglos.

La aparición del Judío Errante es un hecho vulgar en la tradición de todos los países en que está difundida su leyenda. Algunas, sin embargo, han llegado a hacerse famosas, logrando traspasar los términos de los lugares en que han ocurrido. Tales son, entre las citadas por el literato y bibliófilo francés Paul Lacroix, la de Hamburgo, en 1542, que corre prestigiada por el testimonio de Pablo de Eitzen, obispo de Schleswig; la presenciada por los embajadores de Holstein, en viaje a Madrid, en 1575; la de Lubeck, en 1603, de que da cuenta el jurisconsulto Colert; la de la selva de Soignies (Bélgica), en 1640, que tanto ruido movió en Europa; la de Bruselas, en 1774, reproducida en millares de grabados de la época; etc.

De las muchas leyendas que corren sobre el Judío Errante, ninguna tan piadosa ni tan poética como la divulgada en España⁷. Según ella, un Viernes Santo, a las tres de la tarde, el infeliz judío, que allá era conocido con el nombre de Juan, alzó la vista al cielo, lleno de profunda desesperación, y vio rasgarse el velo del firmamento y aparecer a sus atónitos ojos la tragedia del Gólgota. Una mujer muy hermosa, que estaba abrazada a la cruz del Redentor, fijó su angustiosa mirada en el hombre maldito, y le dijo con voz

dulcísima: «¡Juan, espera en Dios!». Desde entonces, todos los Viernes Santos, a la misma hora, se renueva la maravillosa aparición, que infunde bríos al inmortal proscripto para continuar un año más su dolorosa peregrinación. Desde entonces también, el desdichado Juan comenzó a llamarse *Juan Espera-en-Dios*, que es el nombre con que ahora se le conoce.

«Fue visto muchas veces, dice Carolina Michaëlis de Vasconcellos, con el cabello blanco de nieve y la lengua barba igualmente blanca, y con semblante triste que en cierta manera hacía recordar la fisonomía del Nazareno. Habla la lengua del país por donde pasa. Cambia de traje, pero siempre trae colgada al cinto una limosnera, en que lleva cinco monedas: las cinco monedas de Juan Espera-en-Dios. Pintó en muchas iglesias la vera efigies del Salvador. Conversó con muchos poetas y decidores en Inglaterra y Escocia, en Francia, Italia, Hungría, Austria y Alemania, en Suecia y Dinamarca, en Rusia y hasta en Persia, en Polonia y en España, y estos poetas divulgaron sus confidencias». («O Judeu Errante en Portugal». En la Revista Lusitana, I, 34-44).

⁷ Vide: Caballero, Fernán. *La Estrella de Vandalia*, Cap. VI.

Los Machis

Los Machis son médicos y adivinos. Curan todas las enfermedades por arte de hechicería; pero no son Brujos, según parece, o lo son de una especie particular, pues ni causan los daños que estos, ni custodian entierros, ni se transforman en animales, ni el pueblo les teme como a los otros. Por el contrario, los Machis son las únicas personas que tienen ciencia y poder suficientes para descubrir y curar los daños causados por los Brujos, y la gente campesina, siempre que puede, acude a ellos en esta emergencia, sin que le amedrente la distancia que deba recorrer para consultarles ni le duela desembolsar los dineros que cuesta la consulta.

He aquí un caso que pone de manifiesto la fe que nuestro pueblo tiene en estos adivinos. Hace tres o cuatro años, en una aldea del departamento de Illapel, enfermó de gravedad uno de los individuos de una numerosa familia. Pronto surgió la sospecha de que se trataba de un maleficio causado por una Bruja del mismo lugar y, para cerciorarse de ello, fueron a consultar a un Machi que vivía diez o doce leguas distantes de ahí. El adivino corroboró las sospechas de los parientes, asegurándoles que no sólo el enfermo sino también toda la familia estaba *dañada* por la diabólica Bruja.

Mediante el pago de veinticinco pesos por cada persona, el Machi se comprometió a quitarles el *daño* con remedios que les prescribiría, y a hacerlos invulnerables a los que de ahí en adelante intentaran causarles los Brujos.

Para llegar a este último resultado debía ir el Machi a velarlos, como si estuviesen difuntos, la noche que se designase de común acuerdo, y al velorio sería invitada, disimulando intenciones, la Bruja causante del *daño*, a la que, al fin de la ceremonia, propinarían sus presuntas víctimas una razonable azotaina.

Así quedó convenido y así se hizo. Pero la aporreada Bruja no se resignó a quedarse con los azotes y se fue a Illapel a querellarse contra sus verdugos, los que, mejor aconsejados esta vez, compraron con dinero su silencio.

Los Machis tienen gran dominio sobre los Brujos. Lejos de aplaudir los *daños* que ellos causan sin expresa autorización suya, que sólo conceden en casos muy calificados, los amonestan severamente e incluso les infligen duros castigos. Eso sí que, según parece, no ejercita esta fiscalización por iniciativa propia ni con desinterés, sino a solicitud de las víctimas y mediante onerosos emolumentos.

En el capítulo dedicado a los Brujos hemos dicho que con el título de Machis son designados también los tres jefes supremos que gobiernan los tres cantones o estados independientes que comprende, al decir de algunos, el imperio de los Brujos en nuestro país.

Los Machis son de origen indio. Entre los araucanos offician de sacerdotes, de médicos y de adivinos, desde los tiempos prehistóricos, sin haber experimentado ningún cambio sustancial con el transcurso de los siglos. La tradición popular chilena los ha despojado del carácter sacerdotal y del bisexualismo que les es peculiar entre los araucanos, conservándoles el de médico y el de adivino.

Los Moros del Monte de los Guanacos

En el departamento de Itata existe el Monte de los Guanacos, donde tienen su guarida unos monstruos llamados Moros, que espantan y maltratan a los que pasan cerca de ellos. (*Quirihue*).

Una noche vino a pedirme que lo confesara un muchacho como de veinte años. Venía excitadísimo, porque los Moros lo perseguían. Como yo le preguntara quiénes eran los Moros, me refirió lo siguiente:

—No hace muchas noches estábamos de fiesta en casa de la comadre X, y a mí se me ocurrió bailar con doña Francisca, una viudita joven y bien parecida. Poco después salí al huerto y se me vino encima un bulto, que me arañó varias veces la cara. Embestí con él a bofetadas, sin lograr pegarle, pues nunca le encontraba el cuerpo. Admirado de esto, me hice atrás y le miré atentamente: parecía un hombre, al cual, mientras yo más lo miraba, más se le alargaba la cara, hasta ponérsele del tamaño de las piernas; lo que me asustó y eché a correr. En la casa conté lo que me había sucedido, y varias personas me aseguraron que el agresor era indudablemente uno de los Moros del Monte de los Guanacos, pues estos individuos, o lo que fueran, se enamoran de las mujeres que les parecen bien, y persiguen cruelmente a los hombres que las cortejan. Desde esa noche, el maldito Moro me sigue por todas partes, y ni dormir me deja, pues cuando me acuesto, me echa al suelo las ropas de la cama. Eso contaba el pobre muchacho, y para probar que decía verdad, mostraba en la cara y en las manos los arañazos que le había hecho el Moro». (Carta de don Manuel Alarcón, cura de Quirihue, al autor).

El Perspicaz

El Perspicaz o Perpicaz, como decimos en Chile, es un individuo que posee el don de la adivinación y que destaca por tener impresa una cruz en el paladar. El próximo nacimiento de un Perspicaz sólo lo sabe la madre, que en su vientre lo ha oído llorar muchas veces; lo cual ella se guarda de comunicar a otras personas, porque no ignora que, si lo hiciera, su hijo perdería tan preciosa virtud. El secreto debe guardarlo hasta que el niño nace; después, no importa que se divulgue.

La ciencia innata del Perspicaz no tiene nada de diabólico; antes, por el contrario, parece que proviene de Dios, que ha querido distinguirlo, premiando acaso en él la virtud de los padres. Porque el Perspicaz es una felicidad para la familia a la que pertenece, la cual, además de verse libre de casi todos los males que afligen al común de las gentes, gracias a él tiene asegurado su porvenir, económicamente hablando.

El principal ejercicio al que se dedica el Perspicaz es a la medicina, la cual practica con maravilloso acierto. (*Santiago*).

El Perspicaz chileno es el Saludador español, al que un distinguido folklorista peninsular describe así:

El Saludador es un hombre que nació en Viernes Santo, a las tres en punto de la tarde, hora precisa en que murió Jesús, y que sólo por este hecho recibe del cielo la facultad maravillosa que se le atribuye (de curar la hidrofobia), y en testimonio de la cual tiene una cruz perfectamente marcada en el paladar. Tres veces lloró en el vientre de su madre, la cual tuvo buen cuidado de callarse el suceso maravilloso, enterada de que por la publicidad perdería, el hijo que lleva en sus entrañas, la gracia que ha querido otorgarle el cielo. Hay algunos que tienen el poder de ver abiertas todas las sepulturas cuando entran a un cementerio el día 1º de noviembre... Generalmente se cree que poseen la doble vista... (Olavarría y Huarte, Medicina Popular).

Los Saludadores o Perspicaces son conocidos en Portugal con el nombre de *Meninos Bentos* (Niños benditos). (Moreira, J. *Notas de Ethnologia*. En la *Revista Lusitana*, I, 182).

El Trauco

El Trauco es un viejo con apariencia de niño. El comunicante cree que es Brujo, pero no lo sabe fijamente ni tiene otras noticias sobre él. (*Valdivia*).

El Trauco es un ser deforme, especie de sátiro, al cual se parece, si no en la figura, en la lubricidad. «¡Cuidado con el Trauco!», dicen las madres a sus hijas cuando las envían a la compra, lejos de casa, y con el Trauco se disculpan ellas siempre que les ocurre alguna novedad, de esas que no pueden quedar ocultas. (*Castro*).

No he logrado recoger sobre este mito otras informaciones orales que las precedentes.

Trauco. Ser imaginario en figura de hombre; es enano y contrahecho; vive en los bosques y viste de tejidos de plantas filamentosas como la quilineja. Los habitantes de las islas orientales del Archipiélago creen que es un Brujo y que es capaz de producir enfermedades en los niños y aún en los grandes que alcanza a ver, torciéndolos y jorobándolos.

En las islas de Cahuach, Apiao, Alao y Chaulinec, en donde la creencia en el Trauco está generalizada, las madres defienden a los niños de los males que este puede causarles, poniendo sobre las mesas, dentro de sus casas, doce montoncitos de la arena más fina de la playa de la mar cercana. Dicen que, cuando en el silencio de las noches penetra el Trauco a sus habitaciones, se olvida de los niños por contar los granos de arena que hay en cada uno de los montones mencionados; que cuando en esta operación el Trauco nota que viene el día, huye a su gruta, en donde permanece oculto hasta la siguiente noche. (Cañas P., A. Estudio de la lengua veliche).

El Trauco es un monstruo de figura repugnante y perversa índole: se le llama también *Fiura* (figura) por su horrible fealdad. Vive en los árboles y viste de quilineja, enredadera que sirve a los isleños de Chiloé para fabricar cestos muy resistentes. Tiene el rostro vuelto hacia la espalda y el poder de su fatídica mirada es tal, que basta para producir la deformación del cuerpo del

individuo en quien se fija. Los martes y viernes, por la noche, entra furtivamente en las habitaciones y hace caer a sus moradores en un sueño hondo y pesado. (Cavada, F. J. 1914).

El Thrauco tiene alguna analogía con el Duende de los pueblos del Norte. Como el Duende, nuestro Thrauco persigue a las mujeres; es, como él, de pequeña estatura, si bien no tiene la apariencia de niño con que aquel se deja ver; como él, molesta a los moradores de una casa hasta hacerlos desesperar. Es, no obstante, incomparablemente más perverso y dañino, aún más que el «Duende Negro».

El Thrauco tiene por morada habitual los troncos y a veces las copas de los árboles; toda su indumentaria es de quilineja; incluso el sombrero, que es de forma cónica y semejante a un cucurucho; sus pies, sin talón ni dedos, son unos muñones informes; su aspecto es aterrador y espeluznante, y su mirada, como la del Basilisco, mata a la persona que aún no ha reparado en él, o bien, la deforma espontáneamente, dejándola con el cuello torcido y sentenciada a morir antes de un año. Sin embargo, por una justa compensación, perece, si ha tenido la desgracia de ser avistado primero como el Basilisco.

El Thrauco tiene diversos nombres, y así se le llama Fiura, Huelli, Pompón del Monte, etc.; los cuales más propiamente son insultos de que se vale el vulgo para alejar al monstruo. Este, según dicen, viéndose tratar de tan mala manera, toca al punto retirada, mientras que acude como a un reclamo al sitio donde oye pronunciar su legítimo y auténtico nombre de Thrauco.

El Thrauco anuncia su visita a una casa enviando sueños lúbricos a las personas del sexo opuesto, y transformándose en esos sueños en un joven de buena presencia o en un religioso.

(Con relación a la Thrauca, llamada también Huella, de naturaleza tan perversa como el Thrauco).

El Thrauco desflora a las doncellas que vagan por la montaña: superstición funesta que no pocas veces asegura la impunidad de los culpables, dando así alas al vicio y a la licencia. El Thrauco no vacila en arrojar al mar en seguimiento de su víctima, hasta sucumbir, cual nuevo Leandro, en medio de las olas, a la vista de su amante Hero.

Varias son las maneras que tiene el Thrauco de manifestar su presencia: unas veces hace oír un ruido ensordecedor, semejante al de una tropa de animales bravíos que fueran pasando atropelladamente; otras, semeja un hachero que se ocupa en derribar los palos de la montaña; otras, se muestra repitiendo, en son de burla, las voces o gritos o golpes de hacha de los labradores, a quienes es difícil convencer de la verdadera causa de estas repercusiones del sonido; otras, deposita sus materias fecales en los troncos de los árboles o en los umbrales de las viviendas: todo esto cuando no tiene a bien exhibirse en su propia espantable forma, que es causa de tantos maleficios y desgracias.

Estos maleficios, además de los enumerados, son las jorobas, la parálisis facial, el tullimiento o dislocación de los huesos, el tortícolis, el decaimiento o dejadez con que a veces suele amanecer el cuerpo, la muerte en corto plazo para el que ha tenido la desgracia de pisar o sólo mirar sus deposiciones, el malograrse el carbón que se está haciendo en la hornada, y el cual, al arder en el brasero, chisporrotea sin cesar; lo que se ha debido a que el Thrauco lo ha pisado, etc.

Entre las defensas o amuletos contra el Thrauco se cuentan los siguientes:

Un escapulario que tenga por ambos lados dos carbones, dos pares de ojos y dos barbas de cabro.

Tirar sargazo o derramar ceniza en las cuatro esquinas de la casa.

Hacer una cruz con dos cuchillos.

Hacer silbar un huiro (alga, ova).

Contar los sueños que con el Thrauco se han tenido.

Pasar por el humo a la persona que haya sido mirada o torcida por él.

Ir arrastrando y azotando el pahueldún, que es el bastón del Thrauco. Así llaman a una especie de palo grueso y retorcido que se halla en el monte. Se dice que el Thrauco siente en sí mismo los golpes que se descargan sobre el pahueldún.

Una vez cogido el Thrauco, colgarlo sobre el fogón, donde se convierte en un palo que destila cierto aceite con que son frotadas las víctimas de sus maleficios con excelentes resultados.

Quemar las materias fecales del Thrauco.

Hacer la necesidad menor en el centro del fogón.

Desmenuzar y frotar ajos entre las manos, porque el olor le ahuyenta.

Insultarlo en voz alta, si bien en este caso el Thrauco se venga, o golpeando al que lo denuesta, o dejando sus deyecciones en el umbral de la vivienda.

Arrojarle un puñado de arena, con el objeto de que el Thrauco se ocupe en contar los granos y dé tiempo a los moradores de la casa para ponerse a salvo de sus ataques.

Hachear las esquinas de la casa. (Cavada. F. J. 1914, 96-99).

La Viuda

- A. La Viuda es una mujer vestida de negro, que en las noches oscuras se sube a la grupa de los jinetes, a quienes mata abrazándolos por la espalda. (*Santiago*).

La leyenda de la Viuda se encuentra difundida por todo el país más o menos en esta forma.

- B. La Viuda no mata a los viajeros, sino que los asusta. Después de molerlos un poco con el tradicional abrazo, se arroja violentamente al suelo, produciendo su caída el ruido que haría un saco lleno de huesos al estrellarse contra el pavimento duro. (*La Serena*).
- C. La Viuda es un colosal fantasma blanco que intercepta el paso a los caminantes nocturnos. (*Santiago*).
- D. La Viuda es un alma en pena que abraza a los caminantes nocturnos para decirles secretamente al oído el sitio donde está enterrado un grandísimo tesoro. Mientras este tesoro permanezca oculto, el alma en pena de la Viuda no podrá descansar; pero ella misma frustra su propósito de descubrirlo, pues ahoga involuntariamente entre sus brazos a las personas a quienes intenta comunicar su secreto. (*Santiago*).

La Viuda es una mujer alta, vestida de negro, con los pies desnudos y muy blancos, que al andar hace crujir sus enaguas y que, cuando habla, echa fuego. Persigue por lo general a los buenos mozos y a los que andan «en malos pasos», esto es, los abraza por detrás y algunas veces se le sube a la grupa del caballo para estrangularlos o sofocarlos entre sus brazos. (Cavada, F. J. 1914, 100).

