

DOS TEXTOS Y ALGUNOS COMENTARIOS EN RELACION CON EL ROL DE "TRICKSTER" DE LA GUATUSA (*DASYPROCTA PUNCTATA*) EN LA NARRATIVA ORAL DE LOS BOCOTAS DE CHIRIQUI

Enrique Margery Peña

ABSTRACT

The trickster is one of the most widely spread themes in traditional folk narratives. The author presents two bocotá stories in which the agufí plays the role of the trickster. The author points out some of the characteristics of this character and compares them with features that comparative American Indian mythology has established for it.

0. Preliminares

Entre los materiales correspondientes a la narrativa oral del bocotá de Chiriquí que hasta la fecha hemos recopilado, son varios los textos que refieren episodios focalizados en el accionar de un "trickster", función que en estos relatos desempeña mayoritariamente la guatusa (*Dasyprocta punctata*).

Los dos relatos contenidos en este artículo, a saber, **Sigabá nq jlagá odáble** ('Cuando la guatusa engañó al caimán') y **Sigabá Kébita díge Pedro** ('La guatusa, el Rey de las Boas y Pedro'), en conjunto con los textos ya publicados en los que este roedor cumple tal rol, permiten cotejar algunas de sus características con las propiedades que en relación con la figura del embaucador se han postulado especialmente en el ámbito de la tradición oral indoamericana.

0.1. Fuente de los relatos

Al igual que los textos que hasta hoy hemos reunido en relación con la narrativa oral de esta etnia, estos dos relatos nos fueron proporcionados por don Francisco Rodríguez Atencio. El señor Rodríguez nació en 1935 en el

Distrito de San Félix de la Provincia de Chiriquí, en la República de Panamá, lugar del que emigró en 1980 para establecerse en la localidad de Coto Brus, en el extremo sur del territorio de Costa Rica, donde reside en la actualidad dedicado a labores de agricultura y a su oficio de sastre.

0.2. Presentación de los relatos

Cada texto se ofrece en su versión en bocotá - transcrita en un alfabeto práctico cuyos fundamentos y equivalencias hemos expuesto en anteriores trabajos¹ - seguida de una traducción palabra a palabra, y luego de una versión libre en español.

En los textos en alfabeto práctico se emplean comas para la notación de pausas breves, y puntos para la notación de pausas más extensas registradas en el relato del informante. Además, se usan mayúsculas en los encabezados de enunciados después de un punto, así como en los casos del grafema inicial de los nombres propios. Cabe también señalar que en los textos en bocotá aparecen entre paréntesis los números que se corresponden con los de la traducción palabra a palabra que sigue a cada relato transcrito en el alfabeto práctico.

En los que respecta a las traducciones palabra a palabra, conviene precisar que los significado de algunos elementos, especialmente sufijos, se dan de manera tentativa y sujetos a posteriores verificaciones, en tanto corresponden al estado actual de nuestras investigaciones sobre la morfología del bocotá de Chiriquí. En estas traducciones se emplean guiones (-) pospuestos al significado del radical o de la forma base para las denotaciones de los sufijos, y el signo más (+) en los casos del significado de términos que en su traducción al español requieren de dos o más lexemas. Por último, conviene hacer notar que en las traducciones palabra a palabra hemos acudido a algunas abreviaturas cuyas correspondencias son las siguientes:

ag = 'agentivo'	imp = 'imperfecto'
dat = 'dativo'	int = 'intensificador'
des = 'desiderativo'	rec = 'recíproco'
dir = 'direccional'	refl = 'reflejo'
fut = 'futuro'	rem = 'perfecto remotospectivo'

1. Textos

1.1 (1) Sigabá nq jlagá odáble

(2) Sigabá joyáble jlagá namándige. (3) Sigabá degéble jlagá ge, (4) solñ kuéri klé yáng juyugá gídi, (5) kuéri királe mjmbuále chá lñ. (6) Chá tái kuán jinánde, (7) chemáñ ke móñ jói tásu solñ jái ñambége, (8) donandáble jlagá nq ke. (9) Moñ chigé tásu chá ge, (10) giráwa bá nq buá mñe solñ chigé chá gíti, (11) degéble nq sigabá ge. (12) Sigabá nq degéble, (13) chá be tó tége wiéñgiti, (14) be chigé chí digé, (15) bá nq gudá jón segé, degéble nq. (16) Káre gibí degáble nq, (17) ñáñ namándige kiru joyáble waljmléga nq. (18) Jlagá kléble chí galíge solñ jái malánde. (19) Gíti sigabá nq waljmléga ñáñ gitíri, (20) degéble nq solñ bigébi jóge bá gíti degéble jing. (21) Jlagá nq ká arabléga kuéri solñ jái wáñ ge. (22) Mñ iále solñ, (23) ké kuéri degáble nq jlagá gíti. (24) Gíti chigéblebi namándige solñ ge, (25) degéble jlagá ge nq. (26) Jlagá nq ká arabléga kuéri ma, (27) ké jogéble ká de tóu suáli muemléga julíta ke. (28) Gíti sigabá joyáble jlagá jái gitáte, (29) odáble nq. (30) Joyáble gitáte joléñkabe. (31) Anamáñ digé jlagá ké joyáble kuéri, (32) ké góte sigabá gibí segé. (33) Jáí batáglí.

