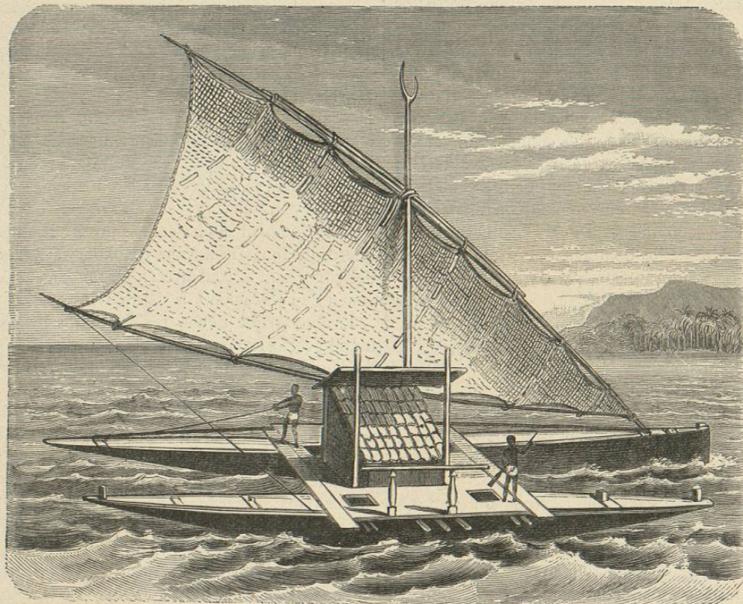


Decíase en Hawai que el reino de Milu, el infierno, durará invariable y eternamente y ha existido probablemente desde el principio. Las mejores noticias sobre esto las trajo un muerto fingido que permaneció ocho días en aquel reino, pasados los cuales resucitó y contó á los suyos lo que había visto (véase la leyenda hawaiana de Hades en la pág. 22). El territorio de este reino es llano y fértil y en cierto modo iluminado y en él todo crece espontáneamente. En la corte del palacio de Milu se encuentran todos los deleites: el mismo Milu escoge para sí á las mujeres más hermosas de cuantas allí llegan que desde aquel momento son *tabú* para los demás Aktás. Otro soberano del infierno es Wakea cuyo reino, sin embargo, fué fundado después que el de Milu.



Doble canoa de las islas Fidschi (según el modelo de la colección de Godeffroy, Museo para Etnografía, Leipzig)

teras del mismo para que, en el caso de no estar muertas más que en apariencia, puedan regresar al mundo de arriba. Gracias á esto pudo Maui acceder á los deseos del caudillo Ellein, el cual deseaba recobrar á su difunta esposa y obtuvo como guía al dios Lono Kialii con cuyo auxilio le fué dado reconquistar aquella alma querida. Por la misma razón toda alma recientemente muerta es más temida, porque su presencia semi corporal espanta hasta el punto de producir la locura, creyéndose que á menudo muchos días después de su muerte vaga alrededor de la casa como Akualapu, es decir como espíritu aterrador, y que se debilita paulatinamente hasta que se hace invisible y encuentra un guía que la conduce al reino de Milu. Sucede, sin embargo, algunas veces que una familia que necesita un espíritu protector consigue con sus oraciones que un alma se quede cerca de ella permaneciendo allí como reliquia y pudiendo ser invocada para los éxtasis. En el reino de Milu las almas se divierten con juegos ruidosos; en el de Wakea, en cambio, reina la tranquilidad de la beatitud, manifestándose también en esto la diferencia de origen de uno y otro dios, puesto que mientras Milu salió de la plebe Wakea descende de príncipes. El lugar destinado al tormento de

Ambos reinos son *tabú*, de modo que no se puede pasar de uno á otro. Wakea, antes de ser dios, dominaba en la tierra y aun del mismo Milu se cree que en otro tiempo fué hombre y no muy bueno. En los infiernos, Wakea reina sobre las almas elevadas y Milu sobre las bajas. Las almas de los muertos, cuando vuelan hacia estos reinos de los espíritus toman la dirección del sol poniente, es decir de la isla de Kane, y desde allí ó bien saltan desde una roca al mar ó se hunden en la tierra por un agujero. En Oahu hay un lugar llamado Leinakuauni y situado cerca del cabo Oeste que es, según se dice, el sitio por donde las almas llegan al mar. Estas, no obstante, no entran inmediatamente en el otro mundo sino que vagan durante algún tiempo por las fron-

