

EL BASILISCO

BASILISCO: m. Gallo *culebrón*, *atratrao*. Culebrón, con cresta de gallo, originado de un huevo pequeñísimo puesto por una gallina vieja o un gallo colorado. Es temido porque se aposenta bajo las casas y desde allí sale, mientras duermen sus moradores, a extraerle la flema –y con ello el aliento, la energía– hasta causarles la muerte. //2 fig. Insulto familiar equivalente a ¡condenado!, ¡diablillo! y también ¡Fiura !

La creencia deriva del mundo europeo, donde se le conoce como un ser fabuloso que mataba con la sola mirada, característica que todavía conservan algunas versiones chilotas.

Sin embargo, aquí generalmente se le conoce como un culebrón con cresta de gallo, originado de un huevo puesto por una gallina vieja o un gallo colorado.

Por eso al encontrarse con esos huevos pequeños la gente siente pánico y los pone al fuego de inmediato. Dicen que de allí sale un gusanillo colorado que se aposenta bajo la casa y permanece hasta volverse *balilisco*, antes de un año.

En ese estado ingresa a los dormitorios por las noches emitiendo un monótono canto, parecido al del gallo, y comienza a comerles la flema a las personas y con ello el alien-to, la energía. La víctima enflaquece, tose, "se va poniendo maganta... se va secando" y, finalmente muere, si no se toman medidas para echar al culebrón.

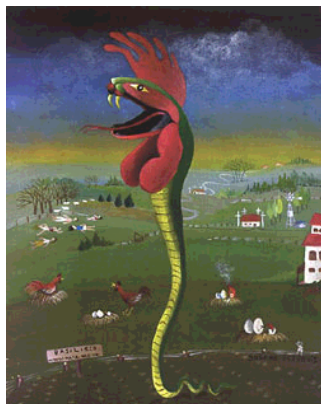
ô El basilisco chilote, tanto por su nombre como por su morfología mixta entre gallo y reptil, en tal versión, es de indubitable ascendencia europea, la cual se mezcló al bestiario araucano al producirse un sincretismo con el *colo- colo* y el *piguchén* en el mestizaje de los mitos y culturas entre conquistadores y conquistados.

También, como en el *basilisco* del Vieio Mundo, nace el de Chiloé de un huevo pequeño y sin yema, proveniente de gallina vieja o cansada ponedora, que al ponerlo canta como gallo, el cual la gente sencilla e ignorante achaca a un gallo. Este huevo es llamado "*huevo de picaflor*" o "*huevo de piuchén*", es decir, del mítico culebrón alado que, según Lenz, silba y da la muerte a quien lo mira /.../ Cuando ha sido un gallo el que ha puesto el huevo la gallina más vieja del corral se pone a cantar como gallo. Se recomienda entonces matar en el acto al ave "*aucionera*", como también al gallo /.../.

Por desgracia, no hay manera de combatir al *basilisco*, ya que ni los brujos mas experimentados pueden destruir este flajelo: la manera tradicional de liberarse es incendiando la casa. Existe una receta que aplican solamente algunos brujos muy expertos para desalojarlo: "*Se colocan dos varillas de mechay /.../ en forma de cruz en las cuatro esquinas de la casa, A continuación se riega el piso con agua bendita hirviente*".

La receta anterior se aplica cuando hay algún enfermo de "tos seca" en la vivienda y se presume que su mal es causado por la presencia de un basilisco. De tal modo, puede escucharse el silbido del engendro y lograr desalojarlo. Empero, esta "*machina*" no mejora al paciente, pero se tiene así la certeza de que el día en que fallezca también morirá el basilisco, salvándose el resto de la familia de tan peligroso enemigo.

El *basilisco* no solamente seca a los moradores de una vivienda. Por ej., cuando hay una madre que amamanta a una criatura la sorprende cuando duerme y le succiona la leche del seno, mientras entretiene al infante dándole a chupar su cola. En la región central de Chile existe igual creencia respecto a la culebra común. Quién mire al *basilisco*, muere, pero el bicho fallece si es visto primero. En el caso de que el basilisco divise una parte del cuerpo la persona quedará con dicha región paralizada para el resto de su vida.