(1) guatusa ag caimán engañar-rem (2) guatusa llegar-rem caimán donde (3) guatusa decir-rem caimán dat (4) danta grande estar allá cerro arriba (5) grande mucho difícil yo para (6) yo querer gente buscar (7) quién dat refl ir atreverse danta esta matar (8) preguntar-rem caimán ag dat (9) refl venir atreverse yo dat (10) pero usted ag hacer-imp cómo danta venir yo sobre (11) decir-rem ag guatusa dat (12) guatusa ag decir-rem (13) yo fut perro(s) echar detrás (14) fut venir río en (15) usted ag morder-imp camino en decir-rem ag (16) así plazo poner-rem ag (17) lugar donde grito llegar-rem gritar-rem-dir ag (18) caimán estar-rem río orilla danta esta esperar (19) entonces guatusa ag gritar-rem-dir lugar desde+arriba (20) decir-rem ag danta ya ir usted sobre decir-rem así (21) caimán ag boca abrir-rem-dir grande danta esta atrapar dat (22) no no+haber danta (23) piedra grande poner-rem ag caimán sobre (24) entonces venir-rem-ya cerca danta dat (25) decir-rem caimán dat ag (26) caimán ag boca abrir-rem-dir grande más (27) piedra ir-rem boca en diente(s) mitad desgranar-rem-dir todos dat (28) entonces guatusa llegar-rem caimán este reirse (29) engañar-rem ag (30) llegar-rem reirse nada+más (31) eso en caimán boca llegar-rem grande (32) piedra por guatusa culpa en (33) esto último.

Quando la guatusa engañó al caimán

Cierta vez llegó la guatusa a la orilla del río donde estaba el caimán y le dijo:

- Una danta enorme está allá arriba en aquel cerro, pero ella es tan grande que yo sola no puedo atraparla, y por eso ando buscando quien me ayude.

Y agregó la danta, preguntándole al caimán:

- ¿Quién se atreverá a atraparla para después comérsela?

El caimán, ante esta última expectativa, le respondió:

- Yo me atrevo.

Pero enseguida agregó:

- Sin embargo, yo no puedo subir a ese cerro, ¿cómo lo hará usted para que la danta venga hasta aquí?

La guatusa le dijo:

- Quédese usted aquí. Yo voy a subir al cerro y le echaré los perros para que ella huyendo tenga de bajar hasta el río. Cuando llegue a este

lugar, usted, con su enorme boca podrá atraparla y comérsela fácilmente.

Así lo acordaron. Tras advertirle al caimán que estuviera atento a cuando ella le gritara que la danta iba en su dirección, la guatusa se encaminó hacia lo alto del cerro. El caimán, entretanto, se quedó en la orilla del río esperando la llegada de su presa.

Al poco rato, la guatusa gritó desde lo alto del cerro:

- ¡La danta ya va adonde usted está!

Al oír esto, el caimán abrió su enorme boca para atraparla. Sin embargo, no llegaba ninguna danta, y, mientras tanto, la guatusa empujaba una enorme piedra hacia el lugar donde estaba el caimán.

Cuando logró que la piedra estuviera justo encima del caimán, la guatusa volvió a gritar:

- ¡Ya va la danta!

Al escucharla, el caimán abrió todavía más su boca.

Entonces la enorme piedra le cayó de lleno en la boca rompiéndole todos los dientes.

La guatusa se quedó riendo durante un largo rato de aquel engaño. Luego se fue del lugar y dejó allí al caimán que, desde aquella vez, quedó con la boca más grande de lo que la tenía después del golpe de la piedra que le arrojó la guatusa.

Se acabó

1.2. (1) Sigabá Kébita díge Pedro

(2) Yé Pedro, sigabá, Kébita mǒñ iá nǒ kǐru buáble nansére. (3) Chubé ta joyáble begáñgla ñǎñ báde jugá² báte, degéble nǒ. (4) Chubé nǒ degéble sigabá ge, (5) chá be bá begéga ñǎñ báde Pedro Kébita nansére káre. (6) Chá be bagéga aliénde amalǐñ be chebége ñǎñ jái díge, (7) degéble nǒ sigabá ge. (8) Sigabá mǐñ ta yáge. (9) Kalǐñ jóge ñǎñ báte. (10) Degéble nǒ chá be chebége, (11) Pedro Kébita bá nǒ kága, (12) bá nǒ chá chugámǐñi jáng, (13) degéble nǒ Chubé ge. (14) Chubé nǒ degéble bá nǒ Kébita séñgule Pedro nansére kǐru buáble nansére nǒ, (15) amǎñ kóde chá bá kága, (16) giráwa bá be chebége ñǎñ jái díge. (17) Gíti jugá segé bá nǒ kága ñéru Pedro díge Kébita séñgule, (18) bá nǒ kága ñéru, (19) gídi bá nǒ jugá jegá jo ñǎñ segé. (20) Bá be chebége tuí ñǎñ jái díge káre, degéble nǒ. (21) Káre buáble no. (22) Joyáble Kébita namándige, (23) bá nǒ kǐru buáble