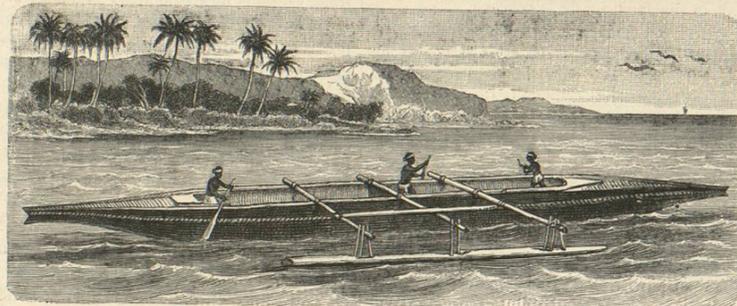
los malos (*Pokinikini*) y designado como noche de la muerte eternamente lenta y como sitio oscuro y profundo emplazado á la espalda del cielo, podría muy bien ser de importación extranjera, ya que ninguna relación tiene con los reinos de Milu y de Wakea.

La fantasía de los melanesios no ha hecho muchos esfuerzos para adornar los Campos Elíseos de los bienaventurados y en cambio ha acumulado en el camino que á ellos conduce muchos y más variados obstáculos de los que vemos en el Hades de los polinesios. El nombre Mbulu que los fidschianos dan al otro mundo (*Imai* en Anaiteum y *Taulu* entre los motus) significa seguramente lo mismo que el Bolotu tonganés; el juego de pelota hawaiano reaparece en Nueva Caledonia como juego á que se entregan las almas de los muertos tirándose naranjas en el fondo del mar. En el camino del Hades hay una ciudad por cuyas casas vagan las sombras, razón por la cual todas las puertas de las mismas están practicadas en una misma dirección: de allí pasan á la presencia de un gigante que procura golpearlas á todas con su gran destal de piedra; las que resultan heridas no pueden llegar nunca al Mbulu, quedando condenadas á errar eternamente por las montañas como malos es-

piritu, en cambio las que logran escapar de los golpes del gigante reciben, después de su absolución, permiso de Ndengei para recrearse cerca del templo con las emanaciones de los sacrificios humanos. Las almas de los solteros y solteras son las que lo pasan peor: el dios Nangga-Nangga las acecha en determinado sitio del camino y en cuanto coge una la levanta con sus dos manos y la arroja á un peñasco saliente en donde queda rota en dos pedazos. La tradición dice que el dios considera como solteros á los casados que llegan á su presencia sin ir acompañados de sus mujeres y por esto todas las tribus de Fidschi tienen la costumbre de dar muerte á las viudas. Si la mujer muere antes que el marido, el viudo se corta la barba y la pone debajo del sobaco izquierdo del cadáver, pudiendo de esta suerte servir de sig-

no de duelo á cuya vista Nangga-Nangga deja pasar sin dificultad alguna á la mujer.

Este luchador que guarda la entrada del otro mundo se nos aparece también en otros puntos de Melanesia. Salatau que está sentado á la puerta del Hade de los isleños de Vate y procura asestar con su maza golpes en la cabeza de los que en él quieren entrar, es indudablemente el mismo espíritu que con el nombre de Samujal ó Samu y de Ravujalo acecha en Fidschi á las almas para comérselas en unión de sus hermanos. Las almas de los plebeyos sucumben en esta lucha, en cambio las de los nobles logran penetrar en el Mbulu, no sin antes en contrar en su camino á un Caronte; en efecto dícese allí que las almas que han logrado salir ilesas de la lucha á



Bote de Niue (Según el modelo de la colección de Godeffroy, Museo para Etnografía, Leipzig).

golpes de maza llegan á la cima de la montaña Naindelinde en Kaiwandra y encuentran en una sima á un padre y á su hijo con un remo en la mano los cuales después de interrogarlas las arrojan al mar para que nadando lleguen al otro mundo. ¡Interesante ejemplo de una concepción anticuada! ¿Por qué el padre y el hijo tienen el remo en la mano si las almas, al fin y al cabo, han de nadar? Hé aquí lo que la memoria no recuerda. No en todas partes, sin embargo, ha perdido su importancia el barquero que conduce al Hades como lo prueba la siguiente tradición que encontramos en Fidschi en la tribu de los nakelos: después de la muerte de su rey, los tres más ancianos de la tribu se dirigieron con telas en las manos á la orilla del río para acompañar al alma del difunto que había de atravesarlo; llegados allí, llamaron en alta voz á Themba, el Caronte, para que trajera su barca y esperaron hasta que vieron estrellarse en la playa una gran ola que tomaron como indicio de que la invisible canoa se aproximaba y volviendo en seguida sus rostros señalaron con las telas hacia el río y exclamaron: «¡Entra, señor!» después de lo cual huyeron á toda prisa pues ningún vivo puede contemplar impunemente el embarque. En cuanto al cadáver, es enterrado como de costumbre.

