

en las piraguas, y su resplandor se reproducía en la superficie del agua. Las canoas apiñadas proyectaban á su vez masas de sombras sobre las olas enrojecidas; y se hubiera podido tomar á los pescadores indios que se agitaban en aquellas embarcaciones, por sus manitús, seres fantásticos, creacion de la supersticion y de las visiones del salvaje.

El juglar daba la señal de retirada á la media noche, diciendo que la red queria retirarse con sus dos esposas. Ordenadas las piraguas en dos filas, y colocado simétrica y horizontalmente un hachon entre remero y remero á los costados de las piraguas, las líneas que formaban, paralelas á la superficie del rio, aparecian y desaparecian á la vista por el balance de las ondas, y se asemejaban á remos inflamados que se sumergian en ellas para hacer vogar las canoas.

En tan solemne momento se cantaba el epitalmio de la red, la que con toda la gloria de un esposo era declarada vencedora del esturion, que ostenta una corona y tiene doce piés de largo. Se pintaba la derrota del ejército entero de los pescados; el *lancornet*, cuyas barbas le sirven para envolver á su enemigo; el *chaousaron* provisto de una lanza dentellada, cóncava y agujereada por la punta: el *artimegue*, que despliega un pabellon blanco; los cangrejos que preceden á los peces guerreros para trazarles el camino: todos son vencidos por la red.

Al canto de estos triunfos seguian estrofas que pintaban el dolor de las viudas de los peces: «En vano estas viudas aprenden á nadar, pues ya nunca verán consigo á aquellos con quienes se complacian en vagar por las selvas sub-marinas; no reposarán ya con ellos en los lechos de musgo, que cubria una bóveda transparente.» La red, despues de tantas proezas, es invitada por último, á dormir en los brazos de sus dos esposas.

DANZAS.

El baile entre los salvajes, como entre los antiguos griegos y la mayor parte de los pueblos en su infancia, se une á todas las acciones de la vida. Se baila en las bodas, y las mujeres forman parte de aquella danza; se baila para recibir un huésped, para fumar un calumet; se baila en las recolecciones; se baila en el nacimiento de un hijo, y se baila, sobre todo, en las defunciones. Cada caza tiene su baile especial, y consiste en la imitacion de los movimientos, de los hábitos y de los gritos del animal cuya persecucion está decidida: se trepa como el oso, se construye como el castor, se galopa en círculo como el bison, se brinca como la cabra, se ahulla como el lobo, y se ladra como el zorro.

En la danza de los valientes ó de la guerra, los guerreros, completamente armados, se colocan en dos filas; un niño marcha entre ellos con el chichikué en la mano: es el *niño de los sueños*, el niño que ha soñado, inspirado por los buenos ó malos manitús. Detrás de los guerreros va el juglar, profeta ó augur intérprete de los sueños del niño.

Los bailarines forman luego un doble círculo, mugiendo sordamente, mientras el niño, inmóvil en el centro de él, pronuncia con los ojos bajos, algunas palabras ininteligibles. Cuando el niño levanta la cabeza, los guerreros saltan y mugen con mas fuerza, invocando á Ataensia, manitú de la ira y la venganza. Un especie de corifeo marca el compás dando golpes en un tamboril, y los bailarines se acompañan con campanillas compradas á los europeos y sujetas á los piés.

Si se está en el caso de partir para alguna expedicion, un gefe militar ocupa el lugar del niño, y despues de arengar á los guerreros, da un golpe con su maza á una figura de hombre ó manitú enemigo, di-

bujados groseramente en la tierra. Los guerreros, volviendo á empezar el baile, acometen con igual furor la figura hollada por su gefe, é imitando las actitudes del combate, blanden sus mazas ó sus hachas, maniobran con sus mosquetes ó sus arcos, y agitan sus cuchillos convulsivamente, prorumpiendo en feroces ahullidos.

A la vuelta de la expedicion, la danza guerrera es aun mas espantosa; cabezas, corazones, miembros mutilados, y cráneos con cabelleras ensangrentadas, se ven suspendidas en picas ó clavadas en tierra, siendo presenciada la danza pavorosa que ejecutan al rededor de aquellos trofeos, por los infelices prisioneros sentenciados á la hoguera, que miran aterrORIZADOS aquella escena de horrible alegría. Ya tendré ocasion de hablar de algunas otras danzas de esta naturaleza, en el artículo de la guerra.