nansére, (24) chá nǒ kǐru buáble nansére, (25) Pedro nǒ kǐru buáble nansére, (26) amǎñ kóde ále ñǎñ jigéga, degéble nǒ. (27) Kébita nǒ degéble uliá tǐñgle. (28) Gíti joyáble Pedro namándige, (29) bá nǒ kǐru buáble nansére, (30) Kébita kǐru buáble nansére, (31) chá nǒ kǐru buáble nansére káre, (32) amǎñ kóde ále ñǎñ jigéga, (33) degéble nǒ Pedro ge. (34) Pedro joyáble tányuge, (35) degéble nǒ uliá tǐñgle, (36) chá nǒ kǐru buáble nansére kuǎñ díge, (37) amǎñ kóde chá be jóge káre. (38) Mǐñǐñgre ché be jóge degéble sigabá ge. (39) Sigabá nǒ degéble gíbí bagáyaba ché be jóge, (40) bá nǒ chá malǎñ ñǎñ jái namándige. (41) Ñǎñ degáble nǒ namándige joyáble mǒñ malánde. (42) Degéble Pedro nǒ chemǎñ yáge ñéru. (43) Degéble sigabá nǒ bá yáge ñéru díge Kébita káre, (44) chá be chebége batágli, degéble sigabá nǒ. (45) Pedro jogéble jugá segé tǎñ. (46) Kébita séñgule jái jogéble jugá segé tǎñ. (47) Joléñkabe jugá jegáble jó ñǎñ segé nǒ, (48) chebegáble ñǎñ jái díge tuí ché gulé káre. (49) Anamǎñ díge sigabá klé tuí ché gulé. (50) Yé nansére séñgule káre kagáble, (51) aliénde Kébita aliénde amalǐñ chebegéble nuǐñ jái malánde ché alǐñ. (52) Chubé nǒ kǐru buáble jǐng. (53) Anamǎñ díge sigabá klé jáng ché gulé. (54) Jái batágli.

(1) guatusa Rey+de+las+ Boas con Pedro (2) seres Pedro guatusa Rey+de+las+ Boas refl int ag cosa(s) hacer-rem malas (3) Chubé querer llegar-rem poner-imp-des mundo fuera puerta fuera decir-rem ag (4) Chubé ag decir-rem guatusa dat (5) yo fut usted poner-dir mundo fuera Pedro Rey+de+las+Boas malos también (6) yo fut poner-dir manso(s) solamente fut quedar mundo este en (7) decir-rem ag guatusa dat (8) guatusa no querer partir (9) disgustarse ir mundo fuera (10) decir-rem ag yo fut quedar (11) Pedro Rey+de+las+Boas usted ag enviar-imp (12) usted ag yo dejar+mucha+tiempo aquí (13) decir-rem ag Chubé dat (14) Chubé ag decir-rem usted ag Rey+de+las+Boas brava Pedro malo cosa(s) hacer-rem malas ag (15) eso por yo ustedes echar-imp (16) pero usted fut quedar mundo este en (17) entonces puerta en usted ag poner-imp primero Pedro con Rey+de+las+Boas brava (18) usted ag poner-imp primero (19) entonces usted ag puerta cerrar-imp camino mundo en (20) usted fut quedar vivir mundo este en así decir-rem ag (21) así hacer-rem ag (22) llegar-rem Rey+de+las+Boas donde (23) usted ag cosa(s)

hacer-rem malas (24) yo ag cosa(s) hacer-rem malas (25) Pedro ag cosa(s) hacer-rem malas (26) eso por vamos mundo dejar-dir decir-rem ag (27) Rey+de+las+Boas ag decir-rem cierto verdadero (28) entonces llegar-rem Pedro donde (29) usted ag cosa(s) hacer-rem malas (30) Rey+de+las+Boas cosa(s) hacer-rem malas (31) yo ag cosa(s) hacer-rem malas también (32) eso por vamos mundo dejar-dir (33) decir-rem ag Pedro dat (34) Pedro llegar-rem triste (35) decir-rem ag cierto verdadero, (36) yo ag cosa(s) hacer-rem malas gente con (37) eso por yo fut ir también (38) cuándo nosotros fut ir decir-rem guatusa dat (39) guatusa ag decir-rem plazo cuatro+días nosotros fut ir (40) ustedes ag yo esperar-imp lugar este cerca (41) lugar poner-rem ag donde llegar-rem rec esperar (42) decir-rem Pedro ag quién partir primero (43) decir-rem guatusa ag usted partir primero Rey+de+las+Boas también (44) yo fut quedar última decir-rem guatusa ag (45) Pedro ir-rem puerta en cruzar (46) Rey+de+las+Boas brava esta ir-rem puerta en cruzar (47) nada+más puerta cerrar-rem camino mundo en ag (48) quedar-rem mundo este en vivir nosotros con así (49) eso en guatusa estar vivir nosotros con (50) seres malos bravos así enviar-rem (51) manso(s) Rey+de+las+Boas manso solamente quedar-rem lluvia esta cuidar nosotros para (52) **Chubé** ag cosa(s) hacer-rem así (53) eso en guatusa estar aquí nosotros con (54) esto último.

La guatusa, el Rey de las Boas y Pedro

Pedro, la guatusa y el Rey de las Boas no hacían otra cosa que malas acciones, y por eso **Chubé** decidió echarlos a los tres de este mundo. Así, llamó a la guatusa y le dijo:

- A usted yo la voy a echar de este mundo, y lo mismo haré con Pedro y con el Rey de las Boas.