Las almas excluidas del otro mundo no pasan el río á nado sino que perecen en él ó regresan para vagar sin descanso por la tierra al igual que las que resultan heridas en la lucha de almas. La misma suerte espera á aquellos que arrojan el diente de ballena con que han sido enterrados contra el árbol Takivelajawa sin tocarlo, y también, según la leyenda fidschiana, á las mujeres no tatuadas y por último á los avaros.

Este camino lleno de peligros que las almas han de seguir aparece, algunas veces, dividido en estaciones en cada una de las cuales el alma ha de morir para llegar, después

de muerta tres veces, al Mbulu. Sin embargo, las almas antes de conseguir el descanso definitivo vuelven á menudo á la tierra para traer buenas ó malas noticias á sus amigos, por ejemplo para indicarles el lugar en donde pueden esperar una pesca abundante. Los salomonianos creen que los avaros, los asesinos y otros pecadores son castigados de suerte que sus almas sean sometidas á una nueva purificación convirtiéndose en repugnantes reptiles, como serpientes, tortugas, etc. En todas partes encontramos huellas de ideas más ó menos claras de una recompensa y de un castigo en la eternidad. No es, sin embargo, concepción originaria de los fidschianos la idea que entre ellos vemos del tribunal de Ndengei ante el cual han de comparecer las almas.

Las almas, en su primer viaje al otro mundo, toman determinadas direcciones en las regiones celestes existiendo en cada isla ciertos lugares que son considerados como puntos de partida para estas expediciones de las almas. Generalmente siguen éstas la dirección del sol y se hunden con él en el Océano para llegar, al día siguiente al salir el astro, al otro mundo. Por esta razón están situados en el Oeste los lugares de las islas desde los cuales se atreven las almas á saltar á las tinieblas.

Hay dos ideas que no se nos presentan bien claras y que indudablemente no han alcanzado en todas partes su completo desarrollo. El fidschiano establece una distinción entre dos almas para cada hombre y para cada cosa, á saber la sombra y el reflejo; de estas dos almas encamínase al infierno el espíritu de la sombra al paso que se queda en la tumba el espíritu que se parece al reflejo en un espejo. La otra idea señala un término á la vida de las almas en el otro mundo haciéndolas perseguir como objetivo el escalón más alto de la vida en el Mbulu, que es la aniquilación á la que los fidschianos dan el nombre de *Lothia*,

pero esta aniquilación se personifica y toma en otras tradiciones el carácter del caudillo de las almas en el Mbulu que, por lo mismo, es considerado como dios devorador de almas. Según otra tradición viven con él las almas más nobles. La mitología melanesia al señalar este papel á un señor de los infiernos salva con atrevida decisión la dificultad que significa la interminable aglomeración de almas en el Hades. Otros creen que las almas permanecen en Fidschi en su lugar hasta que la tierra ha sido destruída y renovada por el fuego. Los neocaledonios conocen también á un soberano de la mansión de las almas al cual dan el nombre de Diansúa, dios infernal que indudablemente no es otro que el dios ciego Yona á quien se invoca en Bauro junto con Ataro con ocasión de la plantación del ignamo: nuevo ejemplo de la cohesión tan universalizada de los dioses de la vegetación y de la cosecha.