JUEGOS.

El juego es una accion comun al hombre, y este sentimiento universal, emana de tres fuentes: la naturaleza, la sociedad y las pasiones. De aquí resulta naturalmente que haya tres clases de juegos: los de la infancia, los de la virilidad, y los de la ociosidad ó las pasiones.

Los juegos de la infancia, inventados por los niños mismos, se observan en todo el ámbito de la tierra. Yo he visto al muchacho salvaje, beduino, negro, francés, inglés, alemán, italiano, español, griego oprimido, y turco opresor, lanzar la pelota y hacer rodar el arco. ¿Quién ha enseñado á estos niños, tan diferentes por sus lenguas, tan distintos por sus razas, sus costumbres y su país; quien, repito, les ha enseñado unos mismos juegos? El maestro de los hombres, el Padre de la grande y única familia: él enseña á la inocencia sus entretenimientos, que son á la vez el desarrollo de las fuerzas físicas y una necesidad de la naturaleza.

La segunda clase de juegos es la que, sirviendo para aprender un arte, es al mismo tiempo una necesidad de la sociedad, y en ella se colocan los juegos gimnásticos, las carreras de carros, la naumaquia entre los antiguos, las justas, los castillos, los pasos de armas, los torneos de la edad media, la pelota, la esgrima, las carreras de caballos y los juegos de destreza entre los modernos. El teatro con sus pompas, forma una diversion á parte, y el genio le reclama como uno de sus pasatiempos, hallándose en el mismo caso los juegos de combinacion en donde obra el talento, como el juego de las damas y el ajedrez.

La tercera clase de juegos son los de azar, aquellos donde el hombre expone en fortuna, su honor y algunas veces su libertad y su vida, con un frenesí que raya en el delirio; estos juegos son una necesidad de las pasiones. Los dados entre los antiguos, los naipes entre los modernos, y los huesecillos entre los salvajes de la América Septentrional, pueden entrar con razon en el número de esos pasatiempos funestos.

Estas tres clases de juegos de que acabo de hablar se hallan entre los indios.

Los juegos de sus hijos son los de los nuestros: ellos tienen el globo y la pelota (1), la carrera, el tiro de arco para la juventud, y ademas el *juego de las plumas*, que recuerda uno muy antiguo de la caballería.

Los guerreros y las jóvenes bailan alrededor de cuatro postes sobre los cuales hay colocadas plumas de diferentes colores: de cuando en cuando sale de la cuadrilla un joven, y coge una pluma del color que lleva la señora de sus pensamientos; enlaza aquella

(1) Véase los *Natchez*.

pluma á sus cabellos y entra en la comparsa de baile. Por la disposicion de la pluma y la forma de los pasos adivina el indio el lugar que su amante le indica para verse, y cuando un guerrero toma plumas de un color con que no se adorna ninguna de las bailarinas, es señal de que, ó no ama ó no es correspondido. Las mujeres casadas solo son admitidas á este juego como simples espectadoras.

Entre los juegos de tereera especie ó sean los de la ociosidad y las pasiones, solo citaré el de los huesecillos.

En este juego los salvajes pierden sus mujeres, sus hijos y su libertad, y cuando se ha jugado sobre la palabra y se ha perdido, es obligatorio cumplirla. ¡Cosa extraña! el hombre que con frecuencia falta á los juramentos mas sagrados, que se burla de las leyes, que engaña sin escrúpulo á su vecino, y algunas veces á su amigo, y que se vanagloria de la astucia y la duplicidad, cifra su honor en cumplir los compromisos de sus pasiones, en prestar su palabra al crimen y ser sincero con los autores, muchas veces culpables, de su ruina, y los cómplices de su depravacion.

En el juego de los huesecillos, llamado tambien *del plato*, dos jugadores son los únicos que hacen la partida, pues los demás van en pro ó en contra. Ambos adversarios tienen cada uno su marcador, y la partida se juega sobre una mesa ó simplemente sobre el césped.

Los dos jugadores que hacen la partida tienen cada uno seis ú ocho dados ó huesecillos parecidos á los huesos de los albaricoques, cortados en seis faces desiguales: las mas largas están pintadas, una de blanco y otra de negro.

Los huesecillos se menean en un plato de madera un poco cóncavo; el jugador hace dar vueltas á este plato, y dando en la mesa ó el césped, se hacen saltar al aire.