Y agregó:

- Yo quiero que en la tierra sólo haya seres buenos y animales mansos.

Así le habló **Chubé** a la guatusa. Sin embargo, como ella no quería irse de este mundo, así le respondió a **Chubé**:

- Yo quiero permanecer aquí; eche usted a Pedro y al Rey de las Boas, pero a mí déjeme en este mundo.

Chubé le dijo:

- Usted, el Rey de las Boas y Pedro sólo han hecho cosas malas, y por eso yo quiero que se vayan.

Pero luego, atendiendo al pedido de la guatusa, agregó:

- Usted podrá quedarse, pero para ello deberá hacer lo siguiente: a Pedro y al Rey de las Boas - aquel que es malo, y no al bueno² - los llevará usted hasta la puerta de salida del mundo y los hará salir por ella. Una vez que lo hayan hecho, usted cerrará la puerta para que ellos no regresen. Sólo así podrá usted quedarse en este mundo.

La guatusa dijo que así lo haría. Entonces se fue donde el Rey de las Boas y le dijo:

- Usted ha hecho cosas malas; yo he hecho cosas malas; Pedro ha hecho cosas malas. Por eso tenemos los tres que irnos de este mundo.

El Rey de las Boas se limitó a responder:

- Eso es cierto.

Entonces la guatusa, acompañada por el Rey de las Boas, fue donde estaba Pedro, y le dijo:

- Usted ha hecho cosas malas; el Rey de las Boas ha hecho cosas malas; yo también he hecho cosas malas. Por eso tenemos los tres que irnos de este mundo.

Al escuchar esto, Pedro se puso muy triste y dijo:

- Eso es cierto; yo he procedido mal con la gente y por eso también debo marcharme.

Y tras esto le preguntó a la guatusa:

- ¿Cuándo partiremos?

La guatusa le respondió:

- Nos iremos dentro de cuatro días.

Y a continuación les indicó el lugar donde los tres habrían de reunirse para partir, lugar donde estaba la puerta de salida del mundo.

Transcurrido el plazo, los tres se encontraron allí. Pedro preguntó:

- ¿Quién partirá primero?

La guatusa dijo:

- Usted partirá primero con el Rey de las Boas; yo iré de última.

Entonces Pedro cruzó la puerta seguido por el Rey de las Boas. De inmediato la guatusa cerró la puerta quedándose así en este mundo.

Tras esto, la guatusa se quedó viviendo con nosotros. Los seres malos y los animales bravos fueron enviados fuera de este mundo, y aquí sólo quedaron los animales mansos y los seres benéficos, como el buen Rey de las Boas, que cuida la lluvia para nosotros. Así lo dispuso **Chubé**, y así lo hizo para que la guatusa permaneciera entre nosotros.

Se acabó.

2. Comentarios

La universalidad del tema de la trickstería, reflejada en el gran caudal de relatos y en numerosos estudios sobre los orígenes y propiedades de la figura del embaucador, determina una descripción global de sus contenidos -aun referida exclusivamente al ámbito indoamericano- rebasa en mucho los límites del presente artículo. De este modo, los comentarios que a continuación se ofrecen no tienen otro propósito que el de vincular algunos elementos presentes tanto en los dos relatos aquí presentados, como en otros textos de la narrativa oral bocotá, con determinadas características y aspectos generales que se han expuesto en estudios de mitología comparada en relación con este personaje.

Como apertura a una aproximación al tema debe señalarse que en la tradición oral indoamericana convergen en la función "trickster" entidades de diversa naturaleza, a saber: deidades creadoras y transformadores, héroes culturales, dioses de apariencia animal, demiurgos, seres de aspecto humano con poderes para adquirir formas de distintos objetos y animales, y, en un gran número, animales de las más variadas especies.

Esta diversidad de entidades llevó a Colajanni (1970) a la discutible conclusión de que existen "grandes y pequeños tricksters", tras confrontar mitos etiológicos en los que participan en este rol deidades o demiurgos, con relatos a los que este autor (id.: 513) califica de "fábulas zoológicas de un tipo similar a las esópicas, donde animales de pequeño tamaño se manifiestan como embaucadores en su contacto con otras especies".

Por otra parte, debe precisarse que en muchas mitología aborígenes de Indoamérica, esta diversidad converge en la polifacética figura del héroe cultural. En lo que respecta a este hecho, Mircea Eliade (1969 / 1984: 112) señala que en diversas mitologías de pueblos de la América del Norte, el dios creador se retira convirtiéndose en un entidad ociosa ante la presencia del Coyote, el Tramposo por excelencia, quien asume así el lugar del Creador, transformándose en el héroe cultural de tales pueblos. Es precisamente en relación con esta última función del Coyote, que Eliade (id.: 113) anota:

"Su personalidad es ambigua y su papel equívoco. Es cierto que en la mayoría de las tradiciones mitológicas el Tramposo es responsable por el advenimiento de la muerte y por la condición actual del mundo. Pero también es redentor y héroe

cultural ya que se afirma que robó el fuego y otros instrumentos útiles y que destruyó a los monstruos que asolaban la Tierra. Sin embargo, hasta cuando desempeña el papel de héroe cultural conserva sus rasgos específicos. Cuando roba el fuego, por ejemplo, o algún otro instrumento indispensable para el hombre, celosamente vigilado por alguna divinidad (...), no logra su objetivo al estilo heroico, sino mediante la astucia o el engaño. Muchas veces pone en peligro el éxito de sus empresas por sus disparates (...) Y siempre es por medio de trampas y estratagemas que libra a la humanidad de sus enemigos monstruosos y caníbales".