En Hawai, gracias sin duda á los grandes fenómenos de naturaleza volcánica tan frecuentes en estas islas, las leyendas relativas á una diosa infernal del fuego llamada Pele constituyen un notable ciclo de mitos que tiene ciertas reminiscencias con las leyendas Hades. Aquella naturaleza empujó de tal suerte sus divinizaciónes hasta hacerlas aparecer en primer término, que algunos observadores superficiales la presentan como el más poderoso de todos los dioses atribuyéndole no sólo el fuego volcánico sino también el diluvio hawaiano. Dícese que Pele procede del borde sud-occidental del cielo, de Hapakulea (Samoa? Nueva Zelandia?) en donde habitaban su padre Ka-ueho-Alani y su madre Kahin-Abii; cuando llegó á la edad núbil casóse con Wahieloa de quien tuvo un hijo, Menehume, y una hija, Laka. Su esposo, sin embargo, fué seducido por Pele-Kumulani y huyó con ésta y habiéndose Pele dirigido en su persecución llegó á Hawai, islas que entonces eran áridos desiertos y que si bien tenían las mismas montañas que hoy tienen carecían de agua dulce y aun de mar. Al emprender Pele su viaje, sus padres le dieron el mar por compañero para que condujera su lancha y mientras se encaminaba hacia Hawai el flujo de las aguas creció de tal manera que sólo podían divisarse las más altas cimas de aquellos inmensos montes hawaianos. Muy pronto, empero, comenzó el descenso hasta que el mar llegó al nivel que en la actualidad tiene. ¿Acusa esto el recuerdo de algún flujo sísmico enlazado con alguna erupción volcánica? Pele se retiró á la montaña del fuego acompañada de sus terribles hermanos y hermanas el príncipe del humo, el rayo, el hombre del trueno, el que vomita fuego, la de ojos de fuego que destruye la canoa, la que raja el cielo, etc., divinidades que habitaban en los lagos de fuego de los cráteres en actividad y cuyas voces creen oír los kanakas en el estrépito que producen las olas de lava. Todos los pueblos habían de ofrecerles sus sacrificios y si dejaban de hacerlo temblaba el suelo y surgían de él terribles emanaciones. Pele cambiaba á menudo de residencia habitando ora en una ora en otra isla y abriendo cráteres donde quiera que se establecía. Mucho tiempo vivió en la «casa del sol» en el Haleakala, en donde practicó un cráter de más de una milla de ancho y de 600 metros de profundidad; expulsada de allí por Moana, dios del mar, vive en la actualidad en Kilauea, único volcán en actividad de ese grupo de islas. Aun después de la conversión de los hawaianos al cristianismo, el cráter de Kilauea fué durante mucho tiempo severamente tabuído por considerársele como última residencia de Pele y aun en época muy reciente han podido observar los extranjeros que han visitado el cráter cómo sus guías indígenas arrojaban, con la cabeza descubierta y pronunciando la salutación hawaiana *Aloha, Pele!* peque-

ños sacrificios tales como cuentas de cristal, corales, conchas, etc., en el lago del fuego al que todavía se da el nombre de *Lua Pele*, es decir templo de *Pele*. Como último recuerdo consagrado á esa diosa en otro tiempo poderosa y á cuyos fuegos subterráneos debe su existencia todo el grupo de las Hawai, pueden ser considerados aquellos hilos finos de cristal que sólo se encuentran en el cráter del Kilauea en donde los forma el viento huracanado al levantar las gotas de lava y que se conocen con el nombre poético de «cabellos de Pele» (F. Birgham).

Entre los dioses de segunda fila suele estar, á menudo, al lado de los más excelsos y más antiguos el dios de la guerra, por más que lleve claramente impreso el carácter de héroe. Sus metamorfosis son también en extremo notables. Meru se presentó en Samoa como dios del rayo y del trueno y en la forma de Meso pasa á ser el dios de la guerra Moso que, á su vez nos recuerda al Oro de los tahitianos. Aun cuando más tarde se nos presenta revestido de atributos divinos y adorado en lugar de Maui como perfeccionador de la creación, este dios de la guerra es indudablemente de origen humano, como lo demuestra el siguiente mito: vencido por el rey Pomare, dirigióse el caudillo Mirapaye á Ulietea y con su humilde adoración consiguió que el dios Oro le acompañara á Tahití en donde, gracias á su auxilio, obtuvo aquél grandes victorias, hasta que el rey Pomare indujo al sacerdote á que adorara á Oro para, después de haber vencido, construir al ídolo un *Marai* en Atehuru. Antes de ser divinizado, dominaba Oro en Tah Eimeo en donde con su lanza abrió un agujero en la peña. El hecho de que también algunas plantas fuesen sagradas para él está perfectamente de acuerdo con la creencia de los árboles de almas. En Raiatea, Oro estaba, como dios creador, al lado de Tangaroa y de Tane; allí también se nos aparece como dios del viento Orri que en Otaha es considerado como dios supremo. En las Marquesas, el dios de la guerra Teihotita se presenta como cuerpo doble. Maru es quien, en Nueva Zelandia, envía la lluvia, pero también los terremotos: se le supone ser el rojo planeta Marte y se le adora en la isla meridional como dios de la guerra á quien se ofrecen como víctimas los que perecen en las luchas. En el Norte, el dios de la guerra era Tu.