Es un mito popular. Algunos creen que su origen está relacionado con una formidable cuadrilla de bandidos que hace años tenía su guarida en los famosos Cerrillos de Teno. Dada la difusión que alcanza la leyenda mítica, esta hipótesis es inadmisibile; además, el mismo arraigo que tiene en la tradición está proclamando su antigüedad.

La Viuda de los campesinos chilenos es sustancialmente la Llorona de

Nuevo México (Espinosa, *New Mexican Spanish Folklore*, 9); la *Cegua o Cehua* de Costa Rica (Gagini, *Diccionario de barb. y prov. de Costa Rica*; Fernández Ferraz, *Nahuatlismos de Costa Rica*); la *Ciguanaba* de San Salvador (Barberena, *Quicheísmos*); *la Cigua, la Vieja, la Sucia, la Llorona* de Honduras (Membreño, *Hondureñismos*).

La Voladora

La Voladora. Llámase así a las Brujas por el carácter distintivo de todo Brujo, que es la facultad de volar.

Cuando la Voladora quiere volar, deja sus tripas en una paila. Cuentan de una que fue hasta Guaitecas a llevarle ulpo (harinado) a su marido, que trabajaba en el corte de maderas.

La Voladora en realidad no vuela; es el Diablo quien vuela por ella, mientras ella queda en el suelo simulando la acción de volar.

A semejanza del Chonchón, la Voladora mata al que no cumple algún ofrecimiento que se le hizo, con tal que dicho ofrecimiento haya sido hecho mientras la Voladora andaba en funciones.

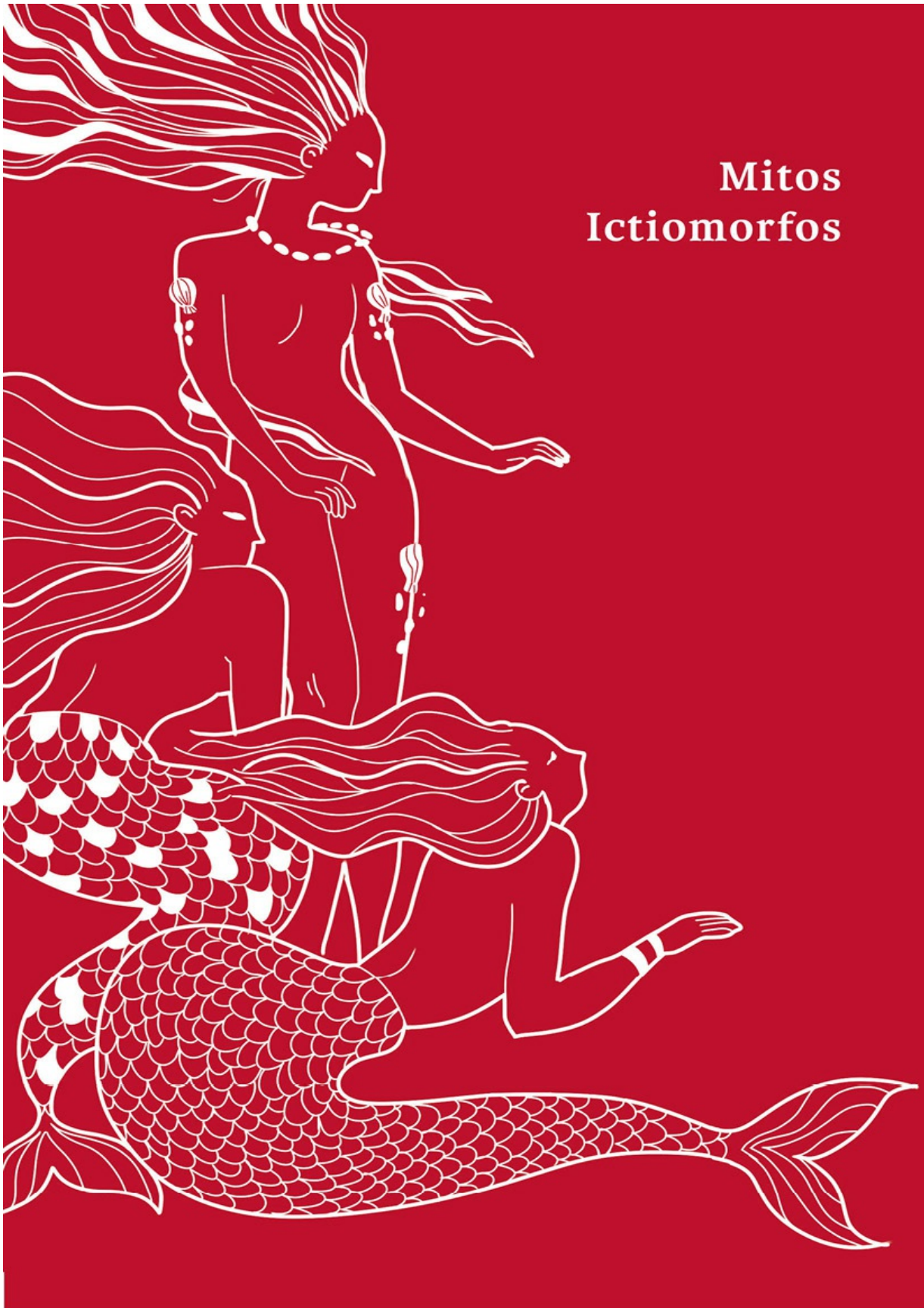
La Voladora suele también anunciar desgracias. Antes del incendio de la iglesia de San Francisco, en Castro, se vio varias veces a las Voladoras ir a posarse sobre la torre, como anunciando la calamidad.

El grito de la Voladora es semejante a una carcajada histérica y estridente.

La Voladora sólo puede volar de noche, y una de sus funciones principales es conducir la correspondencia de los empleados de la Cueva». (Cavada, F. J. 1914, 101).

«Voladora. Bruja que por la noche se convierte en pájaro, y recobra, al llegar el día, su forma primitiva». (Cavada, F. J. 1914, 415).

Mitos
Ictiomorfos



La Pincoya

La Pincoya es una especie de nereida o hada del mar, que, en compañía del Pincoy, su esposo, atrae abundancia de peces y mariscos hacia el sitio o paraje del mar donde ambos habitan.

Para llamar la abundancia, la Pincoya siembra en la arena algunos mariscos, cuidando de tener la cara vuelta hacia el mar. Cuando quiere que los mariscos empiecen a escasear o a «hacer gñal» (secarse en la concha), le basta volver el rostro hacia el monte.

La salida de la Pincoya a la orilla o treparse sobre una roca es indicio de abundancia de pescado o marisco en aquel sitio.

Algunos suelen ir a buscar en sus embarcaciones a estos hechiceros, para llevarlos a otros sitios adonde se quiere llamar la abundancia; pero es preciso que vayan en compañía de los hombres, algunas niñas de genio alegre y risueño, porque los Pincoyes gozan de un constante buen humor. Ambos son rucios (rubios) y de buen parecer.

Se dice que cuando los pescadores pescan con mucha frecuencia en un solo paraje, la Pincoya se enoja y abandona aquellos lugares, que luego quedan estériles. (Cavada, F. J. 1914, 101-102).

Las Sirenas

No es extraña a nuestras clases populares la leyenda de las Sirenas. De ellas saben, por lo menos, que son unos monstruos mitad peces, mitad mujeres, que con sus dulcísimos cantos extravían a los navegantes, y singularmente a los pescadores, pues las sirenas merodean de preferencia cerca de la costa. Algunas consejas sin interés se refieren a este propósito, relacionadas con la desaparición de individuos jóvenes y bien parecidos, que «tal vez» fueron arrebatados por las Sirenas; pero la ausencia completa de detalles que revelen la nacionalización de la leyenda hace presumir que esta no tiene arraigo en nuestra tradición.

Sin embargo, en mi niñez recuerdo haber oído, en La Serena, la siguiente conseja, que relata un hecho que se supone ocurrido en esa misma ciudad.

Hace muchos años vivía allí una anciana con su hija, la cual tenía por nombre Serena y era una muchacha de carácter duro y voluntarioso. Un día que su madre estaba enferma y no podía acompañarla, quiso ir a bañarse al río, y como la anciana mujer trató de impedirselo, la hija descastada puso en ella la mano, hiriéndola en el rostro.

Entonces, la madre la maldijo. Pero la muchacha no hizo caso de la maldición y se encaminó sola al río, como lo tenía pensado. El río venía crecido y envolvió en su turbia corriente a la hija maldita, arrastrándola hacia el mar; y cuando la madre, horas después, fue a buscarla, presa de angustiosa desesperación, unos changos (pescadores), que tenían sus chozas en el mismo lecho del río, le dijeron que habían visto pasar, con la cabeza erguida sobre las aguas, un monstruo horrendo, mitad mujer, mitad pescado, que agitaba los brazos y la cola como si quisiera contrarrestar la corriente para ganar la orilla.

Después, en diversas ocasiones, el monstruo fue visto por los pescadores de esas costas, que, al divisarle, recogían sus redes, no por temor de que el extraño animal cayese en ellas y las rompiera, sino porque sabían que los peces abandonaban las aguas en que él aparecía. Recuerdo que observé a mi informante que el nombre de la mala hija debía ser Sirena y no Serena, como

él pronunciaba. El buen hombre se afirmó en que era así, probablemente porque este nombre le era familiar y el otro desconocido.

Ignoro qué difusión haya alcanzado esta conseja, forjada, al parecer, no como una leyenda independiente, sino para explicar el origen de las Sirenas, por quien algo sabía de la fábula griega.

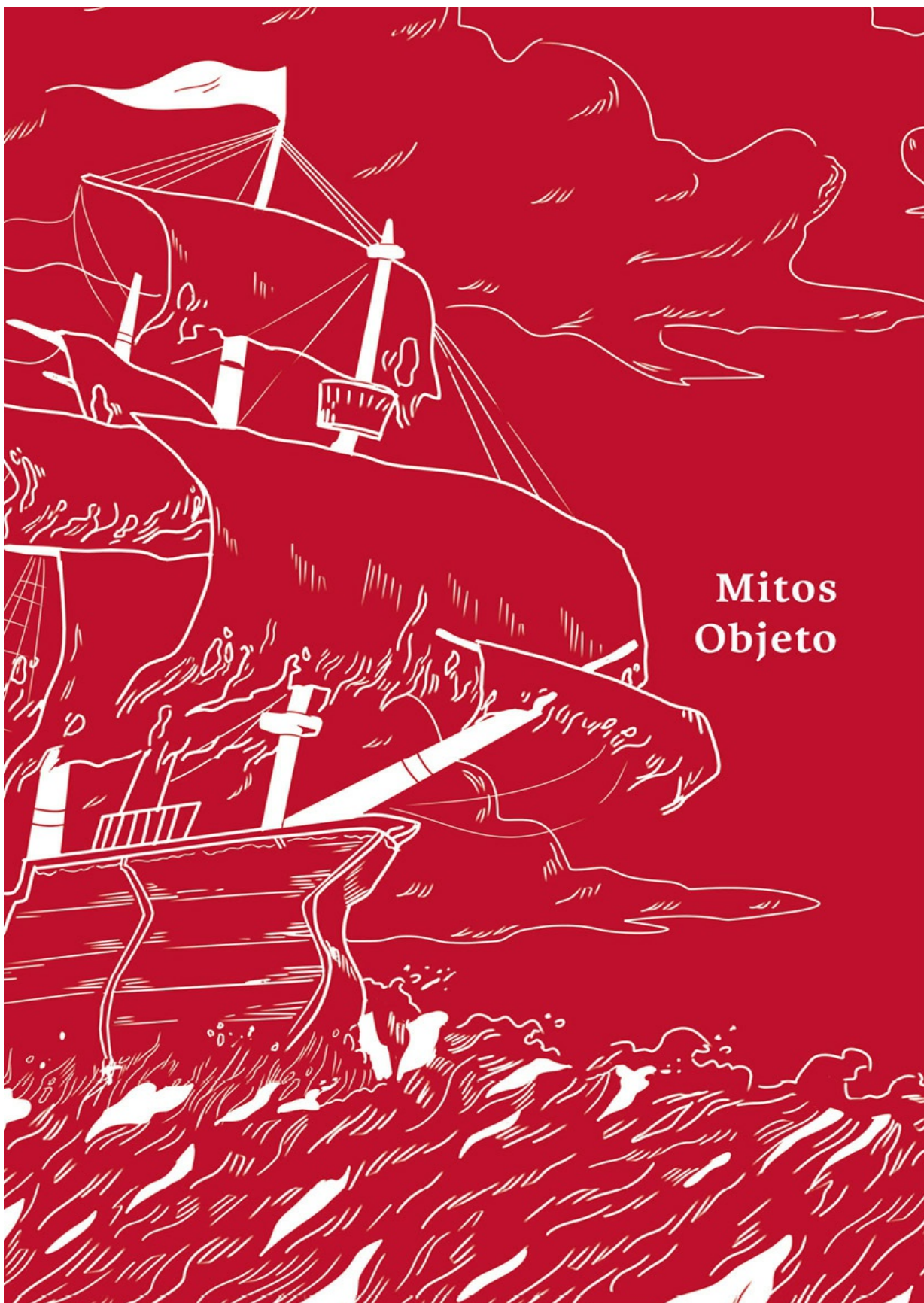
Escrito lo anterior, he tropezado con la información que transcribo enseguida, la cual modifica en parte mi juicio sobre la ausencia de detalles que revelen la nacionalización de la fábula de las Sirenas. Es indudable que, por lo menos en la tradición chilota, la leyenda está suficientemente arraigada, pues ha dado origen a diversas supersticiones lugareñas.

Algunos confunden la Pincoya con la Serena (Sirena), pero sin razón, pues la Serena habita no sólo en el mar, sino también en las lagunas e incluso en pozos, donde se la ha visto peinar su dorada y abundosa cabellera con un peine de oro y teniendo en sus manos un espejo.

El pozo que alberga alguna Serena, ostenta un agua blanquizca y lechosa.

El que divisa la Serena en alguno de estos pozos o charcas, es de corta vida. (Cavada, F. J. 1914, 102).

Nótese que tanto en el Archipiélago como en la provincia de Coquimbo, el pueblo pronuncia Serena en vez de Sirena.



Mitos Objeto

El Caleuche

- A. El Caleuche es un buque tripulado por Brujos. Ello lo emplean en sus correrías por los mares del Sur. No aparece sino de noche, profusamente iluminado. (*Castro*).
- B. El Caleuche es un buque pirata, tripulado por Brujos o Demonios que tienen la particularidad de andar con una sola pierna, pues la otra la llevan doblada por la rodilla y vuelta enteramente hacia atrás. De la misma manera quedan todos los que han pisado una vez la cubierta del Caleuche, y además idiotas y desmemoriados, pues los tripulantes del buque infernal necesitan asegurar de esta manera el secreto de lo que en él ocurre y ojos profanos han visto. (*Puerto Varas*).
- C. El Caleuche es un vapor submarino que navega cerca de la costa. Cuando se apodera de alguna persona, la lleva a visitar ciudades que están en el fondo del mar, y le descubre inmensos tesoros, invitándola a participar de ellos, con la sola condición de no divulgar lo que ha visto. Si así no lo hiciere, los tripulantes del Caleuche la matarán en la primera ocasión que vuelvan a encontrarse con ella. (*Valdivia*).

Transcribo enseguida las interesantes noticias que dan otros autores sobre este mito.

El Caleuche es un buque submarino que navega por los mares de Chiloé. Está tripulado por Brujos y en las noches oscuras se le ha visto a flote profusamente iluminado. El Caleuche tiene la propiedad, cuando las circunstancias lo exigen, de convertirse en un tronco, en una roca o en otro objeto cualquiera, y sus tripulantes en lobos marinos o en aves acuáticas.

Es un pirata infernal que lleva el terror a la morada de los isleños, los cuales saben que el que tiene la desgracia de ser presa suya, aunque sólo sea por un instante, queda en completo estado de demencia y con la

cara vuelta hacia la espalda por el resto de sus días». (Cavada, D. 1926).

El Caleuche, llamado también «Buque de Arte», es un buque submarino que recorre tanto los mares como los ríos y que es tripulado por Brujos... Cuando alguna embarcación desaparece misteriosamente, se tiene por cierto que ha sido abordada por los tripulantes del Caleuche, y sus pasajeros reclusos a bordo del temible pirata.

Se cuenta en la Isla el hecho siguiente. Hace algunos años salió de la villa de Chonchi una esbelta chalupa, tripulada por varios vecinos del lugar y dirigidos por un joven muy conocido, hijo de un respetable habitante del lugar.

La chalupa no volvió más. Cuando al padre le comunicaron los temores que había en el pueblo de que la embarcación hubiera naufragado, se limitó a sonreír de una manera extraña y significativa. Aquella sonrisa fue para los inteligentes una revelación: el hijo, a no dudarlo, se hallaba a salvo a bordo del Caleuche.

Desde ese día el padre comenzó a enriquecer rápidamente, y varias noches se oyó arriar cadenas al pie de la casa del afortunado comerciante: era el Caleuche que desembarcaba furtivamente en la playa cuantiosas mercaderías. De allí la creencia de que, cuando un comerciante hace una rápida fortuna, es porque mantiene ocultas relaciones con el Caleuche.