FIURA

Ser mitológico al que se describe como poseedora de dos pies enormes y brazos fuertes, de sexo femenino, de una altura de unos 40 a 50 cm y de aspecto repugnante que vive en zonas pantanosas; su cabellera negra la peina constantemente con un peine de plata muy pulido que brilla con los rayos del sol.

Es hija de LA CONDENA en su unión con el TRAUCO al que aventaja en malignidad y ferocidad y encarna al vicio y la perversidad, deleitándose en prodigar males a los miembros de la tribu. Hace uso de la fetidez de su aliento para torcer los miembros de los animales y de las personas, siendo tal su poder, que puede surtir sus efectos a distancia. Suponen los Araucanos que son varias las FIURAS y que solamente un CALCU poderoso puede actuar contra ellas, viste de colorado y suele bañarse en los traiguenes (cascadas).

Hay quienes opinan que FIURA es nombre dado por figura y otros que es una metátesis de furia. En ciertas zonas de la Patagonia al mito se le agrega el detalle que mientras se esta bañando entona canciones muy melodiosas con la finalidad de acercar a las victimas (semejante al canto de las sirenas para la mitología griega) Se descubre que ha estado en algún lugar por las deposiciones que deja sobre las raices salientes de los grandes arboles.

(Con la colaboración de J.A.Barrio)

FIURA

f. Mujer pequeña, de extraordinaria fealdad, que aparece como acompañante del Trauco. Habita, al igual que éste, los bosques y quebradas. Viste ropa colorada, preferidos por su pareja. Se apodera –con su aliento y su mirada– de la voluntad de los humanos, "tomandoles sus alientos" para disfrutar sexualmente de ellos; éstos quedan enlesados, tullidos, aunque plenamente satisfechos. Versiones de Huillínco–Cucao indican que rapta a los niños y los cría como propios. Se le supone hija de la Condená.

"Los agarra por las piernas, dejándolos tullidos por toda la vida; a aquél por los brazos; el de más allá por la cabeza. A algunos (a veces a toda una familia) les suelta un aire, daño mayor que la más terrible de las epidemias. No solamente tira las enfermedades contra los hombres, sino también contra los animales, especialmente contra los chanchos, perros y gatos." (Molina. Mitología...p 44)

//2 amb. Tratamiento familiar y festivo para demostrar extrañeza por un comportamiento o acción sorprendente [¡...y esta fiura de dónde apareció! ¿No estabas en Santiago?]. //3 Piguchén; ser monstruoso y desconocido de tierra y del mar. //4 Esperpento; individuo feo o de aspecto ridículo. Usado en este caso como insulto.

FURUFUHÚÉ

Ente mitológico vinculado con el viento, infaltable en el sur de nuestro continente, con velocidades que a veces no permiten mantenerse en pie. Se lo describe como un pájaro cuyo cuerpo esta cubierto de escamas refulgentes en vez de plumas, y que solo puede ser visto a contrasol.

Nadie sabe donde anida ni de donde viene, pero explican que su potente silbido puede oírse de cualquier lugar de la Tierra. Este mito, original de la región meridional de Argentina y Chile se esta extinguiendo junto con lo indígenas, son actualmente muy pocos los habitantes de la zona, mestizos, criollos, colonos o descendientes de colonizadores europeos que lo conozcan.

HUECUVU

Genio del mal que interviene en la vida del hombre destruyendo lo que este construye y enfermándolo para que no le sea posible trabajar.

Dicen que este genio supedita su accion al Pillañ y que a veces adopta la forma humana o de cualquier animal, procediendo a quemar la leña de canelo para que el hombre se vaya del lugar.

También llaman Huecuvú a ciertos valles donde proliferan hierbas dañinas, existiendo una enfermedad nerviosa y fatal en los equinos a la que denominan huecú, producida por la ingestión del coirón blanco, que a dado mativo a estudios especiales.

En los pasos cordilleranos se suele encontrar una gran cantidad de animales muertos y osamentas, lo que es atribuido por los indigenas exclusivamente a la obra del Huecuvú.