Si al caer presentan todos el mismo color, el que ha jugado gana cinco puntos; si de seis ú ocho solo cinco son de un color, el jugador no gana mas que un punto por la primera vez; pero si el mismo jugador repite el mismo golpe, gana la partida, que es de cuarenta.

A medida que se pierden tantos, se aumenta en igual proporcion la parte del adversario.

El que gana continúa sosteniendo la partida, y el que pierde, cede el sitio á uno de los que han apuntado á su favor, y cuya eleccion es libre al marcador de su parte: los marcadores son los personajes principales de este juego, y por lo tanto, se les elige con mucha precaucion, prefiriendo á aquellos cuyo manitú se cree mas fuerte y hábil.

La designacion de los marcadores conduce muchas veces á violentos debates: si un partido ha nombrado á un marcador cuyo manitú, es decir la fortuna, pasa por formidable, el partido opuesto rechaza el nombramiento: tiense algunas veces una alta idea del poder del manitú de un hombre que se detesta, y en este caso el interés se sobrepone á la pasion, y se adopta á aquel hombre por marcador, á pesar del encono que se le profesa.

El marcador tiene en la mano una pequeña plancha en la que anota con yeso rojo los golpes que da su compañero, mientras los salvajes se apiñan en tropel alrededor de los jugadores; todas las miradas están fijas en el plato y los huesecillos, y todos ofrecen votos y hacen promesas á los buenos genios. Los valores empeñados en el golpe de los dados son muchas veces inmensos para los indios, pues unos ponen su cabaña, otros se despojan de sus vestidos y los juegan contra los de los casadores del partido opuesto; y otros en fin que han perdido todo lo que poseian, proponen contra una débil puesta su libertad, ofreciendo servir durante un número determinado de meses ó años, al que gane el golpe contra ellos.

Los jugadores se preparan á su ruina con actos religiosos, tales como el ayuno, la vigilia y la oracion; los mancebos se separan de sus amadas, y los casados de sus mujeres, siendo examinados con exquisito cuidado los sueños. Los interesados se proveen de unos taleguillos donde meten las cosas con que han soñado; pedazos de madera, hojas de árboles, dientes de pescados y otros cien manitús tenidos por de buen agüero. La ansiedad está pintada en los rostros durante la partida, y ciertamente no se mostraria mas conmovido el concurso si se tratase de la suerte de la nacion. Todos se agrupan en torno del marcador, y como si de él emanase una virtud superior, procuran tocarle y ponerse bajo su influencia; es una escena de verdadero frenesí, y cada golpe que se da va precedido de un profundo silencio, y seguido de una viva aclamacion. Los aplausos de los que ganan y las imprecaciones de los que pierden, recaen sobre los marcadores, y hombres ordinariamente castos y moderados en sus acciones, vomitan ultrajes de una grosería y atrocidad increíbles.

Cuando el golpe que se va á dar es decisivo, frecuentemente se detiene por reclamacion de los interesados en uno y otro partido, que habiendo equilibrado el juego con sus puestas, declaran fatal tan crítico momento, y por lo tanto, digno de que se dilate la suerte comprometida en el salto de los huesecillos. Un jugador, apostrofando á los dados, les atribuye su desgracia y los amenaza con el fuego, mientras otro declara que se opone á la decision del negocio en tanto no se le permita echar un pedazo de nicotiana en el rio; otros muchos piden á voces el salto de los huesecillos; pero basta que haya una sola voz que se oponga á ello, para que el golpe se detenga por derecho. Cuando se cree llegado por fin el instante decisivo, se oye de improviso una voz que exclama: «¡Deteneos! ¡deteneos! ¡los muebles de mi cabaña son los que me hacen desgraciado!» Y corriendo á su vivienda rompe los trastos y los arroja á la puerta, despues de hecho lo cual vuelve diciendo: «¡Jugad! ¡jugad!»

Otras veces uno de los que casan, se figura que tal ó cual hombre de los que presencian el juego le hace desgraciado, y en este caso, el interpelado debe alejarse de aquel sitio, si no está interesado en el juego, ó buscarse otro hombre cuyo manitú, á juicio del que casa, pueda vencer al del hombre que lleva consigo la desgracia. Algunas veces ha sucedido tenerse que retirar del juego los comandantes franceses del Canadá que presenciaban aquellas escenas deplorables, para satisfacer los caprichos de un indio, pues si se tratase, aunque no fuese mas que de contrariar ligeramente sus aprensiones, la nacion entera haria causa comun con el jugador, y mezclándose la religion en el asunto, correria la sangre.