Cuando el Caleuche necesita reparar su casco o sus máquinas, escoge de preferencia los barrancos y acantilados, y allí, en las altas horas de la noche, procede al trabajo. Cuando algún profano lo sorprende en esta tarea; el Caleuche toma la forma de un tronco de árbol o de una roca.

Respecto a la iluminación del Caleuche, están divididas las opiniones acerca de la causa que la produce. Unos opinan que las luces que se divisan son simples fosforescencias del mar, o algún animal marino, o el gusano de luz, o una bandada enorme de noctiluca milijares, o bien

algún fenómeno eléctrico, sosteniendo otros que esas luces las ven sólo los alumbrados (ebrios). Sin embargo, parece un hecho fuera de duda la existencia de la visión». (Cavada, F. J. 1914, 92-96).

Caleuche. Buque submarino mitológico, que recorre tanto los mares como los ríos, y que se halla tripulado por Brujos. Tiene la propiedad de convertirse en un tronco, en una roca u otro objeto cualquiera; y sus tripulantes, en lobos marinos o aves acuáticas. Es la misma historia del «bajel fantasma», tan popular en el Cabo de Buena Esperanza, en los pueblos del mar Báltico, del Mediterráneo y de las Antillas. Mejor dicho, el tal buque es un mito popular de casi todos los tiempos y países». (Cavada, F. J. 1914, 303).

«Caleuche. Embarcación que, al decir general en Chiloé, es buque de los Brujos, que anda por debajo de las aguas en el mar. Este buque arriba de preferencia a tres puertos, que son: Llicaldad, Trren-Trren, en la costa del departamento de Castro, y Quicaví, donde está la Cueva y la corte del rey de los Brujos. El rey de la Cueva abandona sus cavernas y monta en un caballo marino (como tal se considera el elefante o león marino) para con él cruzar las olas y subir a su barco de los espíritus (Caleuche).

En Chiloé inspira gran terror el Caleuche. Muchos dicen haberlo visto, y navegar de noche alumbrado y con velamen color rojo, por andar tripulado por Brujos. Lo llaman también Buque de Arte. Tenía por esposa a una loba, que fue muerta por unos pescadores en las costas de la isla de Tenglo, frente a Puerto Montt. Los indios inventaron que el Caleuche se indignó mucho por el asesinato de la loba, y que amenazó a la población de Puerto Montt con terribles venganzas que iba a tomar en desagravio. Anunció que se robaría la niña más bonita de la ciudad y que enseguida sobrevendrían incendios que la harían desaparecer para siempre. Sucedió, se nos agregaba, que poco después de la pesca de la loba, desapareció una niña que huyó del hogar paterno con su amante, y que sobrevinieron tres incendios en aquel puerto, de los que dio cuenta la prensa, y los chilotes dijeron que estos sucesos eran las venganzas del Caleuche». (Cañas 1911).

En el número 179 de *La Revista Católica* se inserta una carta de don Agustín Prat, segundo comandante de la escampavía «Huemul», en que asegura haber visto dos grandes luces que navegaban a la altura de un metro sobre la superficie de las aguas, con una velocidad que variaba entre siete y quince millas por hora. Esto lo vieron también otros cuatro individuos de la dotación del buque, cuyos nombres cita.

A la Musa popular de Chiloé pertenecen las siguientes décimas:

El Caleuche

Esa noche estaba oscura

y caía el aguacero.

—Acércate aquí, aparcero,

que tengo gran amargura,

pues no diviso el sendero.

¿Qué está haciendo aquí, sin candela,

perdido en este camino?

¿Si será pues mi destino,

ya que nadie me consuela,

morir esta noche oscura?... —

(Vaqueros eran los dos,

acostumbrados al lazo,

pero pedían por Dios

en tan tremendo embarazo,

que los sacaran veloz
de donde estaban perdidos,
en un muy grande barranco,
temiendo que a cada tranco
fueran abajo caídos,
aunque vaqueros los dos).

—Mas de repente una luz
más a oscuras nos dejó:
¡Dios me valga y buen Jesús,
que no sé lo que pasó,
bendita sea su cruz!

Sobre la mar alumbrada,
como cosa de otra vida,
nos apareció enseguida
una fragata incendiada,
que todo en ella era luz.

Un zafarrancho al momento
hicieron los tripulantes,
tocando un fuerte instrumento
que nos dejó agonizantes.

Y en tan tremendos instantes,
haciendo todos cabriolas
tan sólo sobre una pata,
se echaron sobre las olas,
y casi el susto me mata
en ese mismo momento.

Uno agarró a mi aparcero,
que no se pudo callar;
le retorció su guargüero
hasta que lo hizo gritar,
y con él se fue ligero
a su barco todo luces,
mientras yo, muerto y no vivo,
allí quedé haciendo cruces
solitario y pensativo,
sin tener ya mi aparcero.

Hasta que al fin, ya rendido,
oculto en un quiscalar⁸
me encontraron sin sentido
y sin poderme parar⁹

que estaba como molido.

«De buena escapó, compadre,

me dijo el cura José,

que fue por su mucha fe

en la Virgen, nuestra madre;

quédese a Ella rendido».—

Sobre la etimología de la palabra Caleuche, dice Lenz: «Se deriva sin duda de una palabra mapuche sólo conservada por Valdivia: *caleutun*: mudarse de condición, o tener parecer diverso, y *che*: gente. *Caleuche* es pues «gente mudada, transformada». (Lenz 1905). «Del araucano *calúl*, cuerpo humano, y *che*, sufijo que indica persona o gente». (Román 1901-1913).

⁸ *Quiscalar*: sitio poblado de la planta llamada quiscal en Chiloé.

⁹ *Pararse*: ponerse de pie.

La Ciudad Deleitosa

*«Perdida en medio de la selva fragosa de la cordillera de Nahuelbuta, se levanta la Ciudad Deleitosa, que es donde los rotos¹⁰ pueden vivir sin trabajar. Tiene dicha ciudad unos edificios muy particulares, cuyos muros son de queso, las vigas de alfeñique latigudo¹¹ y los postes de caramelo. Además, las tejas son de sopaipillas¹², y cada mañana, poco antes de amanecer, cae sobre los edificios una fina lluvia de miel de peras que deja las tejas en el estado más apetitoso. Y lo más singular es que nada se destruye: en cuanto se retira algún detalle del edificio, inmediatamente es repuesto por manos invisibles. Y así, todo. Hay árboles que lo dan todo: calzado y toda clase de ropa de lo mejor corte, que ni en Gath y Chaves¹³. Vergeles que producen las ensaladas hechas; vacas que vierten chocolate y ponche en leche a elegir, cotorras que cantan cuecas¹⁴. Existe un río de aguardiente de Chillán que se junta con un río de agua hervida, que pasa por uno culenares y cae en una manera y se enfría instantáneamente. Y allí van los tomadores a saciar su sed. Hay pozos de «Malta de Toro»¹⁵ y vertientes de chuflay¹⁶. Nunca llueve allí, ni hace calor ni frío. Las escopetas derriban los pájaros escabechados, y los leones son muy cordiales y saben hasta su gracia... Pero lo que está muy bien atendido es la «Sección Causeo». Andan los chanchos cocidos, tapados de ajíes y ajos, con los platos en el lomo y servicio donde otros animales tienen cola. Y van diciendo: «¿Quién me come a mí?». (Acevedo Hernández, Antonio. En la Rev. *El Ateneo*, N° de agosto de 1930, Santiago).*

¹⁰ Roto: individuo del pueblo.

¹¹ Latigudo: susceptible de alargarse, de hacerse latiguillo.

¹² Sopaipilla: sopaipa. Es el nombre que se le da en Chile, en la región de Cuyo (Argentina), en los estados de Nuevo México y Texas en el suroeste de Estados Unidos, en el sur de España (en la cocina andaluza), y en los estados de Chihuahua y el norte de Durango en el norte de México, y en Perú, a un conjunto de alimentos de diversas clases, cuyo rasgo común es estar hechos con una masa de harina de trigo frita en aceite o manteca. Existen muchas variantes en su preparación de acuerdo a la zona, algunas de las cuales coinciden con los alimentos que en España se conocen

como sopaipas. (N. del E.).

¹³ Gath y Chaves: nombre de una casa comercial de Santiago. (Esta famosa y elegante tienda funcionó entre 1910 y 1952 en Santiago. N. del E.).

¹⁴ *Cueca*: Aféresis de zamacueca, el baile nacional chileno.

¹⁵ *Malta de Toro*: nombre de cierta cerveza tónica.

¹⁶ *Chuflay*: la mezcla de una bebida dulce-gaseosa con otra fuerte-alcohólica.

La Ciudad de los Césares

- A. En el sur de Chile, en un lugar de la cordillera de los Andes que nadie puede precisar, existe una ciudad encantada de extraordinaria magnificencia. Todo en ella es oro, plata y piedras preciosas. Nada puede igualar a la felicidad de sus habitantes, que no tienen que trabajar para subvenir a las necesidades de la vida, ni están sujetos a las miserias y dolores que afligen al común de los mortales. Los que ahí llegan, pierden la memoria de lo que fueron mientras permanecen en ella, y si un día la dejan, se olvidan de que la han visto.

Un anciano religioso que habitó tres años en la famosa ciudad y que, por permisión divina, conservó intacta su memoria cuando estuvo en ella y después que la abandonó, refería las maravillas de aquel portentoso país. Los padres del informante oyeron estas relaciones de boca del mismo sacerdote y las transmitieron a sus hijos, pero él las ha olvidado, porque de esto hace muchos años y no ha vuelto a oírlas a otras personas. Recuerda sí que el religioso contó a sus padres que en el tiempo que vivió en la ciudad encantada, tuvo ocasión de hablar con amigos suyos que llegaron a ella y ninguno lo reconoció, ni se reconocieron a sí mismos cuando él les dijo quiénes eran. A muchos de ellos encontró después en las casas de sus familias, y no recordaban tampoco haber estado en la ciudad encantada. El informante ignora el nombre de la ciudad. (*Santiago*).

- B. La Ciudad de los Césares está encantada en la cordillera de los Andes, a la orilla de un gran lago. El día Viernes Santo se puede ver, desde lejos, cómo brillan las cúpulas de sus torres y los techos de sus casas, que son de oro y plata macizos. Los habitantes que la pueblan son los mismos que la edificaron, hace ya muchos siglos, pues en la Ciudad de los Césares nadie nace ni nadie muere. El día que la ciudad se desencante, será el último del mundo; por lo cual nadie debe tratar de romper el encanto. (*Santiago*).

«La leyenda de la Ciudad de los Césares... estuvo un tiempo muy extendida y acreditada en la provincia...

«César» –así se la llama– es una ciudad encantada. No es dado a ningún viajero descubrirla «aun cuando la ande pisando». Una niebla espesa se interpone siempre entre ella y el viajero, y la corriente de los ríos que la bañan refluye para alejar las embarcaciones que se aproximan demasiado a ella. Sólo al fin del mundo se hará visible, para convencer a los incrédulos que dudaron de su existencia.

El pavimento de la ciudad es de plata y oro macizos. Una gran cruz de oro corona la torre de la iglesia. La campana que esta posee es de tales dimensiones, que debajo de ella pueden instalarse cómodamente dos mesas de zapatería con todos sus útiles y herramientas. Si esa campana llegara a tocarse, su tañido se oiría en el mundo entero. Existe también allí un mapuchal (tabacal de la tierra) que no se agota jamás.

Para asegurar mejor el secreto de la ciudad, allí no se construyen lanchas ni buques, ni ninguna clase de embarcación. El que una vez ha entrado en la ciudad, pierde el recuerdo del camino que a ella le condujo, y no se le permite salir sino a condición de no revelar a nadie el secreto, y de regresar cuanto antes a ella. Nada dice la leyenda acerca del castigo impuesto a los violadores del sigilo, pero se supone que ha de ser terrible». (Cavada, F. J. 1914, 87-88).

Como se ve, la versión chilota es más precisa e interesante que las recogidas en Santiago, donde la leyenda, según parece, está casi extinguida, pues nada más hemos logrado inquirir después de interrogar a mucha gente. Es probable que se conserve mejor en las provincias australes, a las que no ha alcanzado nuestra investigación.

Este es el origen histórico de esta famosa leyenda: Sebastián Caboto, marino veneciano al servicio de España, antes de partir al descubrimiento de «las minas comarcanas al río del Paraguay», dio licencia al capitán Francisco César para que, junto con catorce individuos que le seguían, fuese a descubrir las minas de oro y plata que existían «en la tierra adentro». César partió del

fuerte de Sancti Spiritus (edificado por Caboto a la orilla del río Carcarañá) en noviembre de 1528, y dividió su gente en tres grupos, que tomaron otros tantos caminos distintos. Dos meses y medio después, en febrero de 1529, regresó César, acompañado de siete de sus compañeros, y de lo que él y los suyos contaron de la expedición sólo se sabe que «dijeron que habían visto grandes riquezas de oro y plata e piedras preciosas».

«Siendo el hecho exacto, dice Medina, es necesario suponer que alcanzaron hasta dentro de los límites del imperio de los Incas, atravesando así toda la pampa». (*El veneciano Sebastián Caboto al servicio de España*, I, 194).

Según el historiador Ruí Díaz de Guzmán, César y sus compañeros «entraron en una provincia de gran suma y multitud de gente muy rica de oro y plata, que tenían juntamente mucha cantidad de ganado y carneros de la tierra, de cuya lana fabricaban gran suma de ropa bien tejida. Estos naturales obedecían a un gran señor que los gobernaba...». Agrega que César y los suyos se acogieron al amparo de este poderoso señor, el cual los agasajó mucho, regalándoles, además, cuando dejaron sus dominios, buen número de piezas de oro y plata, y toda la ropa que pudieron llevar ellos y los indios que les dio para que les sirviesen. Dice también que los expedicionarios hallaron destruido el fuerte de Caboto; por lo que regresaron a la rica provincia que habían descubierto, la cual atravesaron, así como otras muchas tierras, hasta llegar al Perú.

Según Medina, la relación de Ruí Díaz es falsa, pues

«ni César encontró destruido el fuerte, ni siguió por eso al Perú... Todo lo que puede afirmarse sobre las incidencias con que se adorna su viaje (el de César y sus compañeros), es que pasaron a ser verdaderas leyendas en la imaginación de los pueblos americanos, y que hasta fines del siglo XVIII todavía no faltaron ilusos que, inducidos por los embustes de los indios, trataron de buscar en las soledades de la Patagonia la que se llamó Ciudad de los Césares, cuyo origen se perdió con el trascurso del tiempo y llegó a atribuirse a los náufragos de la armada del Obispo de Placencia». (Ibidem, 197).

Esta armada del Obispo de Placencia, don Gutierre Vargas de Carvajal, fue una expedición de cuatro navíos que naufragó en el Estrecho de Magallanes en 1540, perdiéndose dos de las naves, una por haberse varado y otra por haber sido arrastrada por las corrientes. Al fin de algunos años, como dice Medina, llegaron a confundirse en la tradición popular americana las expediciones de Francisco César y de la armada del Obispo de Placencia, refundiéndose ambas en la leyenda de la Ciudad de los Césares, que primero fue una ciudad muy rica, fundada por los españoles extraviados o náufragos de las expediciones dichas, y después la ciudad encantada que todavía existe en la imaginación de nuestro pueblo.

Hoy mismo corre con visos de histórica en Chiloé, la siguiente leyenda, destinada a explicar una fábula por medio de otra fábula.

«Tres buques que llevaban la contribución de oro para la corona de España, sorprendidos por una furiosa tempestad, se perdieron en la costa Sur de Chile, entre Chiloé y Magallanes. Como nunca se supo de ellos, la gente empezó a suponer que los tripulantes se habrían salvado en alguna isla u otro paraje remoto, y fundado allí un pueblo. Agregaban que, gracias al oro que llevaban en una cantidad asombrosa a bordo de las naves, los náufragos habían podido construir de este metal la vajilla de que se servían y hasta los instrumentos de labranza con que empezaron a cultivar aquellas misteriosas tierras». (Carta de don Francisco J. Cavada al autor. Ancud, 1913).

Muchas fueron las expediciones que en los siglos dieciséis, diecisiete y dieciocho se organizaron para descubrir la Ciudad de los Césares, o «los Césares», como más comúnmente se decía, y aun «hace pocos años salió una nueva expedición, capitaneada por respetables vecinos del Archipiélago» escribe don F. J. Cavada en su interesante libro *Chiloé y los chilotes*, 87-88. Huelga decir que todas fracasaron; pero es curioso leer las relaciones de los expedicionarios, ninguno de los cuales insinúa siquiera la sospecha de que pueda tratarse de una fábula: tanta era la fe de aquellos maravillosos aventureros en la absurda tradición. Alguno hubo—el P. Menéndez,

franciscano— que en las postrimerías del siglo XVIII realizó nada menos que cuatro viajes en busca de los famosos Césares.

Llama la atención que esta curiosa leyenda no haya interesado todavía a los tradicionalistas americanos. Hasta ahora, no sé de otro que la haya hecho objeto de un libro histórico, que el ameno literato español don Ciro Bayo, autor de *Los Césares de la Patagonia*, Madrid, 1913. Antes, don Jorge Klickmann había publicado *La Ciudad Encantada de Chile*, drama patriótico-histórico- fantástico, en cuatro actos, Valparaíso, 1892.