Los dioses del campo y de la cosecha tenían suma importancia práctica al lado de los dioses de la guerra; una parte de sus cualidades pudo ser conferida á Tangaroa, Tu y Tane y venerada en éstos. De esos dioses los hay buenos y malos. En Tonga, cuando se procede á la plantación y á la cosecha se adora á Futafae y se pide al buen dios de la lluvia Fenulonga que riegue los campos; esto no obstante, la diosa del viento Kalla Filatonga destruye las plantaciones si se ve despreciada. En Nueva Zelandia, Tiki, el primer hombre, era adorado como ídolo cuando se hacía la recolección de la cosecha y de igual honor participaban el dios de la guerra Tu y el de la paz Rongo; en las islas de la Sociedad, Ofanu ú Oihanu era el patrono de la agricultura.

Hablemos, para terminar, de algunos héroes á fin de demostrar cuán corto es el camino que de la tierra conduce al cielo. El héroe más poderoso es Tawhaki, hijo de Kai Tangata y padre de los maories, cuyas hazañas fueron tan grandes que atraída por su fama descendió del cielo la hija de Watitirimata-Kataka. Cuando la celestial muchacha con quien había vivido. Tahwaki huyó nuevamente al cielo después de haber dado á luz un hijo, Tawhaki subió arrastrándose por una tela de araña para ver á sus cuñados, pero habiéndole éstos herido, promovió para vengar-

se, una inundación sobre la cual existen varias tradiciones. Dice una de éstas que cuando la hija de los dioses volvió al cielo siguióla su esposo Tawhaki, el cual, encolerizado por la resistencia que le oponía la bóveda celeste de cristal, la rompió de un puntapié produciéndose así la inundación. Según otra leyenda, el héroe pide á su mujer Hírepipiri que le cure las heridas que le han producido sus cuñados y fortificado en una alta montaña invoca á la inundación para que destruya á sus enemigos. Desde que subió al cielo, hácese sacrificios á Tawhaki porque se le considera como guía de almas que conduce á las de los caudillos difuntos desde la tierra al cielo. En Tonga, en donde se nos presenta también el héroe maorí como machacador de la tierra, se dice que Huanaki y Fao, que se dirigió á nado desde Tonga á Niue, machacaron las islas recién salidas del agua para darles mayor altura; añádese que habiéndolas pisoteado por segunda vez hicieron brotar las plantas, de una de las cuales llamada Ti salió la primera pareja humana.

No es esta la única leyenda polinesia en que vemos descender del cielo á las diosas para unirse á los héroes nacidos en la tierra, sino que este hecho lo encontramos también en Tonga, por ejemplo, en donde los dioses y las diosas del Olimpo Bolotu descienden de las celestes alturas para embriagarse bebiendo kava en los templos con los príncipes y los caudillos. Cuando en otro tiempo Langi (cielo y dios del cielo) se encaminó á Bolotu para asistir á una asamblea de dioses, sus hijas viéndose solas y llenas de curiosidad se pusieron en camino hacia la tierra para aproximarse al pueblo mama. En el momento en que las ilustres diosas llegaron á este mundo, los príncipes de aquel pueblo estaban reunidos en alegre banquete bebiendo kava, pero la hermosura de aquéllas trocó rápidamente la calma en sangrienta lucha. El tumulto por ésta producido llegó hasta Bolotu, causando espanto á los dioses que se hallaban reunidos en un salón, en vista de lo cual Langi partió á toda prisa para castigar á las que habían turbado la paz. La mayor de las hermanas había sido despedazada por las violencias de los enfurecidos rivales y la menor fué decapitada por su encolerizado padre y su cabeza, arrojada al mar, se convirtió en tortuga, manjar que, desde entonces, les está vedado comer á los caudillos. El Olimpo de Tonga tiene un carácter esencialmente humano y apasionado, predominando en él el afán por los placeres y por la lucha y continuando allí el estrépito guerrero de los príncipes y de los nobles tal como se había dejado oír en la tierra. El otro mundo comparado con este no aparece muy ennoblecido.