Ultimamente, cuando se tira el golpe decisivo, pocos indios tienen valor para presenciarlo, y la mayor parte se precipitan á tierra, cierran los ojos y se tapan los oidos, esperando el decreto de la fortuna como una sentencia de vida ó muerte.

AÑO, DIVISION Y CÓMPUTO DEL TIEMPO,

CALENDARIO NATURAL.

AÑO.

Los salvajes dividen el año en doce lunas, division que alcanza á todos los hombres, porque apareciendo y desapareciendo la luna doce veces, divide visiblemente el año en doce partes, mientras que el año solar, que es el verdadero, no está indicado por variaciones en el disco del sol.

DIVISION DEL TIEMPO.

Estas doce lunas toman sus nombres de las labores, bienes y males de los salvajes, y de los dones y accidentes de la naturaleza; y de aquí que varien los nombres segun el país y los usos de los diversos pueblos. Charlevoix cita un gran número de ellos; pero un viajero moderno (1) designa así los meses de los sioux y de los cipawais.

MESES DE LOS SIOUX.	LENGUA SUESA.
Marzo, la luna del mal de ojos.	Wisthociasia-oni.
Abril, la luna de la caza.	Mograhochandi-oni.
Mayo, la luna de los nidos.	Mograhochandi-oni.
Junio, la luna de las fresas.	Wojsticiascia-oni.
Julio, la luna de las cerezas.	Champascia-oni.
Agosto, la luna de los búfalos.	Tantankakiocu-oni.
Setiembre, la luna de la avena-loca.	Wasipi-oni.
Octubre, la luna del fin de la avena-loca.	Sciwestapi-oni.
Noviembre, la luna de la cabra.	Takiouka-oni.
Diciembre, la luna en que la cabra echa sus cuernos.	Ah esciakiouska-oni.
Enero, la luna del valor.	Ouwikari-oni.
Febrero, la luna del gato montés.	Owicciata-oni.

MESES DE LOS CIPAWAIS.	LENGUA ALGONQUINA.
Junio, la luna de las fresas.	Hode i min-quisis.
Julio, la luna de los frutos quemados.	Mikin-quisis.
Agosto, la luna de las hojas amarillas.	Wathebaqui-quisis.
Setiembre, la luna de la caída de las hojas.	Inaqui-quisis.
Octubre, la luna de la caza pasajera.	Bina-hamo-quisis.
Noviembre, la luna de la nieve.	Kaskadino-quisis.
Diciembre, la luna del Pequeño-Espíritu.	Manito-quisis.
Enero, la luna del Gran-Espíritu.	Kitei-manito-quisis.
Febrero, la luna de la llegada de las águilas.	Wamebinni-quisis.
Marzo, la luna de la nieve endurecida.	Oua banni-quisis.
Abril, la luna del calzado de la raqueta.	Pokaodaquimi-quisis.
Mayo, la luna de las flores.	Wabigon-quisis.

Los años se cuentan por nieves ó por flores, y tanto el anciano como la joven tienen en el número de sus años el símbolo de sus edades.

CALENDARIO NATURAL.

Los indios solo conocen en astronomía la estrella polar, á la que llaman *estrella inmóvil*, y les sirve para guiarse durante la noche. Los osagos han observado y dado nombre á algunas constelaciones. De dia no tienen los salvajes necesidad de brújula, pues en las sábanas la punta de la yerba se inclina al Sur, y en los bosques, el musgo que se pega al tronco de los árboles por la parte Norte, les indican el Septentrion y el Mediodia. Para los viajes nocturnos tienen diseñadas cartas geográficas en las cortezas de los árboles con la designacion de las distancias.

Los diversos límites de su territorio son rios, montañas, una roca donde se ha concluido un tratado, una tumba á la orilla de una selva, ó una gruta del Gran-Espíritu en un valle.

Las aves, los cuadrúpedos y los peces, sirven de barómetro, de termómetro y de calendario á los salvajes, y dicen que el castor les enseña á edificar y gobernarse, el carcajú á cazar con los perros como él lo ejecuta con los lobos, y el gavilan de agua á pescar con un aceite que atrae al pez.