MILLALOBO

Chireno. Dueño absoluto de los mares en representación de Coicoi Vilú. Es el resultado del apareamiento entre una mujer y una foca, durante las luchas entre las serpientes míticas; de allí que sea un humano con cuerpo de lobo marino, de pelaje brillante. Su presencia en Chiloé ha quedado retratada a través de una leyenda difundida desde Cucao.

Etim.:m. MILLA `oro', por el color de su pelaje + e. LOBO, referido al animal marino.

[La versión escrita más antigua de la leyenda es de 1766: "...fabulean los indios que en tiempos pasados una de aquellas indias tenía una hija que todos los días iba a lavarse a la mar, donde salía un huecubu o monstruos y cogiendo a la indiecita la llevaba mar adentro, donde tenía dicho huecubu sus amores con la Cucao, que así se llamaba la indiecita. Reprendiéndola un día su madre de aquello, se lo participó a su amante huecubu y éste enojado derribó varios cerros y formó aquella laguna para que la madre no tuviese lugar de ir jamás a ver cuando su hija era llevada del fabuloso huecubu." (Hanisch, Walter. La isla..., Stgo. 1982. Citando a un jesuita del s.xviii)]

PINCOYA

Patrona protectora de los mariscos y peces de la costa. Las encantadoras con sus poderes la mantenían bajo su control y, mediante siembras mágicas y otros rituales, lograban que la Pincoya fertilizara una playa, un estero o un sitio de pesca o marisca. Su cuerpo desnudo, su cabellera entre rojiza y rubia, y sus hermosas líneas femeninas han hecho del personaje un sueño de los lugareños. Su presencia sobre una roca o sembrando en una playa, con la cara vuelta hacia el mar, es señal que ese sitio será pródigo en mariscos. A diferencia de la Sirena, ésta no posee cola de pescado.

Respecto al origen de este personaje se dice que:

["Al año de ser raptada por el Millalobo la joven Huenchula regresa al hogar materno con un bultito en el regazo, que no permite que se lo miren. Pero su madre, la Huenchur, no resiste la tentación y, al primer

descuido, destapa a su nieto. La criatura, se vuelve agua cristalina. La Huenchula, al encontrar una poza de agua en la artesa donde había dejado a su hijo, deposita ese líquido en los dominios del Millalobo y esta substancia se vuelve una "adolescente muy hermosa, de larga cabellera dorada. De encantos y dulzura incomparables". Es la Pincoya que, desde entonces, reinará en el mar junto a sus padres, protegiéndolo, sembrándolo y rescatando a los náufragos. Viste con algas marinas y su alimento predilecto es la linaza].

ALICANTO

Es un pájaro que se alimenta de oro o de plata y cuyas alas fosforescen durante la noche; éstas despiden áureos destellos si el animal come oro, o argentados si es goloso de plata.

El Alicanto, a causa de sus comidas "pesadas", no puede volar. Los que divisan un Alicanto en su camino y deciden seguirlo, seguros de que los conducirá a un fin venturoso de fortuna, deben actuar con muchas precauciones para no ser advertidos por el pájaro, porque éste, que es muy celoso, pliega las alas brillantes si descubre que le persiguen, confundiéndose en las sombras y desorientando al minero avaricioso.

LA AÑAÑUCA

En Monte Patria, desde los tiempos en que ésta se llamaba Monte Rey, vale decir, antes de la independencia, la Añañuca era una flor de carne y hueso.

Un día entre los días hizo alto en el poblado un minero extraño, hermoso y gallardo que cruzaba los caminos en busca del eterno derrotero perdido. Y entonces floreció el romance del minero y la Añañuca. El mancebo, hechizado por la niña morena, se quedó en el poblado. Una noche tuvo un sueño: un duende de la montaña le dió en la duermevela de ese sueño, el sitio preciso en que se hallaba un tesoro, una veta perdida. Y el minero partió.

La niña de Monte Patria quedó esperando la vuelta de su amor. El minero no volvió jamás, se lo tragó el espejismo de la pampa. La muchacha murió de pena, de ese mal de amores que aún existía cuando Monte Patria se llamaba Monte Rey.

La enterraron un día de agüacero en el valle. Al día siguiente alumbró el sol, y el valle se cubrió de flores rojas. Así nació la Añañuca.