Estas propiedades de héroe cultural y "trickster" que Eliade fija en el Coyote, que es el Embaucador de las Grandes Praderas, del Gran Valle, de la Meseta, y de todo el sudoeste de la América del Norte, son igualmente válidas para la figura del Cuervo en la costa noroeste, para el Visón en las tradiciones de la Isla de Vancouver, y para la Liebre en el sudeste y en los territorios algonquinos, para citar tan sólo las figuras más representativas en esta área del Continente.

En el marco de la "trickstería", es preciso señalar, no obstante, que en muchas mitologías indoamericanas, el héroe cultural posee un aspecto humano, aunque en múltiples ocasiones se transforma en distintos animales, y aun en vegetales o objetos, especialmente para burlar a sus adversarios. Ejemplos de estos personajes³ son Sibö, en la mitología de los bribris y de los cabécares en Costa Rica; Ñañë, en la de los secoyas de Ecuador; Tawkxwax en la tradición de los tobas y los matacos en el norte de Argentina; Dohitt, entre los mosetene de Bolivia; Ika, entre los cashinahua de Brasil, y Naiapek en la mitología mocoví, también en el norte de Argentina. A su vez, como ejemplos de este arquetipo mítico en la América del Norte, cabe citar los nombres de Sunawawi entre los shoshones, en el norte de California; Wesakaycak, entre los cree de Ontario; Glooskap, que es una figura mítica que comparten los micmac y los penobscot en el sudeste de Canadá, e Iktomi, entre los nativos de la tribu dakota de los oglala, aunque en relación con este último, Kerényi (1972: 187) anota que en la lengua oglala tal término significa propiamente 'araña', lo que lleva a este autor a plantear que tal personaje encuentra sus raíces no tanto en la figura, como sí en el poder de engaño que tradicionalmente se le atribuye a los arácnidos.

Finalmente, cabe señalar en este punto que en la mitología sudamericana, el héroe cultural en función de 'trickster' corresponde con frecuencia a una dualidad que se inserta en la tradición de los

"gemelos míticos", tal como sucede con los *Makunaima* en los mitos de los pemones; con *Omawé* y *Yoawé* entre los yanomami -ambos pueblos situados en el sur de Venezuela; con *Keri* y *Kamé* en la tradición oral de los bakairi, en el centro de Brasil, y con *Moé* a *Ipi* en la mitología de los ticuna en Colombia.

Sobre los rasgos que convergen en el héroe cultural como "trickster", señala Radin (1972: 124):

"Esta doble función de benefactor y bufón (...) es la característica sobresaliente de la gran mayoría de los héroes embaucadores donde quiera que se les encuentre en la América aborigen".

A su vez, Métraux (1946: 13) anota sobre este arquetipo mítico:

"A diferencia de los dioses (...), los héroes culturales son personajes en quienes la grandeza del creador va curiosamente unida a la mezquindad del "Burlador" y del Transformador. Sus aventuras son a veces triviales y aún grotescas; distribuye a ciegas beneficios y maldiciones; en resumen, es un ser enigmático, contradictorio, semi-adivino y demasiado humano".

No obstante, a la par de los relatos en los que la función del embaucador es una de las propiedades del héroe cultural, la tradición oral aborigen indoamericana muestra un enorme caudal de narraciones donde tal rol es asumido por pequeños animales. Cabe aquí hacer notar que en muchos de estos últimos relatos, generalmente breves y de reiterados motivos, se percibe una procedencia de fuentes hispanas y aún africanas.

En lo relacionado con los animales que en estas narraciones desempeñan la función de "trickster", su crecido número hace que sólo pueda señalarse el predominio de determinadas especies en grupos étnicos o áreas geográficas de límites no bien definidos. Colajanni (1970) se refiere en este sentido - con exclusión de la América del Norte - a tres personajes que son prototipos de este rol: el Jabutí, o tortuga de tierra, en los pueblos de la planicie amazónica; el Conejo entre los warao de Venezuela, los chamí de Colombia, los cuna de Panamá, y en grupos indígenas de México, y el Zorro en el área andina (aymaras, quechuas, baurés, tacanos y chanés), en el Gran Chaco (chiriguano, tobas y maticos) y en pueblos del extremo sur (pehuenches y tehuelches).