El Challanco

«Challanco. Vidrio mágico que posee la virtud de manifestar los hechos y el estado de ánimo y de salud de las personas ausentes. Los Brujos se sirven de él para descubrir al autor de algún maleficio. Se le llama también «la Mapa» (el mapa), por cuanto, como el mapa, exhibe lo que se desea conocer». (Cavada, F. J. 1914, 323).

«Challanco. El libro en que se encuentra la ciencia de los Brujos [Chiloé]». (Lenz 1905).

«Challanco. Armadura en forma de chaqueta o chaleco, de piel humana, que llevan los Brujos. Es luminosa, de luz amarillenta, rutilante, que despide gotas en forma de llamas. Cuando en las noches oscuras andan los Brujos por el campo, se levantan la manta que cubre la luz, y esta se presenta en toda su intensidad para alumbrar el camino y deslumbrar a los que viajan y no son Brujos». (Cañas 1911).

«Cuando (Mateo Coñuecar) se recibió (de «médico de la tierra») donde Juan Quinchepane, este le dijo que debía tener un chayanco y un macuñ o chaquetilla. Lllaman a lo primero una piedra cristalina, que también designan con el nombre de mapa, y que sirve para distinguir a los que son Brujos. Ellos le dan este poder, y el declarante ignora de dónde las han adquirido sus compañeros»¹⁷ (7).

Proceso de los Brujos de Chiloé, 1880, citado por Ferrer, Historia general de la medicina en Chile, 35).

«Advierte (Mateo Cañuecar) que el chayanco (o challanco) lo designan también con el nombre de revisorio... (Aurora Quinchen) previene que lo que llaman challanco, para conocer los Brujos, es una tapa de botella, de vidrio; a lo menos es cosa que se le parece». (Ídem, ibidem, 37).

En el artículo «Macún», dice Cañas:

«Llámase así también a cierta luz que producen los Brujos con el aceite humano, con el cual frotan el challanco que lo vuelve luminoso. Dicen

los chilotes que cuando los Brujos andan en sus brujerías durante las noches oscuras, alumbran los caminos con la luz de sus challancos, levantándose la manta que los cubre, lo que los vuelve invisibles». (Lenz 1905).

De la mayoría de las informaciones transcriptas se desprende que el Challanco es un «vidrio» o una «piedra cristalina» que sirve para manifestar lo que se desea inquirir.

El informante de Lenz oyó tal vez decir que en el Challanco se ven o se leen los sucesos sobre los cuales se le interroga, y por eso, quizá, le llamó «libro». La descripción de Cañas corresponde a la que del *Macuñ* dan otros autores.

¹⁷ Existe en Chiloé, o por lo menos existía en 1880, una secular asociación de Brujos, conocida entre sus afiliados con el nombre de «La Recta Provincia». El pueblo llamaba a estos individuos «médicos de la tierra».

Los Encantos

Los Encantos desempeñan un papel muy importante en las leyendas populares; he aquí algunas informaciones.

- A. La primera ciudad de La Serena, fundada por Juan Bohón, no fue destruida por los indios, como dice la historia, sino que está encantada, y el día Viernes Santo se hace visible, como sucede con todos los encantos. (*La Serena*).
- B. En la laguna de Pudahuel estuvo encantado un carretero con la carreta y los bueyes que guiaba, a los cuales todas las noches se le sentía azuzar con viveza. Quedó encantado por haber querido atravesar la laguna: esta se fue retirando a medida que el carretero avanzaba, y cuando estuvo en mitad de ella, las aguas lo envolvieron. Después, esta famosa laguna comenzó a secarse y a volverse fangosa, y el Encanto, así como todos los peces que había en ella, se trasladó en una nube a la laguna de Aculeo, donde actualmente está. (*Santiago, Talagante*).
- C. Un labrador encontró en la montaña un palacio, al que fue invitado a entrar por voces de gente invisible. Estuvo en él varios días, deleitándose en la contemplación de sus riquezas, discurriendo libremente por sus parques y avenidas, y disfrutando a su placer de los agasajos de que era objeto de parte de sus desconocidos hospedadores. Cuando quiso retirarse, sus invisibles amigos le dijeron que podía volver cuando quisiese, con la sola condición de que no contase a nadie lo que había visto, y en recuerdo de su morada entre ellos, le regalaron un hermoso cuerno de oro que le serviría de vaso para beber.
La riqueza del presente estimuló la curiosidad de los que lo vieron, que no sosegaron hasta arrancar al buen hombre su secreto. Desde ese momento, muchos fueron a la montaña a buscar el palacio, y el mismo labriego volvió también en diversas ocasiones, pero ni él ni los otros hallaron rastros de la portentosa fábrica. El palacio, que estaba

encantado, había mudado de lugar al divulgarse su existencia. (*Los Andes*).

- D. En la cordillera de la provincia de Aconcagua, en un punto que la informante no sabe precisar, existe encantada una viga de oro maciza. El día Viernes Santo se le ve brillar desde lejos, pero desaparece cuando quieren acercarse a ella. (*Matancilla*).
- E. En la ya nombrada laguna de Aculeo se dice también que hay encantada una princesa, a la cual se le ha visto peinar con peine de oro las áureas hebras de su admirable cabellera. (*Santiago, Talagante*). Esta misma leyenda existe en muchos otros lugares.
- F. *Hornohuenco*, en Chiloé, «en tiempo del descubrimiento de los placeres, hará de esto unos quince años, alcanzó fama de ser un cerro encantado, todo de oro macizo, pero que estaba defendido por un poder invisible, por un agente misterioso que no permitía el libre acceso a él». (Cavada, F. J. 1914, 90).
- G. En el centro mismo de Santiago, en el cerro Santa Lucía, existe encantada una hermosa joven, guardada por un viejo pequeñito y barbón, especie de gnomo que se les ha aparecido más de una vez a los que, por motivos no siempre confesables, se han visto obligados a pernoctar en aquel histórico paseo.

Me sería fácil ampliar esta información, haciendo desfilar una larga serie de personas y tesoros encantados, desde el capitán San Bruno, encantado en la cuesta de Chacabuco, hasta la famosa mina Santa Cata, encantada en lugar ahora desconocido; pero, por ser monótonas estas consejas, a causa de su poca variedad, no nos harían adelantar un paso en el sentido de averiguar el origen de los Encantos, que el pueblo no sabe precisar. Lo más probable es que los hagan los Brujos, como dicen algunos, ya que estos hechiceros sustituyen, en nuestra mitología popular, a los magos y encantadores indoeuropeos.

El mito geográfico de la *Ciudad de los Césares* es el más importante de estos Encantos.

El Pirimán

«El Pirimán (piedra imán) se compone de dos piedrecitas de color negro, macho y hembra, las cuales son dos animales diabólicos que se mantienen con el estiércol de los animales de los vecinos, a fin de hacer improductivo el terreno de estos y de llamar, por el contrario, hacia los terrenos del dueño toda la abundancia y fertilidad de la tierra. Dichas piedrecitas se adornan con las flores de la papa, a fin de que estén siempre atrayendo la prosperidad y la abundancia hacia la casa». (Cavada, F. J. 1914, 113).

«Pirimán. Así pronuncian algunos, por vía de contracción, los vocablos «piedra imán», dando a la voz forma masculina y haciéndole significar una especie de abadir, al que atribuyen la virtud de atraer la fortuna y la abundancia para el dichoso mortal que lo posee.

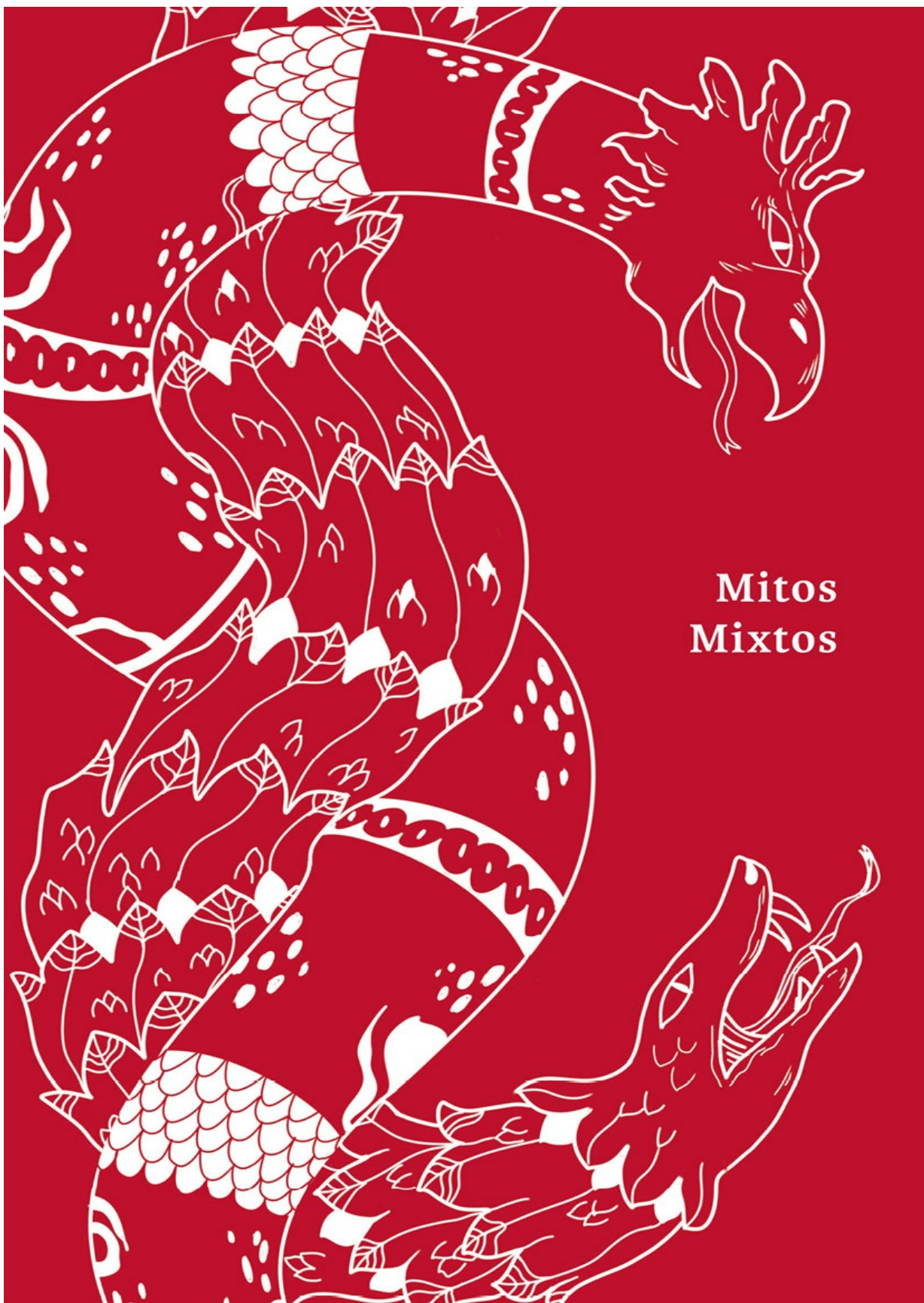
Los hay de tres clases: de ganado, de comida (papas) y de dinero. El de ganado se guarda en lo interior de las casas, el de comida se entierra en los sembrados, y el de dinero se lleva en el bolsillo». (Cavada, F. J. 1914, 392).

La Quepuca

«La Quepuca es una piedra compuesta por los Machis y que, frotada con otra, sirve para el abono del terreno. Dichas piedras son trozos de una sílice porosa que en algunas partes la usan como tiza. Los naturales e incluso no pocos españoles la consideran un ser vivo y la distinguen en macho y hembra». (Cavada, F. J. 1914, 113).

Quepuca. Piedra caliza cuyas raspaduras, según los campesinos, fecundan los terrenos. Dicha piedra debe ser raspada por personas conocidas como Brujos o Curiosos (Machis).

Cuando la sementera comienza a fructificar, se le ofrecen a la Quepuca flores de la papa, las cuales son quemadas antes de la salida del sol. Otros pronuncian Capuca». (Cavada, F. J. 1914, 399).



Mitos
Mixtos

El Basilisco

- A. El Basilisco nace de un huevo que pone el gallo cuando está viejo. La informante me aseguró que ella había visto al gallo poner el huevo, el cual era pequeño redondo; que cautelosamente lo recogió del nidal y lo tuvo varios días oculto; y que al fin se resolvió a vaciarlo en un plato, viendo con asombro que de él salía una pequeña culebra perfectamente formada, que se agitaba como si quisiera huir. Era el Basilisco. La informante se asustó y llamó a su madre, quien la reprendió severamente y echó al fuego el maléfico reptil. La informante dice que el Basilisco mata a la persona a quien mira, siempre que esta no haya reparado antes en él, pues si la persona lo ve primero, es el Basilisco el que muere. Agrega que el Basilisco hace su cueva en los rincones oscuros de las habitaciones y que la única manera de matarlo sin riesgo es colocar un espejo vuelto hacia la entrada de su guarida: cuando el Basilisco sale y se ve en el espejo, muere inmediatamente, víctima del poder fatídico de su propia mirada. (*Talagante*).
- B. El Basilisco nace de un huevo que pone el gallo cuando cumple los siete años. Tiene la forma de una culebra y muestra en la cabeza una especie de cresta. Vive en cuevas, desde donde acecha a su víctima, asomando sólo la cabeza para matarla con la mirada. Si sólo le alcanza a divisar un brazo o una pierna, el individuo no muere, pero queda con aquel miembro paralizado por el resto de sus días. (*San Fernando*).
- C. El Basilisco nace de un huevo muy pequeñito que pone el gallo cuando está viejo. Tiene la forma y el tamaño de una lagartija, y chupa la sangre a las personas cuando están dormidas. (*Curicó*).
- D. El Basilisco nace de un huevo que pone el gallo cuando está viejo. Es una culebra que alcanza no más de cincuenta centímetros de largo y está provista de alas semejantes a las del murciélago, que le permiten volar. Mata a las personas con la mirada. (*Chillán*).
- De siete informaciones más que tengo sobre este mito, en las siete se

dice que nace del huevo del gallo; en cuatro se le da la forma de culebra, en una la de lagartija y en dos se advierte que nadie lo ha visto; en cuanto a la manera que tiene de hacer daño, en cinco se dice que mata con la mirada y en dos, que es vampiro.

La antigüedad del Basilisco es remotísima. David, Salomón y Jeremías hablaban de él como de una serpiente muy venenosa. Isaías le llama «basilisco volador» (*regulus volans*). Plinio y Galeno afirmaban ya que mata con la mirada. Aldrovando, peregrino escritor del siglo XVI, decía en su *Ornithología* que «no falta quien siga la opinión de los antiguos, creyendo que nace la cruelísima fiera del huevo del gallo». Y, en fin, cuantos en Europa y América han escrito sobre esta mitológica alimaña, dan testimonio de la uniformidad de la creencia popular en todos los países. Más detalles encontrará el que lo desee en las enciclopedias y en una monografía del folclorista andaluz Guichot y Sierra, publicada en el tomo III de la *Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas*, de la que he extractado las noticias anteriores.

El Huallepén

- A. El Huallepén o Guallipén, como dicen los campesinos, es un animal anfibio muy bravo, fuerte y huraño, de no más de ochenta centímetros de alto, con cabeza de ternero y cuerpo de oveja. Monta sorprendentemente a las ovejas y a las vacas y engendra en ellas hijos de la misma especie de las madres, pero que destacaban por tener torcidas las patas y a veces también el hocico. La mujer encinta que ve un Huallepén, o que oye su berrido, o que sueña tres noches seguidas con él, da a luz un hijo deforme. Lo mismo sucede si ve un animal engendrado por el Huallepén. (*Talagante*).
- B. El Huallepén es un pequeño bobino de piel lustrosa y muy hermoso, que engendra en las ovejas hijos que tienen la cabeza de ternero, el cuerpo de borrego y las patas torcidas. Los Huallepenes son todos machos y también sólo engendran hijos machos. Su vista es peligrosa para las mujeres encinta. (*Buin*).
- C. El Huallepén es un animal anfibio con cabeza de ternero, cuerpo de oveja y las patas torcidas. En el agua es peligroso para el hombre y para los animales, a quienes ataca con gran brío; en tierra es inofensivo y hasta tímido. Tiene influencia maléfica sobre las mujeres encinta. (*Curepto*).
- D. El Huallepén es el producto del cruzamiento de un ternero de patas torcidas con una oveja. Es un animal muy feo y de mal agüero. (*Coihueco de Chillán*).

Es mito de origen araucano.

El Huaillepén tiene su morada en el agua. Mito de figura deforme, cabeza de ternero, cuerpo de oveja, piernas torcidas y sin movimiento las posteriores; causa espanto a la gente y graves males a las mujeres, las cuales quedan predispuestas a concebir o a dar a luz hijos fenomenales. A veces aparecen con el cuerpo contrahecho de cualquier

animal, caballo, asno, vaca, etc. No hay madre que no tenga algún hijo físicamente anormal, que no cuente una historia del Huaillepén. (Guevara 1908, 324).