LA CALCHONA

Un matrimonio vivía con sus tres hijos pequeños. La esposa era bruja, la cual tenía varias clases de ungüentos para transformarse en lo que deseaba. En las noches, después que todos dormían, ella se convertía en una ovejita y salía. Una vez los niños la vieron hacer esto y esperaron a que se fuera para repetir la misma operación; a medida que se colocaban los distintos ungüentos se transformaban sucesivamente en pollos, perros, hasta que por último quedaron convertidos en zorritos, y así los encontró su padre al volver a la casa. Este les puso inmediatamente los ungüentos necesarios para quitarles la hechicería, pero se olvidó que su mujer también los iba a necesitar al volver de su gira nocturna, y lanzó por la ventana todos los frascos.

Así fue como la mujer quedó eternamente en oveja y ella es "*La Calchona*" que ronda de noche las casas de los campesinos. Todos acostumbrados a dejarle comida para que se alimente, pues es inofensiva.

LA LLORONA

En un barrio de la precordillera de Santiago (CHILE), llamado "Lo Barnechea", un lugar que se caracterizaba por ofrecer espaciosos terrenos de bosques, cerros y "potreros". Alejados de la intensa actividad de la ciudad, las pandillas de niños solían reunirse después de volver de la escuela y hacer sus tareas. Cuando el atardecer comenzaba a caer junto con la fría brisa de los primeros días de invierno, tenían que aprovechar los débiles rayos de sol que iban quedando.

Cuando se reunían alrededor de veinte niños, comenzaban los juegos, porque sabían que dentro de una hora y algo más, cuando la noche cubría todos los rincones, no debían estar fuera de casa, sobretodo ellos, los niños, ya que a esa hora, el silencio daba paso a los lamentos, llantos y gritos, entre árboles y matorrales, de la voz de una anciana mujer que después de su muerte siguió reclamando por sus dos pequeños hijos que una noche se extraviaron por esos lugares, cuando era ella muy joven.

LA VIUDA

Fantasma que simula una mujer alta, flaca, vestida de negro y con los pies desnudos y muy blancos. Anda por las tardes por las calles y caminos solitarios persiguiendo por lo general a los buenos mozos y a los que "*andan en malos pasos*". Los abraza por detrás y algunas veces se les sube a la grupa del caballo para estrangularlos entre sus brazos. Luego guía al caballo y al jinete hacia un barranco.

LA VOLADORA

A) Es una bruja. Sirve de mensajera y tiene una superioridad sobre la bruja común. Es portadora de las órdenes del consejo de brujos a astilleros, inspectores, machis o al mayor de la cueva. A su vez, recoge de éstos lo que tienen que comunicar al Gran Consejo.

B) Llámase Voladora por el carácter distintivo de todo brujo, que es la facultad de volar. Para alivianarse, poco antes de emprender el vuelo, se saca las tripas y las coloca en una artesa de alerce. A fin de no despertar sospechas, toma la forma de la Bauda, ave zancuda que anida en los árboles cercanos al mar y cuyo grito es Bau, Bau Guac-Guac. Al regreso, después de haber servido de mensajera, cumplida su misión de correo y portado el "duam", anuncio de muerte, se vuelve a colocar las tripas. La Voladora sólo puede volar de noche y una de sus funciones principales es conducir la correspondencia de los empleados de la cueva.

C) Suele anunciar desgracias y mata al que no cumple algún ofrecimiento que se le hizo, con tal que dicho ofrecimiento haya sido hecho mientras andaba en funciones.

Zona central

La zona central, extensa y rural, no está ajena a los mitos y leyendas. La vida campestre y las largas noches han ayudado a la creación de mágicas historias y seres míticos. La tradición de traspasar las historias de manera oral muchas veces cambia la versión original. Pero siguen representando la vida de cada cultura.

La Calchona

Muchas son las versiones que se han tejido referente a la fantástica historia llamada "**La Calchona**", algunas personas la definen como una mujer fea y malevola que ataca a los jinetes. Otros mencionan que tomando forma de animal ataca a los hombres desobedientes e infieles. Existe además la versión de la mujer que por las noches se transformaba en diferentes animales. Icarito les contará justamente esta versión. Lean atentamente:

Espiritu en pena

Cuenta la historia que un matrimonio vivía sin problemas en el campo, junto a sus dos hijos. Pero la familia no sabía que la mujer era bruja.