De los tres personajes que Colajanni cita como representativos, es el segundo, vale decir, el Conejo el que en nuestro criterio amerita un

necesario alcance. De hecho, la lectura de relatos de Embaucadores en literaturas orales que van desde Mesoamérica hasta la Tierra del Fuego, revela que el Conejo es una de las tantas especies que integran el arquetipo del roedor en función de "trickster". En este sentido, otras especies de este género que desempeñan tal rol son el Agutí (*Dasyprocta punctata*) - denominando 'guatusa' en Costa Rica, 'ñeque' o 'conejo' en Panamá, y 'guatín' en algunas zonas de Colombia; el Capivara (*Hydrochoerus capibara*), que aparece en relatos en la amplia zona tropical comprendida entre el sur de Venezuela y el Gran Chaco (Lévi-Strauss 1966 / 1972: 94-96); el Prea (*Cavia aperea*), frecuente en relatos de los pueblos gè en la Amazonía; el Cobayo (*Cavia cobaya*), en las literaturas orales del Gran Chaco; la Liebre, en esta misma zona; la Vizcacha (*Lagostomus maximus*), en regiones del Cono Sur, y el Ratón, que es uno de los "tricksters" de la mitología yámana en Tierra del Fuego (Pagés Larraya 1985).

La relevancia del Conejo en este conjunto parece originarse en el hecho de que es el embaucador característico de los relatos provenientes de la tradición hispana, en los que por lo común se le denomina "Tío Conejo", llegando a ser designado con este nombre incluso en la tradición oral de algunos pueblos indígenas, tal como es el caso de los borucas y los térrabas en Costa Rica (Adolfo Constenla, comunicación personal).

Otro aspecto que es de interés acotar se refiere a que la obtención de más relatos correspondientes a este tema, podrá imponer la necesidad de agregar a los tres personajes citados -el Jabutí, el Roedor y el Zorro - otras especies que con demasiada frecuencia desempeñan este rol en diversas latitudes del Continente. Entre estas especies se cuentan el Armadillo, el Venado, el Sapo y la Iguana (o el Lagarto).

Por último, en relación con este aspecto de la figura del "trickster", debemos hacer notar la relativa frecuencia en que aparecen desempeñando este rol algunas pequeñas especies cuyo tamaño y características las determinan a enfrentarse mediante tretas y engaños a animales de mayor envergadura. Nuestras lecturas de mitología zoológica nos permiten citar en este sentido, y a manera de ejemplos, al Colibrí, en relatos jívaros y olainas; a la Garrapata, en relatos nivakles y mocovíes; a la Avispa, en narraciones mocovíes y tobas; al Acaro, en textos tobas y chamacocos; al Caracol, en relatos tobas y guajiros; a la Abeja, en

relatos matacos, y al Grillo en narraciones de tacaños y bororos.

La convergencia en la función de "trickster" de todas estas especies a la vez que de deidades y héroes culturales, constituye un elemento esencial en la problemática de los orígenes de este personaje. Precisamente en este punto nos parecen válidas las siguientes acotaciones e interrogantes planteadas por Radin (1956 / 1972: 125):

"La impresión que uno tiene al revisar los varios ciclos del Embaucador es que es posible distinguir detalladamente entre su hacer creativo conscientemente voluntario y los beneficios que la humanidad recibe incidental o accidentalmente mediante las actividades del Embaucador. Esto, por supuesto, hace surgir una antigua interrogante: ¿Fue el Embaucador originalmente una deidad? ¿Nos encontramos aquí con una desintegración de sus actividades creativas, o, por el contrario, con la fusión de dos figuras completamente distintas, la una, una deidad y la otra un héroe representado a veces como humano y otras veces como animal? ¿Se trata de un héroe elevado al rango de un dios o fue el Embaucador originalmente una deidad con dos lados en su naturaleza, el uno constructivo, el otro destructivo; el uno espiritual, el otro material?"

Se trata, como es obvio, de interrogarles que hasta la fecha carecen de respuestas. Métraux (1946:13-14) manifiesta al respecto una posición negativa cuando anota refiriéndose al "Burlador":

"La dificultad que se tiene para definirlo se debe en gran parte al estado fragmentario de las fuentes de información. Con frecuencia su verdadera naturaleza ha sido mal comprendida y deformada; se han perdido preciosos detalles que hubieran permitido su verdadera caracterización, y en cambio se conservan episodios secundarios".

No obstante, y en nuestra perspectiva, resulta pertinente en relación con este problema, lo que Boas (1898 / 1982: 421) postulaba hace ya casi un siglo en el marco de la mitología indoa-mericana, cuando escribía:

"La naturaleza actual de las mitologías indígenas se puede comprender solamente mediante estudios históricos referentes a su orígenes. Cuánto se debe al pensamiento independiente o a la adaptación gradual bajo influencias del entorno y de nuevas condiciones sociales, queda aún por determinarse por medio de detallados estudios comparativos".

Tras estos alcances generales, podemos emprender una aproximación a los contenidos de las dos narraciones aquí presentadas.

De manera previa, y para situar ambos textos en un marco adecuado, debemos señalar que, al margen de ellos, hemos obtenido de nuestro informante otros cinco relatos cuyos contenidos

se estructuran en torno a la figura de un embaucador. Estos cinco relatos son: *Blísigi sigabá gulé* ('El zorro y la guatusa') (Margery Peña 1990), *Bodregá siññ gulé* ('El sapo y el venado') (Margery Peña y Rodríguez Atencio 1992: 25-32), *Chirísaga díge sigabá* ('La cigarra y la guatusa') (id.: 33-41), *Sigabá kōmqñ begáble yé gulé* ('La chichada de la guatusa') (id.: 61-71), y *Sigabá díge blísigi* ('La guatusa y el zorro') (id.: 75-85).