Las grandes obras de los hombres fueron atribuídas á los dioses siendo elevados á la categoría de tales los que las realizaban, así es que las terrazas de piedra de Arba Wai, en las Marquesas, fueron construídas, según creencia allí arraigada, por los dioses cuando crearon éstos el mundo. En punto á estas tradiciones relativas á la deificación de los hombres heroicos reina á menudo una libertad absoluta, así por ejemplo en Aitutaki fué divinizado un caudillo de Raiatea llamado Ruanuu que había desembarcado en aquella isla. Tamatoa, caudillo de Raiatea, fué adorado en vida como divinidad.

Los cambios y las confusiones que sufren los nombres al reaparecer los mismos dioses y las funciones divinas constituyen una causa perenne de complicación en los hilos fundamentales de la mitología polinesia; por esta razón sólo es posible conseguir alguna aclaración ateniéndose á los fundamentos reales y prescindiendo de todos los nombres y de todos los atributos contingentes ó locales. A me-

nudo basta una analogía ó una reminiscencia para que la inteligencia de estos pueblos enlace ideas muy distantes. La raíz etimológica de una divinidad múltiple la encontramos entre los neozelandeses que enlazan en uno solo el dios de los terremotos, de la lluvia, de las tempestades y de la guerra. El dios de la guerra se denomina Maru, como causante de terremotos, y *murru* (Ru ó terremoto) se dice de aquellos sucesos que perjudican á todo el país. Al estudiar una mitología como la polinesia hay que tener muy en cuenta que este tejido de leyendas de tan variadas formas más semejanza tiene con el balbuco del niño que con el lenguaje claro, es decir que más ha de mirarse lo que se quiere ó se puede decir que lo que en realidad se dice. El orden de categoría en la adoración representa un papel insignificante, puesto que en cada isla varía el nombre del dios venerado como divinidad suprema. Sin salirnos del pequeño círculo de las islas de la Sociedad veremos que el dios adorado como supremo es Rua en Tahití, Eimeo y Raiatea; Tane en Huaheine; Tao en Bolabola; Tu en Maurúa; Tangaroa ó Taraoa en Tabumann y Oro en Tahaa. En Nueva Zelandia, Rangi es el dios que aparece en el cielo al frente de todos los demás y á quien se adora como divinidad suprema. En Hawai se presenta en primer término Tane como Kane y con él Wakea y Maui, tan importantes en la mitología, y el dios de la guerra. Sin embargo, ya hemos visto que todas estas divinidades supremas pueden perder totalmente la veneración de que son objeto pasando ésta á dioses familiares puramente locales. Entre estos últimos los dioses de la guerra demuestran especialmente en sus nombres, que tanto cambian en los distintos lugares, el carácter humano de su origen que no es otro que la deificación de grandes héroes guerreros. Más variables todavía eran los dioses de la plebe, como por ejemplo en Tonga aquel dios de los plebeyos, llamado Awaikái, que era el dios de los manjares y «que basta para satisfacer á aquéllos.»

La leyenda del pecado que hizo mortales á los hombres hasta entonces inmortales como los dioses, se reproduce con distintas variantes dentro de una misma forma que podemos ir siguiendo desde los bosquimanos hasta América. Así como antes nadie se moría y los ancianos no hacían otra cosa que cambiar de piel apareciendo rejuvenecidos, todos los seres vivientes fueron mortales desde el acontecimiento que vemos referido en iguales términos en las islas Salomón que en las de Banks, y que dice así: una vieja quiso despojarse de la manera acostumbrada de su piel junto á una corriente y la arrojó al agua, la cual la impulsó hacia unas malezas que formaban una especie de prominencia en la orilla. La madre, así rejuvenecida, regresó á su casa pero su hijo no quiso reconocerla, lo cual la obligó á buscar la piel que se había quitado y á ponérsela de nuevo; desde entonces mueren todos los hombres. Esta mujer es conocida en las islas de Banks con el nombre de Iro-Puet, la mujer de Mate, de la muerte. Según otra leyenda, la causa de que la muerte viniera al mundo fué Tangaro, el loco, denominado también Tagelingelingé: Iro-Puet le había encargado que vigilara el camino de Panoi y que cuando ella muriera indicara á su alma el camino del mundo superior, pero Tangaro hizo todo lo contrario é Iro Puet perdió para siempre la vida. En Lifú, la muerte llegó al mundo con el mejor fruto de los insulares, la raíz del ignamo: en efecto, cuando el ratón, uno de los hijos del primer hombre, Walelímeme, convertidos en aves, animales, anfibios, etc., logró arrebatarse la raíz del ignamo de las plantaciones del anciano que vivía en el centro de la tierra y traerla por medio de un agujero practicado en la tierra á la superficie de ésta donde