Ella tenía escondidos unos frascos llenos de cremas que se ponía en su cuerpo todas las noches. Estos ungüentos tenían la virtud de transformarla en el animal que ella quisiese. Luego de hacer este rito, salía a pasear por los campos nocturnos.

En la mañana volvía, se aplicaba sus cremas y recobraba la forma de madre.

Así pasó el tiempo, hasta que un día, no se sabe bien si sus hijos la vieron o encontraron estos frascos. Imitando a su mamá se pusieron las cremas, transformándose en múltiples animales. Perros, chanchos, pollos y zorros. Pero cuando quisieron volver a ser niños, no supieron como. No sabían qué crema echarse en el cuerpo. Convertidos en animalitos se pusieron a llorar.

Su padre al despertar por los sollozos de sus hijos se encontró con la sorpresa de ver en lugar de sus hijos a unos pequeños animalitos. Él logró encontrar el frasco indicado y consiguió que los niños se transformaran nuevamente en lo que siempre fueron: niños.

El padre sin pensarlo se deshizo de las cremas y las botó a las aguas del río.

Convertida en oveja negra volvió su esposa quien no pudo encontrar sus mágicos ungüentos. Los buscó por todas partes sin resultado. Quedo convertida para siempre en ese animal.

Ahora cuando se siente balar una oveja negra que vaga sola por los campos de noche, todos los campesinos saben que se trata de la Calchona, la oveja negra.

Todos acostumbran dejarle un plato de comida para que se alimente, ya que es totalmente inofensiva.

Zona Sur

Chiloé, archipiélago conquistado en 1567, es uno de los lugares más ricos en lo que a leyendas y mitos se refiere. Es un lugar lleno de encanto y magia que reflejan las costumbres que han marcado a esta zona de Chile. Pero la Isla Grande no es el único lugar del sur donde se originan mitos. Poblados, ciudades, cordillera y mar son fecundos de imaginación. Reflejando una vez más la personalidad de nuestra gente.

El Trauco

Se cuenta que el Trauco es un hombrecito que mide alrededor de 80 centímetros, tiene un rostro varonil y feo, sin embargo posee una mirada muy dulce y sensual. No tiene pies, sus piernas terminan en simples muñones.

Dicen que viste traje y sombrero de Quilineja, planta trepadora también conocida como coralito, usada para hacer canastos o escobas. En su mano derecha lleva un hacha de piedra, que remplaza por un bastón, llamado Pahueldún, cuando se encuentra frente a una muchacha soltera que ha ingresado al bosque. Los que han visto al Trauco dicen que se cuelga de la rama de un Tique, árbol de gran altura, también conocido como Olivillo. Desde aquí espera a sus víctimas.

Suele habitar cerca de las casas de los chilotes para así poder vigilar a las doncellas que le interesan. Se mete a las casas, cocinas y a todos los lugares imaginables sólo para ubicar a una nueva "conquista".

Los habitantes de Chiloé, conociendo las mañas de este pequeño individuo, tratan de no descuidar a sus hijas. Para esto toman precauciones tales como evitar que vayan solas a buscar leña o a arriar los animales. Son en esas oportunidades donde el Trauco aprovecha de utilizar su magia.

A pesar de su afán por perseguir doncellas, el Trauco jamás actúa frente a testigos, es decir, nunca atacará a una muchacha si esta va acompañada de alguien.

Cuando divisa a una niña desciende rápidamente del árbol. Luego da tres hachazos al Tique, con los que parece derribarlos todos.

La muchacha luego de recuperarse del susto, se encuentra con el Trauco a su lado, quien sopla suavemente su bastón. La niña sin poder resistir el encanto del trauco cae en un profundo sueño de amor.

La muchacha, al despertar del embrujo, regresa a su casa sin saber claramente lo sucedido.

Nueve meses después, tras haber experimentado cambios en su cuerpo por la posesión del Trauco, nace el hijo de este misterioso ser.