De estos relatos, cuatro manifiestan una clara procedencia hispánica. 'El zorro y la guatusa' desarrolla el antiguo y difundido motivo denominado 'el muñeco de brea (o de cera)' del cual existen en el Continente numerosas versiones⁴ muchas de ellas pertenecientes a la tradición propiamente hispánica. 'El sapo y el venado' corresponde a una situación también muy difundida que en su inventario de los motivos de la "trickstería", Colajanni (id.: 523) denomina "la carrera de la apuesta" de la que existen versiones en toda América y, específicamente dentro del área una versión lenca, 'El sapo y el venado' (Carías et al. 1988 / 1989: 115-116), y otra correspondiente a un relato sumo, 'Cómo la tortuga engañó al conejo' (Von Honuwald y Renner 1987). 'La cigarra y la guatusa' desarrolla por su parte el conocido motivo de la apuesta entre dos animales sobre cuál de ellos soporta más tiempo el hambre, situación en la que la cigarra vence a la guatusa merced al truco de desprenderse de su esqueleto durante la noche, haciéndole creer a su adversaria que permanece en el lugar mientras se encuentra comiendo en otro sitio⁵.

Este último relato contiene la peculiaridad de que el "trickster" habitual, la guatusa, resulta en este caso burlada, hecho que, aunque ocasional, es común a todos los embaucadores, y que constituye una característica que Colajanni (id.: 516) denomina "intercambio de las partes", anotando al respecto: "...muchas veces en un mismo complejo mitológico el mismo protagonista aparece unas veces como "trickster" y otras como víctima de la "trickstería" de los demás".

Finalmente el cuarto relato, 'La guatusa y el zorro' desarrolla la reiterada situación del embaucador que finge ser el dueño de un sembradío (en este caso, una milpa) para engañar con ello al incauto que durante su crecimiento le da albergue, y que llegado el tiempo de la cosecha, lo envía a comer, siendo éste sorprendido y perseguido por el verdadero dueño de la plantación.

En lo que se refiere a la narración restante, 'La chichada de la guatusa', ésta desarrolla una situación muy simple: la guatusa invita separadamente a la cigarra, al gallo, al gato, al perro y al hombre a una chichada, ofreciéndoles generosamente chicha a medida que van llegando, y enviándolos luego a un claro del bosque. Con ello consigue que el gallo se coma a la cigarra, que el gato se coma al gallo, que el gato y el perro riñan y que el hombre, al llegar, mate al gato.

No hemos incluido este relato entre los que consideramos de procedencia hispánica, dado que no conocemos ninguna otra versión de este tema ni en las literaturas indígenas ni en las de origen foráneo dentro del Continente. No obstante, las actancias que intervienen -el gallo, el gato y el perro- nos inducen a dudar de la procedencia indoamericana y menos aún autóctona de esta narración.

A estos cinco relatos se suman los dos textos aquí presentados para configurar un conjunto de narraciones que, en nuestro criterio, corresponden a un ciclo protagonizado por la guatusa en función de "trickster".

Sin embargo, más allá de este agrupamiento, los relatos *Sigabá nq jlagá odáble* ('Cuando la guatusa engañó al caimán') y *Sigabá Këbita díge Pedro* ('La guatusa, el Rey de las Boas y Pedro') contienen elementos que los diferencian substancialmente de las narraciones a las que acabamos de hacer referencia.

Lo fundamental de estas diferencias radica en el hecho de que en oposición a la procedencia hispánica o, al menos, foránea, de los relatos recién reseñados, estas dos últimas narraciones manifiestan aspectos que revelan un origen autóctono en tanto se ajustan a las directrices temáticas de la mitología de los bocotás de Chiriquí.

En relación con este último ámbito, en varios artículos (v.gr., Margery Peña 1991a y 1991b) hemos señalado que la cosmovisión bocotá se caracteriza por no ser precisamente una concepción cosmogénica, es decir fundamentada en el acto o proceso mediante el cual se ha originado el universo, sino particularmente "ortogénica", empleando el término que Gary Gossen ha utilizado en la antropología cultural para designar las mitologías que en sus relatos reiteran las distintas fases de un proceso de transformaciones que se inició en una realidad preexistente muy distinta de la actual, hasta llegar al estado del mundo tal como hoy se percibe.

En esta perspectiva, la participación de la guatusa como "trickster" en ambos relatos equivale, aunque en distintos planos, al rol de un agente del cambio. De esta manera, tanto en la burla al caimán que le significa a éste quedar para siempre con una enorme boca, como en la expulsión de los seres y animales dañinos de este mundo, se aprecia la concepción ortogénica en cuanto a referir sucesivas transformaciones que tuvieron lugar en un tiempo mítico, a saber, en estos casos, que el caimán llegara a tener el aspecto que hoy tiene, y que el mundo se viera libre de las entidades que amenazaban la existencia de los hombres.

Es sí evidente que el segundo relato se aprecia en el plano mitológico como más complejo. En este sentido, cabe hacer mención de tres ingredientes que en nuestro parecer determinan su especial relevancia en el marco de la narrativa oral de este pueblo, a saber: la presencia de **Chubé**, el Gran Transformador y héroe cultural de los bocotás, en una función muy próxima a la del prototipo de la deidad ociosa; la participación de Pedro, que implica un claro elemento de sincretismo cristiano inserto en el relato, y la alusión a la existencia de "la puerta que se encuentra en la salida del mundo", el cual constituye un motivo que se reitera como un elemento substancial en algunos de los últimos relatos bocotás que hemos obtenido.