El Piguchén

- A. El *Piguchén* o *Piuchén*, como dice el pueblo, es una culebra que al cabo de cierto tiempo se transforma en una especie de rana de gran tamaño, toda cubierta de un vello finísimo, con las alas muy cortas y anchas que sólo le permiten dar pequeños vuelos, las patas fuertes y los ojos saltados y espantosos. Es vampiro y prefiere la sangre de los animales a la del hombre. (*Talagante*).
- B. El *Piguchén* es una culebra que cuando llega a vieja se transforma en un ave del tamaño de un pavo joven, que es a la que propiamente corresponde el nombre de *Piguchén*. Nadie lo ha visto de cerca. Se alimenta de la sangre que chupa a las ovejas y su presencia en un lugar es conocida por el excremento rojo que chorrea de los árboles frondosos donde se oculta durante el día. (*Melipilla*).
- C. El *Piguchén* es un ave del tamaño de una gallina; la cabeza termina en un pico largo y delgado, los ojos son grandes y de color gris muy claro, las alas pequeñas, casi rudimentarias, y a lo largo del espinazo tiene una hilera de cerdas ásperas y fuertes. Se alimenta con la sangre de los animales mulares. (*Coínco*).
- D. El *Piguchén* es una culebra con alas y perfectamente emplumada, que les chupa la sangre a los animales. (*Vichuquén*).
- E. El *Piguchén* es un pájaro que chupa la sangre a los animales. Nadie lo ha visto, pero todos han oído su grito penetrante y fatídico. (*Quella*).
- F. El *Piguchén* es un culebrón que devora las ovejas, principalmente las negras, por las que muestra particular predilección. (*Coihueco de Chillán*).

Es un mito de origen araucano.

El Pihuichen, que también reconocían los antiguos indios, representa otro monstruo sombrío y temible, en forma de culebra alada que causa la muerte al que la mira, o extrae la sangre al que encuentra dormido en

la selva. Vuela de noche y preferentemente en la estación en que brota el roble. Parece que simboliza un genio del bosque. (Guevara 1898-1902, I, 231).

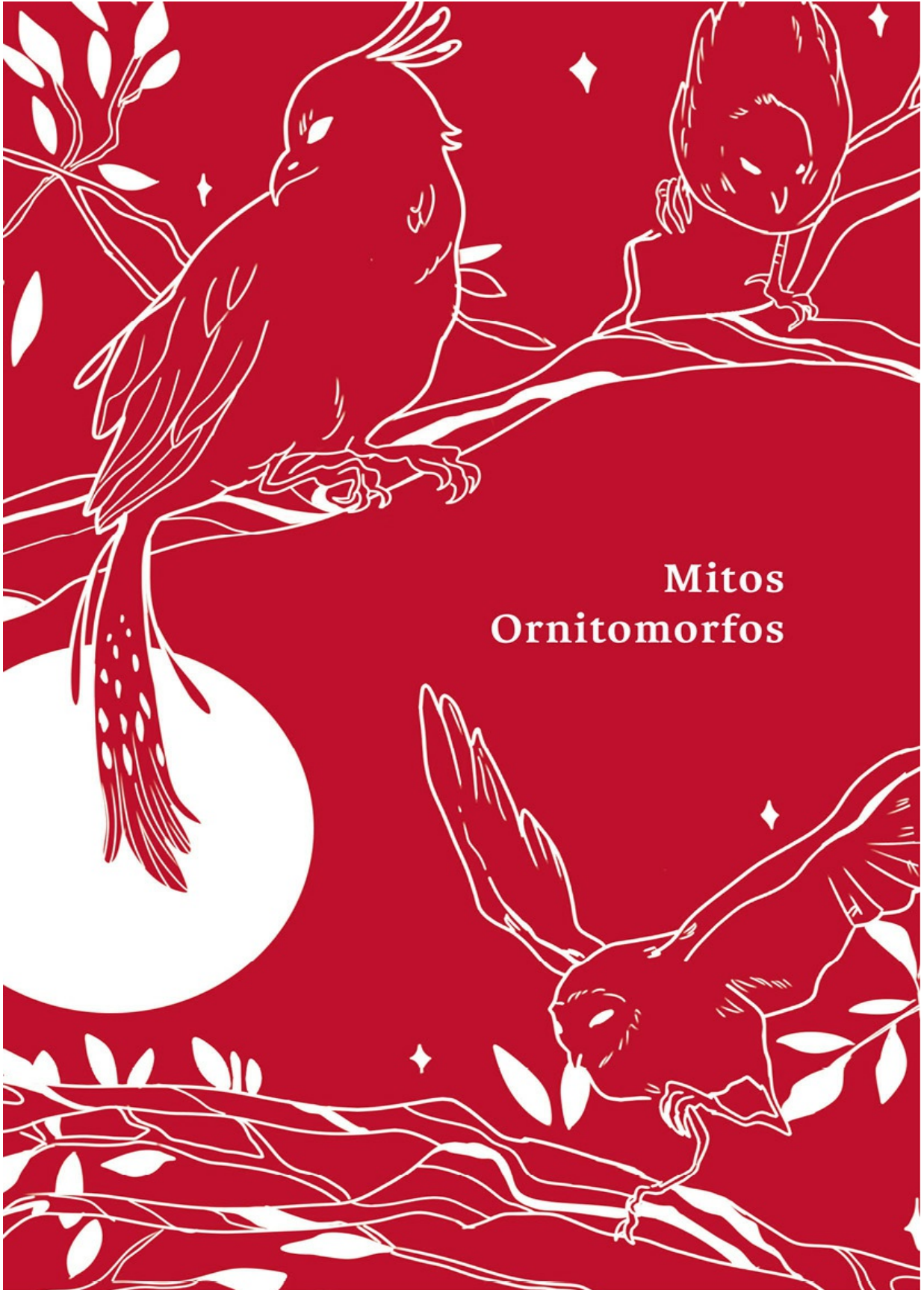
De los mitos de origen totemista que tienen su morada en la selva, se cuenta en primer lugar el Pihuicheñ. Es una serpiente alada que silba y vuela en la noche, y en los días de grandes calores se adhiere a la corteza de los árboles y deja en ella un rastro de sangre. La persona que por desgracia llega a verlo, casualmente, se aniquila y muere. Se alimenta de sangre que bebe a los hombres y a los animales cuando duermen, a los que enflaquece y destruye. Cuando llega a la edad de la vejez, se transforma en un pájaro del tamaño de un gallo, que causa los mismos estragos que en su forma primera. Multitud de historias circulan en los grupos indígenas acerca de las apariciones y daños de este mito. (Guevara 1908, 321).

Pihuichén. Animal mítico, especie de vampiro que, según creencia popular, hace daño a la gente en la noche. Del mapuche pihuychén, culebra que dicen que vuela cuando silba, y el que la ve se muere. (Lenz 1905).

Tiene el Piuchén pico y alas de loro, cuerpo como sapo y cola de culebrón. Anuncia su presencia con tres silbidos y se ahuyenta colocándole en alto banderas blancas o silbándole en una botella. Este animal es famoso y dañino, pero no se le ha podido cazar. En las majadas de cabras de color blanco, no hace daño el Piuchén. (Silvestre 1904).

Otro mito zoológico que se ha formado alrededor de un animal que ha existido es el Piuchén, Piguchén o Pihuichén, pues la pronunciación varía con la región. Este animal, según los naturalistas, ha existido y es posible que aun exista en Chile. Darwin fue el primero en confirmar su existencia, pues tuvo la suerte de obtener un ejemplar en Coquimbo, el que llevó a Europa y fue descrito por Waterhouse en la Zoología del Beagle, publicada en tres volúmenes. Resulta que el popular Piuchén es un vampiro, que ha recibido el nombre de Desmodus Dorbinyiu; en

otros términos, es un murciélago que chupa la sangre de los animales... En el fondo, la mayor parte de las versiones de este mito tienen cierto grado de similitud, y su apariencia –mitad reptil o mamífero, mitad ave– se conserva en la mayoría de ellas, así como sus hábitos sanguinarios. (Latcham 1915).



**Mitos
Ornitomorfos**

El Alicanto

- A. El Alicanto es un pájaro nocturno que busca su alimento en los criaderos de oro y de plata. El Alicanto que come oro, resalta por la luz áurea que destellan sus alas, cuando corre con ellas abiertas, pues no puede volar, y el que come plata se da a conocer por la luz argentada que las mismas irradian.

La causa porque el Alicanto no puede volar, no reside en sus alas, que son perfectamente normales, sino en su buche, por la pesadez de los alimentos que ingiere. Cuando está ayuno, corre con mucha ligereza; después de harto, se mueve muy lentamente.

Los buscadores de minerales preciosos creen hecha su fortuna si logran tener por guía a un Alicanto, pues es seguro que los llevará al descubrimiento de algún tesoro oculto. Sin embargo, para seguirle deben adoptar muchas precauciones, pues si el pájaro lo advierte, apaga la luz de sus alas y se escabulle en la oscuridad. También se dice que cuando nota que van tras él, toma otro camino y guía a sus perseguidores hacia algún precipicio, que la densidad de las sombras les impide evitar. (*Talagante*).

- B. El Alicanto es un pájaro que se alimenta del oro o de la plata que extrae de yacimientos que sólo él conoce. Habita en pequeñas cuevas y la hembra pone únicamente dos huevos, cuya cáscara está formada de la misma materia de que la pájara se alimenta, es decir de oro o de plata. (*Santiago*).
- C. El Alicanto es un pájaro cuyo plumaje brilla en la oscuridad. Se posa en los sitios donde hay oculto algún tesoro; particularidad que utilizan en su provecho los cateadores (buscadores de minas) y los que persiguen *entierros* (riquezas escondidas). (*San Bernardo*).

El mito del Alicanto pertenece a la misma familia del Carbúnculo o Carbunclo y del Farol de las repúblicas del Plata. Sobre esto dice el P. Techo, citado por Lafone Quevedo:

Tan cierto es que en aquel valle existen ocultas minas de ricos metales, como ignorado es el local de ellas; porque los bárbaros, de miedo de tenerlas que trabajar, hasta el día de hoy las conservan tapadas. Dicen que de noche suele verse un animal que desde la cabeza despide una luz descomunal, y muchos opinan que esa luz es un carbunclo; pero hasta ahora no se ha podido ni capturar ni dar muerte a tan peregrina fiera, a pesar de tanto esfuerzo, porque se burla de las manos y de los ojos de los hombres apagando su iluminación en media oscuridad. (Lafone Quevedo 1898).

La Cuca

La Cuca. Ave mitológica, que nada tiene de común con la zancuda chilena de este nombre.

- A. La Cuca es un pájaro de mal agüero que sólo vuela de noche. Su grito extraño y espantoso semeja el relincho- rebuzno de la muía, y en la casa donde lo hace oír, muere al poco tiempo una persona. (*Matancilla*).
- B. La Cuca es un pájaro de tan perversa condición que si su sombra, cuando vuela en las noches de luna, toca a una persona, esta muere antes de cumplirse un año. (*Talagante*).
- C. Hay dos Cucas: la blanca y la negra. La primera es inofensiva y hasta benéfica, pues en la noche ayuda a encontrar la senda a los caminantes perdidos, volando delante de ellos. La segunda es de mal agüero y anuncia todo género de desgracias donde quiera que se presenta. (*Santiago*).
- D. Hay dos Cucas: la blanca y la negra. La primera dice *cuca* cuando canta y sólo anuncia buenos sucesos; la segunda relincha como *muía* y anuncia siempre desgracia. (*San Bernardo*).

La Cuca-Mula es ave nocturna, que relincha como mula nueva, lo cual sólo lo hace cuando hay un enfermo grave para anunciar que en pocas horas más pasará a mejor vida. (Silvestre 1904).

El Chihued

El Chihued. Es un pájaro agorero encantado, semejante a un murciélago, al que nadie puede matar sino con un palo que esté compuesto y preparado con diversas unturas y medicamentos. Por donde pasa abatiendo su vuelo, pasará también pronto un cadáver. (Cavada, F. J. 1914, 113).

Chihued. Pájaro nocturno que se lo han figurado de plumaje negro y del tamaño de un zorzal, que tiene un grito áspero, y en el que anda transformado un Brujo... Se tiende en los caminos por donde trafica la gente, fingiendo estar muerto. Su canto anuncia la muerte próxima de alguno de los que lo oyen. (Cañas 1911).

Ignoro si este mito, que es seguramente de origen indio, se encuentra difundido fuera de Chiloé. No he recogido sobre él ninguna información oral. La etimología de *Chihued* es desconocida.

El Chonchón

El *Chonchón* es un animal mítico que tiene la figura de una cabeza humana; las orejas, que son extremadamente grandes, le sirven de alas para volar en las noches oscuras. Los *Chonchones* son Brujos, tal vez, si se quiere, de una especie particular, pero que están dotados del mismo poder que el que la gente atribuye a los individuos a quienes considera Brujos. Es muy peligroso molestarlos, y a este respecto se cuentan innumerables consejas.

Hay varios medios para hacerlos caer cuando pasan entonando su fatídico *tué, tué, tué*, que es la única señal que delata su presencia, pues son invisibles para todos los que no son Brujos. Entre los más recomendados están los siguientes: decir o cantar la *Maunífica* o *Magnificat* y no precisamente el himno que entonó María en la visita a su prima Isabel, sino una oración o lo que fuere, que la gente supersticiosa que la sabe se niega a comunicar, pretextando ignorarla, y de la cual daremos en otro lugar la única y muy disparatada versión que hemos podido recoger; recitar las *Doce palabras redobladas*, que el lector encontrará también más adelante; trazar en el suelo la cruz de Salomón; y, finalmente, extender un chaleco, dispuesto de cierta manera. El *Chonchón* cae y se le siente aletear furiosamente, y no logrará moverse de donde está, por más esfuerzos que haga, hasta que otro Chonchón venga a levantarlo. Por lo general, el incidente no concluye aquí, pues rara vez deja el *Chonchón* de vengarse, tarde o temprano, del que ha hecho burla de él.

Creen otros que el *Chonchón* no es precisamente un Brujo, sino un disfraz que este adopta, una forma caprichosa que toma, semejante a la de un pájaro nocturno, para realizar mejor sus correrías. Según ellos, el Chonchón no es nada en sí mismo y si los Brujos decidieran disfrazarse de otro modo, no volarían más *Chonchones* por nuestro supersticioso ambiente.

No es corto el número tampoco de los que identifican al *Chonchón* con el *Chuncho* o *Chucho*, ave nocturna de mal agüero que ordinariamente presagia la muerte del enfermo en cuya casa deja oír su fatídico grito, pero a veces también, cuando ríe, augura la boda próxima de alguno de los mozos o mozas

de la familia. Por esto es que importa mucho distinguir cuándo el *Chuncho* «canta de muerte» y cuándo «canta de casamiento».

La identificación del *Chonchón* con el *Chuncho* tiene numerosos impugnadores, y las razones que dan no dejan de tener algún peso. En primer lugar, dicen, no puede identificarse un animal o lo que sea, que canta *tué, tué tué*, con otro que dice *chun, chun, chun*, como sucede con el *Chonchón* y el *Chuncho* respectivamente. En segundo lugar, agregan, no debe olvidarse que en las historias o conversaciones de Brujos suena siempre la palabra *Chonchón* y nunca la palabra *Chuncho*; así como cuando se habla de presagios desgraciados o de individuos de mala sombra, se recuerda continuamente algo que se denomina *Chuncho* y no *Chonchón*.

Los argumentos son contundentes, pero no han bastado para uniformar las opiniones a este respecto. Sin embargo, creemos poder afirmar, en vista de nuestras informaciones, que los que sostienen la identificación del *Chonchón* con el *Chuncho* están en menor número, y que el primer lugar corresponde a los que hacen del *Chonchón* una figura mitológica como la que hemos descrito al principio.

De entre las innumerables consejas que se refieren a propósito de los *Chonchones*, transcribiremos una muy popular: Al oír el grito de un *Chonchón*, unas jóvenes traviesas tuvieron la mala ocurrencia de decirle: «Vuelve mañana por sal». Al día siguiente se les presentó un viejecillo pequeño y magro a reclamar la sal prometida la noche anterior. Se la dieron temblando las muchachas, y el viejo, al recibirla, les dijo severamente que no se burlaran otra vez de la gente pasajera. Esta conseja tiene una variante, muy difundida también, según la cual, al día siguiente del ofrecimiento de la sal, se presentó a comer en dicha casa un elegante caballero, quien, cuando creyó que nadie lo veía, se echó al bolsillo el salero y se despidió cortésmente poco después.

Los que refieren ambas versiones aseguran que los hechos se repiten en la misma forma cada vez que se provoca al *Chonchón* con igual ofrecimiento, y agregan que si se le niega la sal o no se le pone a su alcance, el *Chonchón* se venga de los que han querido burlarse de él. Mirando bajo otro aspecto este

popularísimo cuento, se ve que no nos sirve para resolver el punto dudoso sobre el *Chonchón*, pues no deja en claro si este es el que se transforma transitoriamente en hombre o viceversa. Sea como fuere, el *Chonchón* es el hacedor de males más temido por la gente supersticiosa, como lo prueban, y el lector tendrá ocasión de verlo más adelante, los numerosos recursos a los que echa mano para evitarlo, los cuales, por ser muchos y de muy diversa índole, no estarían bien en este lugar.