Como conclusión a estos comentarios y sobre la base de lo hasta aquí expuesto, es válido señalar que la participación de la guatusa como "trickster" en estos dos relatos, al margen de corresponderse con las características de este personaje en el ámbito de la mitología, en especial indoamericana, se enmarca en la concepción ortogénica que preside la cosmovisión bocotá, y, con ella, los contenidos de su narrativa oral.

Notas

1. Sobre los fundamentos y equivalencias de este alfabeto práctico, véase Margery Peña, "El origen del mundo en una narración bocotá de Chiriquí". *Estudios de Lingüística Chibcha* VIII, 1989, nota 3, así como "Cuatro relatos mitológicos bocotás de los yé nansére ('seres malos)". *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica* XV, 2, 1989, nota 7. También, Margery Peña y Rodríguez Atencio 1992: 9-10.
2. Tal como se refiere y aclara más adelante en este mismo relato, en la mitología bocotá existen dos

Kéblta, correspondiéndoles a cada uno la designación de "Rey de las Boas". Uno de ellos, que es el que interviene en este relato, es quien preside la trilogía de las serpientes míticas consideradas nansére (malas'). El otro es el Rey de las Boas que cuida la existencia de las lluvias, protegiendo con ello al pueblo bocotá.

3. Las entidades míticas a las que en esta parte de los comentarios hacemos referencia, se sustentan, en cada caso, en distintas fuentes bibliográficas. Hemos optado, no obstante, por omitir estas citas con el propósito de no extender la exposición con referencias que en casos como éste distan de ser substanciales.
4. Precisamente este motivo se encuentra en el relato "El ñeque y la gente", que Jesús M. Macías obtuvo de un informante bocotá de Veraguas. Véase al respecto, *Literatura Oral Indígena*. Proyecto de Investigación del Primer Seminario Taller de Lingüística Aplicada. Panamá, 25 de febrero - 22 de abril de 1980, págs. 9-11, Instituto Nacional de Cultura - Instituto Lingüístico de Verano Eds. Panamá, 1980.
5. El último relato, aún inédito, que hemos obtenido de nuestro informante, se titula *Chororó mǎñ wíámble sigabá gulé* ('Cuando el martín peña compitió con la guatusa'). El relato desarrolla esta misma situación en la que la guatusa resulta burlada por la astucia del martín peña.

Bibliografía

- Boas, Franz. 1898. *Race, Language and Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1982.
- Cariás, Claudia M. et al. 1988. *Tradición oral indígena de Yamaranguila*. Honduras: Ed. Guaymuras, primera reimpresión, 1989.
- Colajanni, Antonino. 1970. "Consideraciones sobre los Cuentos de Animales Embaucadores ("Trickster") en la Mitología Indígena de la América Meridional". *Verhandlungen des XXXVIII Internationalen Amerikanistenkongresses*. Stuttgart-München 12. bis. August 1968. Band II. München: Kommissionsverlag Klaus Renner, 1970, 513-530.
- Eliade, Mircea. 1969. "Prolegómenos al dualismo religioso: diadas y polaridades". En su: *La búsqueda*. Buenos Aires: Ediciones La Aurora, 2a. ed., 1971, 87-138.
- Kerényi, Karl. 1972. "The Trickster in Relation to Greek Mythology". En Paul Radin, *The Trickster. A Study in American Indian Mythology*. New York: Schocken Books.
- Lévi-Strauss, Claude. 1966. *Mitológicas II. De la miel a las cenizas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.
- Margery Peña, Enrique. 1990. "The Tar-Baby Motif in a Bocotá Tale: Blísigi sigabá gule ("The Opossum and the Agouti")". *Latin American Indian Literatures Journal*, Vol 6, 1, 1-13.
- Margery Peña, Enrique. 1991a. "Directrices temáticas de la narrativa oral bocotá (dialecto de Chiriquí)". En *Past, Present, and Future. Selected Papers on Latin American Indian Literatures*, Mary H. Preuss, Editor. Culver City, California: Labyrinthos, 3-10.
- Margery Peña, Enrique. 1991b. "La configuración del mundo mítico bocotá". Ponencia presentada en el 47º Congreso Internacional de Americanistas, New Orleans, julio de 1991.
- Margery Peña, Enrique y Francisco Rodríguez Atencio. 1992. *Narraciones bocotás (Dialecto de Chiriquí)*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Métraux, Alfred. 1946. "El Dios Supremo, los Creadores y Héroes Culturales en la Mitología Sudamericana". *América Indígena* VI, 1, 9-25.
- Pagés Larraya, Fernando. 1985. "Textos de la tradición oral alacalufe". *Mitológicas 1* (Centro Argentino de Etnología Americana).
- Radin, Paul. 1956. *The Trickster. A Study in American Indian Mythology*. New York: Schocken Books, 1972.
- Von Honuwald, Götz y Francisco Rener. 1987. *Tradiciones orales de los indígenas sumos*. Honduras: Alfalit.