Estando ya en prensa este trabajo, se nos ha dado la siguiente curiosa información. En una casa de Limache, los moradores y visitas que estaban esa noche reunidos oyeron gritar desaforadamente un *Chonchón*. Alguien hizo sobre el suelo la cruz de Salomón y se sintió caer en el patio un objeto pesado: era un ave grande, del tamaño de un pavo o tal vez de un jote (gallinazo), al que se asemejaba por tener la cabeza roja y desnuda. Le cortaron la cabeza y se la dieron a una perra, y el cuerpo lo arrojaron al tejado. Se sintió entonces una gritería ensordecedora de *Chonchones*, al mismo tiempo que se observó que el vientre de la perra estaba hinchado, como si el animal hubiese engullido la cabeza de una persona. A la mañana siguiente se buscó en vano el cuerpo del *Chonchón*, que había desaparecido del tejado; y algo más tarde, el sepulturero del pueblo refirió que ese mismo día varias personas desconocidas habían ido a enterrar un cuerpo sin cabeza, de lo cual él se dio cuenta, pues iba el cadáver perfectamente cubierto cuando ya los acompañantes no estaban ahí. Es mito de origen araucano.

El Chonchón... tiene la figura de una cabeza humana, cuyas orejas le sirven de alas para volar en la oscuridad a manera de ave nocturna. Revolotea alrededor de la habitación de los enfermos, lucha con el espíritu de estos, y si los vence, chupa la sangre del paciente. (Guevara 1898-1902, 231).

El Chonchón. Una persona, comúnmente mujer, entra en tratos con los Brujos para adquirir el secreto de volar.

En posesión de él, la cabeza se desprende, en la cama, del cuerpo, durante la noche, le salen inmediatamente alas y se lanza al espacio. Los graznidos de algunas aves nocturnas son la voz de los Chonchones, que viajan a los subterráneos de los Brujos (reni) a entregarse a las prácticas del ocio y las fiestas de esos lugares. Los relatos dramáticos de maridos que han encontrado a su mujer sin cabeza y el regreso de esta al hogar, llenan las crónicas de los grupos indígenas. (Guevara 1908, 326).

Chonchón, mitol. pop. Avechucho fatídico nocturno que canta «tué, tué, tué»; según otros, lo mismo que chucho o chancho.

Chucho o chancho, mitol. pop. Ave de mal agüero cuyo canto «chun, chun, chun» presagia la muerte de alguna persona de la casa. Muchos creen que es invisible. Su nombre proviene del mapuche chuchu, un pájaro, y abuela. (Lenz 1905).

El Chonchón es un pájaro castellano¹⁸ del tamaño de una tagua... Se cree generalmente que es gente que huele a brujería; que después de ponerse unas unturas en la garganta sale a volar sólo la cabeza alada, dejando el cuerpo en la casa, y al emprender el vuelo dicen: «sin Dios, sin Santa María», y si por equivocación prefieren otras palabras, se dan un porrazo madre (una gran caída). Volando se dirigen a la Cueva de Salamanca, sita en San Julián, en cuya cueva celebran un convite o conciliábulo que termina ya parte para el día (poco antes de amanecer) ...

En los cantos populares recitan este cuarteto:

Tu padre sería brujo cómo Chonchón se volvía y hacía: tué, tué, tué, tué, cuando de noche salía.

Al oír que pasa volando un Chonchón, cerca de nosotros, hay que decir: –Pasa, Chonchón, tu camino–, pues si se dice: –Vuelve mañana por sal–, se presenta al día siguiente una mujer vieja y pobre a pedir explicaciones por la broma de la noche anterior.

Cuando un brujo se ha puesto los untos e ido a volar, dejando el cuerpo en la casa, es necesario que se ponga otros untos cuando haya vuelto, para que se le pegue la cabeza al cuerpo. Si le ocultan el unto o se lo destruyen, [el Brujo o, lo que es lo mismo, el Chonchón] se mata, aporreándose por el suelo.

Para aprender a Brujo hay que soportar tremendas pruebas de arrojo y repugnancia, y si [el individuo] aguanta, es llevado a un festín tan espléndido como el bíblico de Baltazar, en que el servicio es de oro y plata, y si recibe un objeto para llevar de recuerdo o se roba una pieza de rico metal, tiene que echarla al fuego, para que conserve su valor, y si no, se le vuelve estiércol de vaca...

Para cazar un Chonchón o Brujo volando hay que rezar la siguiente oración: –San Cipriano va para arriba. San Cipriano va para abajo–, repitiendo muchas veces lo mismo y sosteniendo en una mano «una vela de bien morir», y en la otra, un cuchillo de cacha de balduque¹⁹. Con esta manifestación, el Chonchón cae al suelo, donde es cogido y quemado. Cazado así es como se ha visto que es «pájaro castellano». (Silvestre 1904).

¹⁸ En Chile, el adjetivo castellano “aplicase a los pollos, gallinas, etc., de color ceniciento oscuro con pintas o manchas blanquizas, porque en su origen vinieron de alguna de las dos Castillas” (ver *Diccionario*, Román 1901-1913).

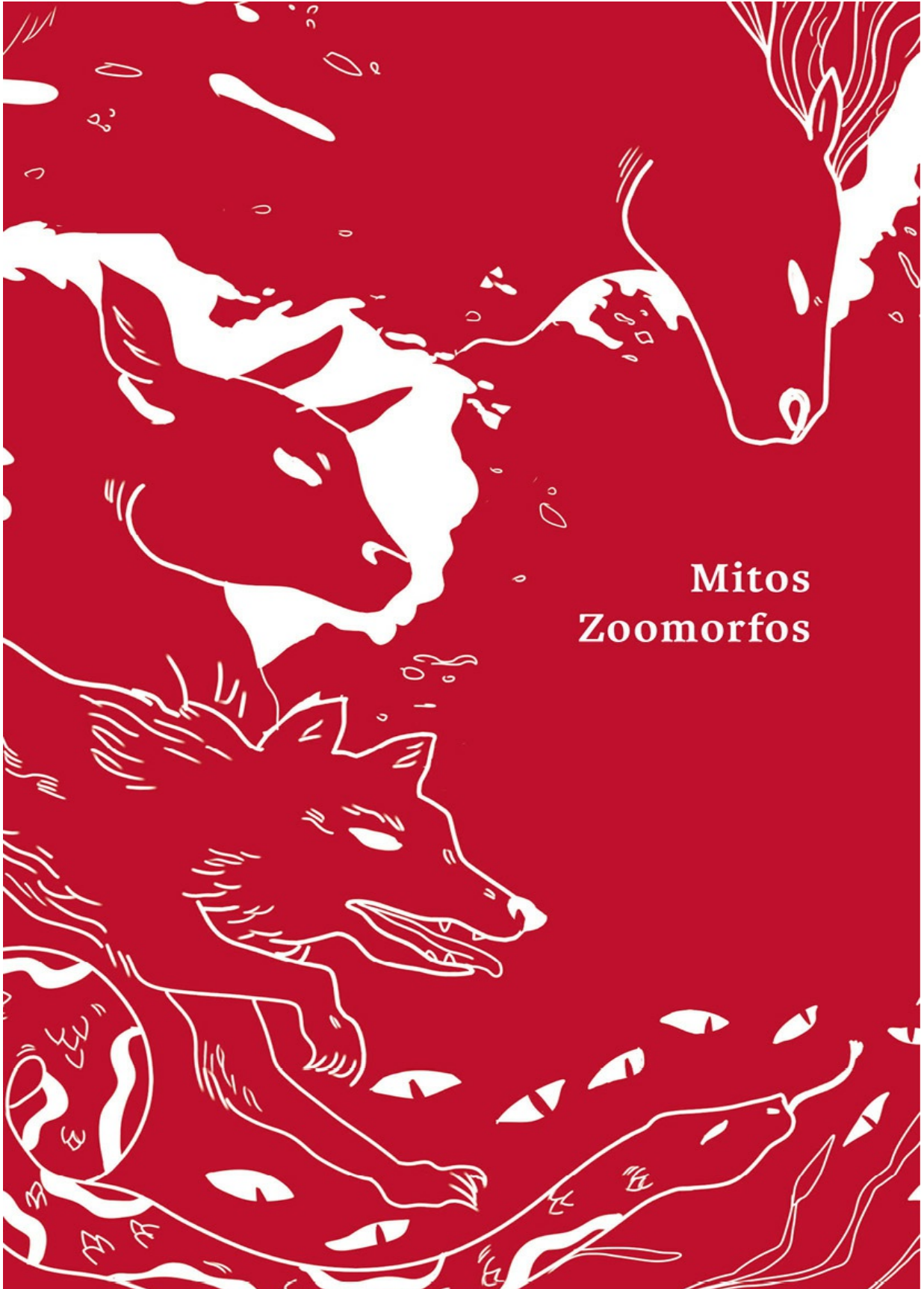
¹⁹ Todavía se recuerda en Chile cierto cuchillo llamado “cuchillo belduque”, que algunos, muy pocos, pronuncian “balduque”, como en otras partes de América; pero esta es la primera vez que oigo hablar de “cuchillo de cacha de balduque”. Cuervo ha demostrado que la palabra *balduque* proviene del nombre de una ciudad holandesas, *Bois-le Duc*, que los españoles llamaban *Bolduque* o *Balduque*. (Ver: Cuervo 1907).

El Raiquén

«El Raiquén. Pájaro ideal, de plumaje negro y del tamaño de un zorzal. Grita *piruí, piruí, piruí*. Se tiende en los caminos por donde trafica la gente, rigiéndose muerto.

Su canto anuncia la muerte próxima de los que lo oyen. Hay quienes aseguran que es el pequén. (Cañas 1911).

Raiquén. Pájaro nocturno que, al volar, hace un ruido como de espuelas que se agitan. (Cavada, F. J. 1914, 402).



**Mitos
Zoomorfos**

El Caballo de la Laguna de Calmil

Los habitantes ribereños de la laguna de Calmil dicen que de tiempo en tiempo aparece en ella un hermoso caballo con jáquima y crines de oro, y que el año en que esa aparición tiene lugar hay gran abundancia de mariscos en la laguna. Por el contrario, los años de escasez de moluscos en Calmil son de abundancia en la laguna de Llico, adonde el caballo se traslada y de donde es originario, según cuenta la tradición. (*Lingue*).

El Caballo Marino

El Caballo Marino es un animal mitológico, representación de las olas encrespadas del mar, pues siempre aparece arrojando espuma por la boca y relinchando con gran fuerza. Se le gobierna con riendas de sargazo y su velocidad es mucha. (Cavada, F. J. 1914).

[El Caballo Marino] no es el hipopótamo, conocido vulgarmente con este nombre, sino un animal de que se sirven los Brujos para cruzar los mares en sus correrías o para trasladarse a bordo del Caleuche... Puede llevar hasta doce personas sobre su lomo y anda con más velocidad que el Caleuche. Cuando sale a tierra, aparece tan alto y largo como un quincho²⁰. El Caballo Marino es la personificación de las olas del mar y siempre aparece arrojando espuma por la boca. No se le puede gobernar sino con riendas de sargazo. (Cavada, F. J. 1915, 103).

Ninguna información oral he podido recoger sobre este mito, el cual, según los autores citados, es distinto del *Carnahiteto*, con el que algunos, sin razón, le han confundido. Ignoro si su leyenda está difundida fuera de Chiloé.

²⁰ Quincho: cercado de estacas.

La Calchona

- A. La Calchona es una oveja que ronda por la noche las habitaciones de los campesinos, los cuales, como saben que es gente, le dejan en un lebrillo las sobras de la comida. Es inofensiva y el cura les ha recomendado que no le hagan daño. (*Coihueco de Chillán*).
- B. La Calchona es una bruja, un alma en pena, algo extraordinario, en fin, que el informante no concibe bien. Se asemeja a un gran perro de lanas muy crecidas que le arrastran por el suelo. Corre por el campo ladrando incesantemente y cuando los perros la oyen, se amedrentan y prorrumpen en aullidos muy tristes.
La Calchona, sin embargo, no hace daño a nadie, como lo puede asegurar el mismo informante, que se encontró con ella varias veces en caminos solitarios. (*Culiprán*).
- C. La Calchona se parece a una oveja de grandes lanas. Le sale al paso a los que viajan solos por el campo y les pide de comer. Si no le dan, los embiste hasta derribarlos y los revuelve y pisotea. El informante cree que es una Bruja. (*Machali*).
- D. En la hacienda del Escorial, en el departamento de Maipo, hay una quebrada que llaman de la Gallina, porque todas las noches sale de ella a retozar por el campo vecino una gallina negra de grandes calchas (cernejas), rodeada de doce polluelos blancos. Esta gallina es conocida con el nombre de Calchona. (*Maipo*).
- E. La Calchona es una mujer toda cubierta con un manto negro que le arrastra. A los jinetes, en las noches oscuras, se le trepa sorpresivamente a la grupa y los mata, abrazándolos por la espalda. Se le conoce también con el nombre de «la Viuda». (*San Javier*).
- F. La Calchona es una mujer vestida de negro que, montada en un burro, recorre por la noche los caminos, asustando a los que tienen la desgracia de topar con ella. (*Rengo*).

Las demás informaciones que poseo concuerdan sustancialmente con la

primera de las transcritas.

Muy difundida está también la siguiente conseja, que explica el origen de la Calchona. Un marido que espiaba constantemente a su mujer, porque tenía la sospecha de que era bruja, logró sorprenderla en el instante en que salía de la casa transformada en oveja. La dejó ir y él se encaminó a la alcoba, donde encontró cambiados en zorritos a sus cuatro pequeños hijos, los cuales, por imitar a la madre, se habían embadurnado con los untos que esta usaba para sus transformaciones. Por medio de los mismos ungüentos convirtió el padre otra vez en personas a sus hijos, y enseguida arrojó a la acequia los botecillos que contenían aquellas diabólicas unturas; razón por la cual, cuando estuvo de vuelta, la mujer no pudo volver a su anterior estado, quedando para siempre mudada en oveja y siendo desde entonces conocida con el nombre de Calchona.

Sobre este mito popular encuentro lo siguiente en los autores que cito:

Calchona. Uno de los muchos seres fantásticos creados por la imaginación de nuestro pueblo. Si no hemos comprendido mal a los que nos han hecho el retrato de la sobrescrita alimaña, ella sería algo como una mezcla de perro de Terranova, con más lana que una oveja sin trasquilar, y con más barbas que un cabrón. Blanca de color, elige de preferencia las noches oscuras para aparecerse a los caminantes, arrebatárles la merienda de la fuente, murmurarles de paso alguna lúgubre amenaza, espantar las caballerías, herir de muerte a algún criminal y operar otra multitud de diferentes daños.

(Rodríguez 1875).

Calchona. Ser fabuloso de la mitología popular, parecido a una cabra u oveja lanuda, es decir, de lana o pelo largo; se dice que espanta y daña de noche a los que andan solos. Parece que tiene cierta semejanza con el Werwolf del alemán, loup-garou del francés. Su nombre proviene del araucano calcha, pelos interiores. (Lenz 1905).

La Calchona es en forma de una oveja cazcarriente y aparece por las tardes en las soledades del camino, como un animal loco (hidrófobo) del

cual huyen los perros y que embiste con la gente. Ataca a las hijas desobedientes o taimadas, o a las casadas infieles, pues la Calchona es un animal de castigo para los malos sentimientos.
(Silvestre 1904).

Aunque el nombre es de derivación india, el mito de la Calchona no tiene nada de mapuche, pues no lo menciona ninguno de los autores que en diversas épocas han explorado la tradición de nuestros aborígenes. Tampoco es un mito exclusivamente chileno, porque, con diverso nombre, se le conoce en otros países de América Central.

El Cadejos es un animal fantástico, creado por la imaginación de nuestro pueblo. La gente supersticiosa se lo representa como un enorme perro negro, de ojos encendidos y pelo largo y envedijado, que en las altas horas de la noche sale a asustar a los transeúntes, espantar las caballerías y hacer otra porción de diabluras. Es para nuestros campesinos lo que la Calchona para los chilenos; sólo que esta es de color blanco. (Gagini 1892).

Cadejos. Fantasma, espanto. (Fernández Ferraz 1892).

Cadejo. Después de transcribir a Gagini, dice: De la misma creencia participan los campesinos de El Salvador, respecto a este fantástico animal nocturno, con la sola diferencia de que aquí se dice Cadejo, en vez de Cadejos. (Barberena, Quicheísmos).

Cadejo. Cuadrúpedo fantástico de ojos colorados y que, a lo que parece, como que también tenía cuernos... De las embestidas de este cuadrúpedo nadie se libraba. (Membreño 1895).

Mi distinguido amigo don Aurelio M. Espinosa, catedrático de Filología Castellana en la Leland Stanford Junior University de California, dice en su interesante opúsculo *New-Mexican Spanish Folk-Lore*:

La Malora (mala hora), es un espíritu malévolo que vaga en la oscuridad de la noche por los caminos cruzados y por otros lugares.

Aterroriza a los desgraciados que marchan solos en la noche y tiene comúnmente la forma de un nacho o de un vellón de lana. A veces toma forma humana, pero en raras ocasiones, y los nuevomexicanos dicen que cuando se le ha visto en forma humana, presagia mala suerte, muerte o algo semejante. Cuando en las noches oscuras se aparece bajo la forma de vellón de lana, disminuye o aumenta su volumen delante del infortunado que lo ve. Es general la creencia de que quien ve a la Malora, lo mismo que quien ve a un difunto, queda idiota para siempre. Cuando a los de Nuevo México se les piden detalles sobre este mito, responden generalmente: es cosa mala.

En resumen, el atributo distintivo del animal mítico llamado en Chile la Calchona y en Centroamérica el Cadejos, es el estar revestido de lanas o pelos muy crecidos. En Chile, además, los campesinos, por gran mayoría, le asignan la figura de una oveja, en que anda transformada una Bruja.

Por lo que hace a las costumbres, así allá como aquí, el Cadejos y la Calchona son merodeadores nocturnos que espantan a las personas que encuentran en su camino.

No hallo inconveniente para hacer extensiva esta comparación a la Malora nuevomexicana, que, si no es un animal, o está muy distante de parecerlo, pues afecta la forma «de un vellón de lana», que a su vez tiene la del animal a que pertenece; y que, cuando vaga «en la oscuridad de la noche por los caminos cruzados y por otros lugares», asusta a las gentes, de la misma manera que nuestra Calchona y que el Cadejos centroamericano.

Entre el Cadejos y la Calchona puede haber aún relaciones mucho más estrechas que las de mera semejanza. Puede suceder que el primero esté copiado de la segunda, sin más alteración que la del nombre. Para decidir esto, sería necesario saber en qué país de Centroamérica tuvo origen este mito, pues si de Costa Rica (como parece, por la mayor fijeza de los rasgos con que allí se le describe) pasó a las otras repúblicas, es muy probable que haya sido llevado allá por aquellos emigrados chilenos de que habla Gagini²¹, que difundieron en ese lejano país un crecido número de chilenismos, como es fácil comprobarlo examinando el diccionario de voces provinciales de este

autor, cuya lectura, en ocasiones, hace la impresión de estar consultando un vocabulario chileno.

Me limito a insinuar esta sospecha, reconociendo que, a lo menos por ahora, es difícil comprobarla. Por lo demás, el mito de la Calchona es sustancialmente parecido al *Lobishomem* de los portugueses, al *Bisclavaret* de los bretones, al *Loup-garou* de los franceses, al *Lobisón* de los rioplatenses, etc.

²¹ *Gagini*. Diccionario de barbarismos y provincialismos de Costa Rica, p.32, art. «A la bruta».

El Camahueto

- A. El Camahueto es un gigantesco animal acuático armado de fuertes garras y agudísimos dientes. Altera la conformación de las costas, haciéndolas peligrosas, pues abre en ellas grandes barrancos. (*Chiloé*).
- B. El Camahueto es un colosal caballo marino capaz de embestir con navíos de gran porte, como ya lo ha hecho muchas veces, pues no es corto el número de buques que han sido destrozados misteriosamente cerca de la costa, sin que el mar haya arrojado a la playa el cadáver de uno solo de sus tripulantes. El Camahueto es de una voracidad extraordinaria, y pocas horas le bastan para concluir con todos los peces de las aguas en que se presenta. El informante ha oído decir que cuando los Brujos de una región van a visitar a los de otra que está muy distante, hacen el viaje sobre el lomo del Camahueto. (*Puerto Montt*).

No tengo otras informaciones orales sobre este mito. Copio enseguida lo que he encontrado escrito sobre él.

El Camahueto es un animal fantástico de grandes fuerzas y extraordinaria belleza. Nace en los ríos y en ellos vive hasta que adquiere su total desarrollo; entonces se lanza al mar, arrastrando consigo cuanto encuentra a su paso. Para cogerlo, hay que servirse de gruesos cables de sargazo, que son los únicos que el monstruo no puede cortar. El Camahueto tiene dos hermosos cuernecillos que poseen maravillosas virtudes curativas. Unas cuantas raspaduras de ellos, cocidas en el agua del mar y adicionadas con sal y vinagre, proporcionan un magnífico remedio para conservar la salud en general, adquirir considerables fuerzas y curar las fracturas de brazos y piernas. Si se toman crudas estas raspaduras, o si cae en el agua un pedazo de cuerno no cocido, el animal se reproduce. (Cavada, F. J. 1914).

El Camahueto es un ternero nuevo que habita en los ríos caudalosos. Es el símbolo de la fuerza, pues la posee tan extraordinaria que puede arrancar de sus cimientos medio cerro y arrastrarlo consigo al mar.

Es, además, animal de virtud, la cual se encierra en sus cuernecillos, que chispean como oro, y cuyas raspaduras son de efecto prodigioso para sanar las fracturas o luxaciones de los brazos o las piernas...

El Camahueto habita de preferencia el río Bravo, entre Nercón y Eauco. En ese mismo río se lavan los brujos, tal vez por la fuerza que a sus aguas comunican los Camahuetos que lo pueblan. Cuando este río se hincha, sus orillas se estremecen y el ruido se oye hasta en Ancud. Cuando está muy soberbio o hinchado, «¡Calma, Thraiguén!» le gritan los brujos, y al punto bajan sus aguas. «¡Olke, Thraiguén!» le apostrofan para que sus aguas nuevamente afluyan. Se dice que cuando un Camahueto entra en un pequeño río o laguna, en el acto los seca. (Cavada, F. J. 1904, 105-106).

«Los supersticiosos, que son algunos, hablaban impresionados de un animal que llaman Camahueto, que se come a la gente y tiene el singular poder de variar el tiempo a su antojo y de hacer llover o tronar como mejor le cuadre, para intimidar a los osados que intentan llegar al lugar de su reposo, el Salto [del río Maullín]». (Vidal Gormaz, *Anales de la Universidad*, t. 45, p. 628).

«Camahueto. El Camahueto es hueso que los entendidos recogen en los ríos y lo emplean en las dislocaciones o quebraduras. Lo raspan, y con huevo y harina de trigo hacen un emplasto que lo ponen en la parte afectada, con papel colado, pero antes dando un tajo donde está la herida». (*Los Brujos de Chiloé*).

La leyenda del Camahueto sólo está difundida en las provincias más australes de Chile.

La etimología de la palabra *Camahueto* (Weber escribe *Camahuete*) es desconocida. Es voz mapuche, al decir de Lenz.

El Carbunclo

El Carbunco (Carbunclo), que tanto se dejaba ver en el cerro Tulahuén, alumbrando por el lomo con luz blanquizca, brillante y visible hasta una legua de distancia, fue tan codiciado por el oro y riqueza que contenía en la concha, que huyó para librarse de sus perseguidores.

La generalidad de las tradiciones concuerda en mirar a este animal como compuesto de dos conchas o valvas, que puede abrir y cerrar, teniendo el brillo o fuego en la parte central oculta. La luz es vivísima, blanco-azulada y visible hasta más de una legua... El animal sería de hábitos nocturnos y, conforme a la leyenda, bajaría en la noche, de la loma o cerro que habita, en busca de agua.

Nos hace suponer que tiene finísimo oído, pues apenas se acercan los observadores, cierra la concha y se confunde con una piedra común. Cazar uno de estos animalitos sería dar un buen golpe de fortuna, porque se supone que hay bastante oro y riquezas en su interior.

Hay observadores que han afirmado que es un animal articulado, que tiene la forma de un choclo (mazorca de maíz), como lo refiere Eulogio Rojas, que lo vio a un metro de distancia, el año 1879, y lo siguió «gran trecho para conocerlo de cerca». Dice: «tiene coyunturas por las cuales sale luz, no colorada como fuego de leña, sino blanca azulada; tiene forma de un pequeño choclo y posee más de cuatro patas».

Gaspar Huerta, haciendo un canal en las Tunas, en Quile, se halló un Carbunco, pero lo mató tan de prisa y atarantado, para «apoderarse del oro y riquezas de la concha», para evitar la codicia de los otros peones, que no se fijó en los detalles del animal, pero recuerda que «era más grandecito que un ratón y que tenía concha». Se hizo rico Huerta, pero la ciencia quedó pobre de luz sobre este animal.

No es el carbunco un ser que infunde miedo, pero su aparición aviva los recuerdos y conversaciones de su especie, y atrae la atención codiciosa de los mineros que se dedican a escrupulosos cateos (rebuscas de minas)

en los sitios recorridos por la luz». (Silvestre 1904). (Vide lo dicho en *El Alicanto*).

El Colocolo

- A. El Colocolo es una lagartija que le chupa la sangre a las personas mientras están dormidas. (La Serena).
- B. El Colocolo es un ratoncillo muy bravo. Anida cerca de las habitaciones, y la persona a quien le bebe la saliva comienza desde ese momento a enflaquecer y a desfigurarse, y concluye por morir si no se logra matar a tiempo el animalejo. (*Santiago. Talagante*).
- C. El Colocolo es un pajarillo negro del tamaño de un chercán. Su vecindad es peligrosa, pues si a un individuo le bebe la saliva, este muere irremediablemente. (*Malloco*).
- D. El Colocolo es un avechucho parecido al murciélago. Entra de noche en las habitaciones y lleva la muerte a la persona a quien bebe la saliva. (*Quella*).
- E. El Colocolo es un ratoncillo que tiene el fatal poder de hacer que enferme de muerte la persona cuya saliva bebe o cuyas sobras come. (*Coihueco de Chillán*).
- F. El Colocolo es «un animal muy malo que nadie ha visto, y que, cuando grita, dice *colo-colo*. Es muy temido, porque si le bebe la saliva a una persona, esta muere de *calentura* (tisis)». (*Coelemu*).

De veintisiete informaciones más que poseo sobre este mito, recogidas entre Valparaíso y Concepción, cinco confirman esta última versión en todas sus partes; los veintidós restantes nada dicen del grito, pero concuerdan con ella en lo demás. El Colocolo es, pues, para la mayoría de la gente del pueblo, no un ave ni un mamífero de tal o cual forma, sino «un animal muy malo que nadie ha visto». Sin embargo, entre los que le asignan una figura determinada, los que le dan la de un ratoncillo están en mayor número.

El Colocolo habita, como las lauchas (ratoncillos), dentro de las piezas y cacarea como las gallinas cuando buscan dónde poner. La forma es de una laucha alargada, con trompa como chancho) y vestida de escasos

pelos. Se alimenta de escupos (esputos) y posee la propiedad de provocar en las personas la salvación, por lo cual se aniquilan y mueren prematuramente. Así es que cuando una casa no es saludable para vivir, se dice que tiene Colocolo. (Silvestre 1904).

Respecto a este mito (el Colocolo), recogí una versión procedente de Angostura de Paine, que es un poco distinta de las más corrientes y por curiosa la transcribo aquí: El Colocolo es un animal muy feo, de figura de ratón, con trompa como chanco y que tiene cuatro hileras de dientes. Sus ojos son espantosos, saltantes y colorados como pedazos de carne cruda. Trata de entrar a las casas cuando la gente está durmiendo, para chuparle la saliva. Si logra hacerlo, la boca de la persona atacada se hincha y se llena de úlceras, y poco a poco la víctima muere de tisis. (Latham 1915).

Es mito de origen araucano.

El Colocolo, lagarto subterráneo, es un monstruo cuyo germen se encuentra en el huevo degenerado o muy pequeño de la gallina, que tanto el indio como el vulgo creen procedente del gallo. Es un animal peligroso para el hombre: le extrae la saliva y le causa la muerte. (Guevara 1898-1902, 230).

El Colocolo figura también como animal sanguinario en el mitismo araucano. Nace del huevo degenerado o muy pequeño de la gallina, que la creencia popular atribuye al gallo. Por incubación del calor del sol, se forma una culebra o lagarto, que después de algún tiempo se metamorfosea en un animal semejante a una rata con plumas. Fija su morada en cuevas no distantes de las casas, de donde sale a lamer los esputos y los utensilios que han servido a la familia para comer. De este modo indirecto, basado en el principio de la mágica simpática, produce en las personas la consunción y la muerte. De aquí proviene la precaución que se toma de quemar el pretendido huevo del gallo. (Guevara 1908, 324).

Colocolo, nom. vulg. de un gato montés. Del mapuche codcod o colocolo, gato montés. (Lenz 1905).

El Cuero

- A. El Cuero es un pulpo que se cría en el agua y tiene las dimensiones y el aspecto del pellejo de un animal vacuno perfectamente estirado. Las orillas están guarnecidas de innumerables ojos y, en la parte que parece ser la cabeza, tiene cuatro más de mayor tamaño. Cuando una persona o un animal penetran en el agua, el Cuero sube a la superficie y los envuelve con una fuerza incontrastable, devorándolos en un momento. (*Talagante*).
- B. El Cuero es un pulpo que se cría en el agua y tiene las dimensiones y el aspecto del pellejo de un animal vacuno perfectamente estirado. Su fuerza es tal, que puede arrastrar al fondo y despedazar a un mismo tiempo a caballo y caballero. Para cazarlo, se echa en el agua un trozo del arbusto llamado quisco en Chile, que está enteramente cubierto de grandes y fuertes espinas. El Cuero lo envuelve y se hiere por todas partes, muriendo al fin, después de agitarse enloquecido, sin haber logrado desprenderse del formidable leño. (*Buin. Coihueco de Chillán*).
- C. El Cuero es un monstruo que tiene su morada en el Biobío. Su origen fue un cuero de asno que botaron al río, donde cobró vida y se desarrolló. Es peligroso para las personas que se bañan cerca de su guarida, pues las envuelve y las devora. (*Concepción*).

La Manta. Es el pulpo denominado Cuero en otros lugares del país. Se lo representan los isleños como una piel extendida que se repliega para coger y envolver su presa.

Al penetrar una persona o un animal en el agua, sube la Manta, y envolviéndola con fuerza, las arrastra al fondo y las devora. Es el terror de los niños que se bañan. (Cavada, F. J. 1914, 104).

Otro ser de leyenda es el Huecú, tan pobre y hambreado como feo, enamorado y terrible. El Huecú es acuático, vive en las lagunas profundas y poco frecuentadas, las cuales ahora no existen, pues fueron

arrasadas por los torrentes de los últimos años lluviosos. Es un animal «de forma de cuero de cabra, color overo-pardo u overo-negro». Pasa en la superficie del agua, asoleándose o esperando su presa a la que atrapa «con el aliento», la envuelve en sus «garreos» y se sumerge a devorarla. Los ganados que van a beber a las lagunas donde hay Huecú, dicen los huasos (campesinos), son enamorados por el acuático animal y paren hijos tan feos, que da miedo. Cuando no hay Huecú, los ganados no paren monstruosidades.

Se conoce que hay Huecú en la laguna cuando el agua parece que hierve y quiere rebosar... A Esteban Milla «lo aplanó» el Huecú en la laguna de la Aguada, de Tamaya, y entró Lorenzo Huerta a salvarlo, provisto de un lazo que otros arrastraban de afuera, y así consiguió salvarlo, pero el animal no salió.

Siempre que se ahogan las personas al bañarse dice el populacho que «lo aplanó» el Huecú. Para cazar a este animal le arrojan quiscos, que él atrapa creyéndolos bocato di cardinale, y ahí se clava, enreda y muere. Así, cogido, los huasos lo arrojan al fuego. «Es riesoso (riesgoso), dicen los campesinos, lacearlo cuando está fuera asoleándose, porque, mereciendo meterse al agua, tiene mucha fuerza y lo arrastra a uno con caballo y todo. Según esto, el Huecú, será anfibio» (Silvestre 1904).

En cuanto al Huecú, la forma en que lo presenta Silvestre corresponde más bien a la del Cuero. Sin embargo, en las provincias de Coquimbo y Atacama el Huecú tiene otro significado, que lo liga más cerca con el Huecuvu de los araucano. Es un ser mítico indeterminado, conocido especialmente de los mineros y, como dice Lenz, parece más bien una fuerza que un ser de forma precisa. Por sus cualidades se acerca más a los Duendes. Creen los mineros que, en vísperas de un alcance o bonanza en una mina, se oye trabajar a los Huecúes. Se cuenta que se oyen tiros, barretazos, etc. En las labores, cuando no hay en ellas ningún minero, y que eso es señal de que se aproxima el alcance, y por natural extensión e esta idea, cualquier sonido extraño que se oye en la mina o en la vecindad, que no pueda explicarse inmediatamente se

atribuye a los Huecúes. Sin embargo, ningún minero puede dar una idea concreta de estos seres, ni nadie pretende haberlos visto. (Latcham 1915).

Es mito de origen araucano.

Con el nombre de Trelquehuecuve se conoce en la mitología de los araucano una especie de pulpo cuyos brazos terminan en uñas. De poderosas fuerzas de contracción, aprieta y mata a todo ser viviente que se pone a su alcance.

Cuando sale a la orilla del río o laguna a recibir el calor del sol y quiere volver a su medio normal, se levanta un remolino de viento que lo empuja hacia el agua. (Guevara 1898-1902, 230).

Trelqaehuecufe (cuero huecuve) llaman los indios a un pulpo de las dimensiones de una piel de ternero, armada de garras en todo su alrededor. Habita en las honduras de los ríos y lagunas, donde toma a los hombres y animales que atraviesan o se bañan en esos parajes y los mata por medio de una contracción irresistible. (Guevara 1908, 322).

Chueiquehucú. Animal fabuloso de la mitología chilena, que vive en el agua y hace daño a los que pasan o se bañan. Se puede cazar sólo con un lazo de lleivún (planta fibrosa)... Esos monstruos se llaman también cueros y mantas, por la forma vaga que se les atribuye... Me parece que la etimología es mapuche: Febrés: thúlque o tilque, pellejo o cuero de ovejas, vacas, etc. y huecú... (Lenz 1905).

El Culebrón

El Culebrón, según me contaron en el Palqui, aldeas del interior de Ovalle, es una culebra grande y rabona, es decir, con la cola truncada. En el dorso tiene una melena que mide a veces hasta dos cuartas de largo y que, extendida a ambos lados, le sirve de alas para volar. El tamaño del Culebrón es variable, y se han visto ejemplares de hasta ocho cuartas (1.60 m) de largo. Vive cerca de los corrales en que se encierran los ganados de cabras o de ovejas, pues tiene la propiedad de hipnotizar a estos animales para mamarles la leche; por lo que la gente cree que cuando la producción de este líquido es escasa, es porque en la vecindad de la majada hay algún *Culebrón*. A veces chupa la sangre de los cabritos recién nacidos, pero esto sólo lo hace cuando no puede satisfacer con la leche su apetito.

En Elqui, el Culebrón tiene esas mismas proclividades, pero su forma es algo distinta. Ahí no se le describe como rabón, sino que se reemplaza la cola truncada por otra cabeza, no se le asigna melena, sino alas, con las cuales vuela, aunque sólo de noche. Durante el día se mantiene oculto en algún escondrijo, y si se les encuentra a esas horas, puede matársele fácilmente, pues se mueve con mucha lentitud. Los que le han visto, dicen que alcanza hasta dos metros de largo, que es grueso como la pierna de un hombre y que su color es manchado.

No hay duda que este mito no es moderno, pues en la colección de antigüedades del Seminario de La Serena existe un vaso, sacado de una sepultura indígena de Elqui, el cual conozco por un dibujo que debo a la cortesía de mi amigo el Padre Weimers. En este vaso aparece el Culebrón en la misma forma con que ahora se le describe; formas que están relacionadas muy de cerca con las representaciones de la serpiente emplumada, común en las mitologías indias de la región de la cordillera andina, desde Nuevo México hasta la de los Diaguitas. Su existencia en Chile se deriva, probablemente, de las relaciones con este último pueblo.

Al sur del Choapa, el mito del Culebrón se encuentra sólo esporádicamente bajo este nombre, aunque lo hemos encontrado hasta en Angostura de Paine. Una anciana de este último lugar nos hizo de este mito la siguiente descripción: –El Culebrón es una víbora rechoncha, con cabeza y hocico en cada extremo. A veces le salen cabecitas por los costados y tiene cerdas a lo largo del espinazo. Chupa la sangre a los corderos pequeños–. Más al sur se aplica esta descripción al Piuchén, según algunos autores, que tal vez han seguido a Febrés, quien describe este ser mítico como culebra que vuela, confundiéndola tal vez con el Culebrón del norte». (Latcham 1915. Vide Piguchén).

El Cuchivilu

Es una especie de cerdo que vive constantemente en las lagunas o pantanos. Tiene un gruñido como de cerdo; pero en cuanto a la forma, no se le define bien. Es animal piguchén (degenerado). (Cavada, F. J. 1914, 112).

Cuchivilu. Animal fabuloso que vive en cuevas ocultas. El que se baña en las aguas en que él lo hace, se «cubre de sarna». (Cavada, F. J. 1914, 318).

Cuchivilu. Cerdo imaginario que, al decir de los chilotes, vive en cuevas ocultas, de donde sale a bañarse en las corrientes. Si alguien se bañase en las mismas aguas, dicen que se le cubriría el cuerpo de sarna. (Cañas 1911).

Ninguna información oral he recogido sobre este mito, que ignoro si está difundido fuera de Chiloé.

Cuchivilu es una palabra compuesta de la forma popular *cuchi* (< *cachi* < cochino), cerdo, y la mapuche *vilu*, culebra.

El Culpeo

Es un animal híbrido, hijo de zorro y puma; un zorro gigantesco con cabeza de león. Su aparición es siempre temida²². No tengo otras noticias sobre este mito.

Dice Román en su *Diccionario de Chilenismos*: «Culpeo. M. del araucano *culpeu*. Especie de zorra más grande que la ordinaria».

En Chile hay dos especies de zorras: la zorra pequeña o *chilla* (*canis azarae*) y la grande o *culpeo* (*canis magellanicus*).

Acaso el nacimiento del *Culpeo* híbrido tenga relación con este cuento chileno. Llegó a oídos de la leona que el zorro se jactaba de haberla poseído, y la primera vez que le echó la vista encima, se fue sobre él para castigar al calumniador. El zorro huyó, seguido de cerca por la leona, y gracias a la sutileza de su cuerpo logró atravesar incólume un zarzal en que la leona quedó presa y sin movimiento. El zorro volvió entonces sobre sus pasos, se llegó a la leona y la poseyó realmente, sin que ella pudiera evitarlo. ¿Sería el *Culpeo* híbrido fruto de este concúbito?

²² El escritor chileno Francisco Contreras menciona este mito en su novela *La montagne ensorcelée* (1928).

La Fantasma

La Fantasma, así se llama el pueblo, y no el Fantasma, como sería lo correcto. Dice Latcham:

Otro mito en algunas partes, pero que sólo a veces asume forma zoológica, es la Fantasma. Hay de dos clases: la negra y la blanca. La primera es la más temible. Generalmente no tiene forma definida, pues lo único que se ve es un enorme bulto con dos ojos centelleantes. El bulto va creciendo hasta parecer un gigante y se deja caer sobre su enorme peso y dejándola reducida a cenizas. La blanca no es tan temible y según mi informante, «no aplasta a la gente, sino que la deja muerta no más». Dicen que a veces la fantasma toma la forma de un corpulento animal. (Latcham 1915).

El Lampalagua

- A. El Lampalagua es un formidable reptil provisto de fuertes garras, que discurre bajo tierra, a no mucha profundidad, por sendas que él mismo abre y que semejan verdaderos túneles. De distancia en distancia saca la cabeza a la superficie, en medio de un potrero, a la entrada de un villorrio, y si tiene hambre, devora cuanto le rodea, así hombres como animales y sembrados, prosiguiendo después impertérito su camino subterráneo. (*Los Andes*).
- B. El Lampalagua es una culebra que persigue a los sapos, a los cuales sugestiona con la mirada. Si la aparta de ellos y estos huyen, con sólo que alcance enseguida a descubrirlos a la distancia, la sugestión obra eficazmente. (*Santiago*).
- C. El Lampalagua es un reptil descomunal, de extraordinaria voracidad. Devora indistintamente cuanto encuentra a su paso, ya sea para saciar su apetito, ya para remover obstáculos que embarazan su camino. Se le ha visto beberse los arroyos y los ríos que interceptaban su marcha, y pasar a la orilla opuesta sobre el lecho enjuto, para seguir con igual pertinacia su obra de asolación. (*Santiago*).

He aquí un animal que existe realmente, en la República Argentina, con el nombre de Ampalagua, y al que la tradición chilena, exagerando sus proporciones y apetitos, ha prestado el carácter mítico con que únicamente se le conoce en nuestro país.

«*Ampalagua vel Ampalava*. El boa argentino. Se engulle vizcachas, liebres, zorros, etc.». (Lafone Quevedo 1898).

Hay en esas regiones (de la Rioja) una especie de culebra de seis pies de largo y de pie y medio de grueso, que en el país llaman ampalagua. Este reptil, hecho para asustar a primera vista a todo hombre que no lo conozca, no es temible, como pudiera creerse. No es peligroso sino para los niños de cinco a seis meses, que no deben abandonar sus padres.

Desde luego, no es venenosa; se alimenta de aves, pero se traga a los niños de corta edad, aprovechando con habilidad el momento en que los padres, por descuido o por otra causa, los dejan solos. Un niño de siete a ocho años lo mata con gran facilidad; el menor azote o bastonazo basta para ello. (Mellet 1908, cap. VIII, 57-58).

El Sapo Fuerzo

El Sapo Fuerzo es un animal mitológico, que se diferencia de los demás sapos en que tiene el dorso revestido de una concha análoga a la de las tortugas. Este Sapo brilla en la oscuridad como luciérnaga y tiene la vida tan dura que, para que muera, es necesario reducirlo a cenizas. Debe el epíteto con que se le califica a la gran fuerza de su mirada, para atraer y repeler lo que está a su alcance. (*Los Andes*).

El Toro de la Laguna Honda

En la Laguna Honda, situada en una hacienda de la provincia de Linares, moraba antes un toro que no salía de ella sino para montar las vacas del fundo, y que chupaba la sangre a todo ser viviente que penetrara en la dicha laguna. El toro era muy hermoso y tenía los cuernos de oro.

El dueño de la hacienda perdió esta un día al juego de la taba; lo que produjo tal irritación en el toro que, envuelto en una espesa neblina provocada por él mismo, huyó de la laguna, seguido de todas las vacas del fundo, y se arrojó con ellas al río Longaví, produciendo una gran rebalsa que inundó los terrenos y malogró las cosechas. Los pequeños terneros que quedaron huérfanos, el nuevo propietario tuvo que regalarlos a los inquilinos, para que los criaran como pudieran.

Junto con dejarla el toro, la laguna se secó y sólo después de muchos años volvió a llenarse, con el agua que llevó a ella una mula, que hasta ahora la habita. Esta mula es tan peligrosa como el toro de antaño, pues a un primo de la informante, que entró a la laguna, lo arrastró al fondo y no ha vuelto a aparecer (*Santiago*).

La Zorra Bruja

Es una zorra mala, distinta de las otras. Le sale al paso, en la noche, a los visitantes, dando vueltas en torno del caballo, hasta que se le sube a la grupa. El jinete siente entonces ruidos, rumores de mar y al final cae desvanecido, con la impresión de haber andado mucho. A la mañana siguiente despierta, tendido en el camino, cerca de su casa (*Itata*).

Francisco Contreras publicó con el título de «La Zorra Bruja», un cuento en la revista *Mundial*, París, de 1912.

Bibliografía selecta

- Acevedo Hernández, Antonio. 1930. «Sección Cauce». Rev. *El Ateneo*, agosto de 1930.
- Barbarena, Santiago I. 1909. *Quicheísmos. Contribución al estudio del folklore americano*. San Salvador: Tipografía La Luz.
- Bayo, Ciro. 1913. *Los Césares de la Patagonia: Leyenda áurea del Nuevo Mundo*. Madrid: Imprenta de Juan Pueyo.
- Brujos de Chiloé, los*. 1808. Santiago: Imprenta y casa editora de Ponce Hermanos.
- Caballero, Fernán (Cecilia Böhl de Faber). 1855. *La Estrella de Vandalia*. Madrid: A. Babi.
- Cañas Pinochet, Alejandro. 1911. «Estudios de la lengua veliche. Su probable origen. Vocabulario». En: Cuarto Congreso Científico (1° Pan- americano), Santiago, vol. XI, 143-330.
- Cavada, Francisco J. 1914. *Chiloé y los Chilotes*. Santiago: Imprenta Universitaria.
- Cavada C., Darío. 1926. *Centenario de Chiloé. 1826-1926. Tipos, bosquejos y leyendas insulares*. Los Ángeles: Imprenta Gutenberg.
- Contreras, Francisco. 1928. *La montagne ensorcelée*. París: Ed. Fasquelle.
- Cuervo, Rufino J. 1907. *Apuntaciones críticas sobre el lenguaje bogotano*. París: A & R. Roger y F. Chernoviz Editores.
- Espinosa, Aurelio M. 1909. «New Mexican Spanish Folk-Lore», 189-229. Traducción castellana, de Carlos F. Porter, en la *Revista Chilena de Historia y Geografía*, II. Santiago, 1911.
- Febrés P., Andrés. 1882. *Diccionario Araucano-español*. Buenos Aires: J. A. Alsina.
- Fernández Ferraz, Juan. 1892. *Nahualismos de Costa Rica*. San José de Costa Rica: Tipografía Nacional.
- Ferrer Rodríguez, Pedro L. 1904. *Historia general de la medicina en Chile*. Talca: Imprenta Talca de J. Martín Garrido. Volumen 1 (Cita del Proceso de los Brujos de Chiloé, 1880).

- Gagini, Carlos. 1892. *Diccionario de barbarismos y provincialismos*. San José, Costa Rica: Tipografía Nacional.
- Guevara, Tomás. 1898-1902. *Historia de la civilización de Araucanía*. Santiago: Imprenta Cervantes. 3 vols.
- . 1908. *Psicología del pueblo araucano*. Santiago: Imprenta Cervantes.
- Guichot y Sierra, Alejandro. 1882-1883. «Supersticiones populares recogidas en Andalucía y comparadas con las portuguesas» 201-300. En: *Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas*, tomo I. Sevilla, s/f., y *Supersticiones populares andaluzas*. *El Folklore Andaluz*. Sevilla, 1882-1883.
- . «El Basilisco», 1-83. En *Biblioteca de las tradiciones populares españolas*, III.
- Havestadt, Bernardi. 1883. *Chilidúgu. Tractaus Linguae Chilensis*. Leipzig: Aedibus B, G. Teubnen. 2 vols.
- Klickmann, Jorge. 1892. *La Ciudad Encantada de Chile. Drama patriótico-histórico-fantástico en cuatro actos*. Valparaíso: Librería Universal.
- Lafone Quevedo, Samuel A. 1898. *Tesoro de Catamarqueñismos*. Buenos Aires: Editorial Emilio A. Coni.
- Latcham, Ricardo E. 1915. *Sobre algunos mitos zoológicos chilenos*. M. S. Lectura hecha por el autor en la Sección de Folklore de la Sociedad Chilena de Historia y Geografía. Agosto de 1915.
- Lenz, Rodolfo. 1905. *Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indígenas americanas*. Santiago: Seminario de Filología Hispánica.
- Mellet, Jullien. 1908. *Viajes por el interior de la América Meridional*. Santiago: Imprenta Universitaria.
- Membreño, Alberto. 1895. *Hondureñismos*. Tegucigalpa: Editorial Guaymuras.
- Moreira, Julio. «Notas de Ethnología». En *Rev. Lus.*, I. 182.
- Olavarría y Huarte, Eugenio. 1884. «El folklore de Madrid. “Medicina popular”», 86-87. *Biblioteca de las tradiciones populares españolas* 2. *Revista Lusitana*. Archivo de estudios philologicos e etimológicos relativos a Portugal, publicado con a colaboração dos especialistas portugueses e a de alguns estrangeiros, por Leite de Vasconcellos. Porto e Lisboa, 1887-1913.

- Rodríguez, Zorobabel. 1875. *Diccionario de chilenismos*. Santiago: Imprenta del Independiente.
- Román, Manuel Antonio. 1901-1913. *Diccionario de Chilenismos*. Santiago: La Revista Católica.
- Silvestre, José. «Algo de mitología zoológica en Ovalle». En *El Obrero*, de Ovalle, del 19 de febrero de 1904.
- Vidal Gormaz, Francisco. 1871. «Exploración de la costa de Llanquihue y archipiélago de Chiloé», 5-80. *Anales de la Universidad de Chile*, XXIX. Santiago de Chile. (Citado por Rodolfo Lenz).
- Weber, Alfredo. 1903. *Chiloé*. Santiago: Imprenta Mejía.

Este libro ha sido posible por el trabajo de

Comité Editorial Silvia Aguilera, Mario Garcés, Ramón Díaz Eterovic, Tomás Moulian, Naín Nómez, Jorge Guzmán, Julio Pinto, Paulo Slachevsky, José Leandro Urbina, Verónica Zondek, Ximena Valdés, Santiago Santa Cruz, María Emilia Tijoux **secretaría editorial** Marcela Vergara **edición** Braulio Olavarria **Producción Editorial** Guillermo Bustamante **prensa** Tania Toledo, Isabel Machado **Proyectos** Ignacio Aguilera **Diseño y Diagramación Editorial** Leonardo Flores, Gabriela Ávalos **Corrección de Pruebas** Raúl Cáceres **Comunidad de Lectores** Francisco Miranda **ventas** Michel Bonnefoy, Elba Blamey, Olga Herrera, Daniela Núñez **Bodega** Francisco Cerda, Paola Estévez, Hugo Jiménez, Juan Huenuman **Librería lom** Ernesto Córdova **Comercial Gráfica LOM** Elizardo Aguilera, Eduardo Yáñez, Camila Morales **Servicio al Cliente** Ingrid Rivas **Diseño y Diagramación** Luis Ugalde, Karla Morales, Marjorie Dotte **Edición electrónica** Sergio Cruz **Producción Imprenta** Carlos Aguilera, Gabriel Muñoz **Secretaría Imprenta** Jasmín Alfaro **preprensa** Mariela Valdez **Impresión Digital** William Tobar **Impresión Offset** Rodrigo Véliz, Francisco Villaseca **Encuadernación** Rosa Abarca, Andrés Rivera, Edith Zapata, Pedro Villagra, Romina Salamanca, Fernanda Acuña, Iván Peralta **mensajería** Ernesto Acuña, Cristóbal Ferrada **Mantención** Jaime Arel **Administración** Mirtha Ávila, César Delgado, Matías Muñoz, María Paz Hernández.

LOM ediciones