Los pichones, cuyas bandadas son innumerables, y las becadas americanas de pico de marfil, anuncian el otoño á los indios, al paso que los papagayos y pico-verdes predicen la lluvia con silbidos temblorosos.

Cuando el *maukawis*, especie de codorniz, canta sin cesar desde la madrugada hasta la puesta del sol en el mes de abril, el siminof considera pasados los frios, y las

(1) Beltrami.

mujeres siembran las semillas propias del estío; pero cuando se sitúa en una cabaña por la noche, el que la ocupa se prepara á morir.

Si el pájaro blanco juguetea en la region superior del aire, anuncia infaliblemente una tormenta; pero si llegada la tarde revolotea delante del viajero haciendo un ala con otra, como asustado, predice algun peligro.

En los grandes acontecimientos patrios, los juglares afirman que Kitchi-Manitú se remonta mas allá de las nubes en alas de su ave favorita, el *walkon*, especie de ave del paraiso de alas oscuras, y cuya cola está adornada de cuatro largas plumas verdes y rojas.

Las cosechas, los juegos, las cacerías, las danzas, las reuniones de los saquems, las ceremonias del matrimonio, del nacimiento y de la muerte, todo se ordena por observaciones sacadas de la historia natural, y fácil será comprender cuánta gracia y poesía prestarán al lenguaje de aquellos pueblos, usos tan sencillos. Nuestras gentes van á divertirse á la Grenouillère, trepan por la cucuña, siegan á la mitad del mes de agosto, plantan cebollas por Saint-Fiacre y se casan por San Nicolás.

MEDICINA.

La ciencia médica es una especie de iniciación entre los salvajes, y se llama la *gran medicina*: afilíase en ella como en una fraemasonería, pues tiene sus secretos, sus dogmas y sus ritos.

Si los indios pudiesen desterrar del tratamiento de las enfermedades las costumbres supersticiosas y la charlatanería de los sacerdotes, conocerían todo lo que constituye la esencia del arte de curar, pudiéndose casi afirmar la adelantado tanto, como en los pueblos civilizados.

Conocen una multitud de simples á propósito para cerrar las heridas, y usan oportunamente del *garentoquen*, que llaman *abasout-chenza*, á causa de su forma y es el *ginseng* de los chinos ó panax. Con la segunda corteza del saasafrás, cortan las fiebres intermitentes, y las raíces del *lyehnis* de hojas de yedra, les sirven para curar las inflamaciones de vientre; emplean tambien el *bellis* del Canadá, que se eleva á seis piés de altura, y produce unas hojas carnosas y estriadas, para combatir la gangrena, limpiando completamente las úlceras, ya se la reduzca á polvo, ya se aplique cruda y triturada.

El pipirigallo trifolio, de flores rojas, dispuestas en forma de espiga, tiene la misma virtud que el *bellis*.

Segun los indios, la forma de las plantas tiene analogías y semejanzas con las diferentes formas del cuerpo humano que están destinadas á curar, ó con los animales maléficis, cuyo veneno neutralizan. Estas observaciones no deberían despreciarse, pues los pueblos sencillos que aprecian mas que nosotros las indicaciones de la naturaleza, están menos sujetos á errores que nosotros.

Uno de los grandes medios empleados por los salvajes en muchas enfermedades, son los baños de vapor. Construyen con este objeto una *cabaña* que llaman *de los sudores*, y está formada con ramas de árboles plantadas en círculo y unidas por la copa, formando un cono; por la parte exterior se las cubre con pieles de animales, dejando solo una pequeña abertura junto al suelo, por la cual se entra apoyado sobre las rodillas y las manos. En medio de aquella estufa hay un recipiente lleno de agua, que se hace hervir echando guijarros enrojados al fuego; el vapor que se eleva de aquel baño es abrasador, y en pocos minutos el enfermo se cubre de sudor.

La cirugía no está ni con mucho, tan adelantada como la medicina; pero esto no obstante han logrado suplir nuestros instrumentos con invenciones ingeniosas. Entienden muy bien el mecanismo de los vendages, aplicados á las fracturas simples, y tienen huesos tan puntiagudos como lancetas para sangrar y escarificar los miembros reumatizados. Para sacar la cantidad de sangre prescrita, la chupan con un cuerno, y en lugar de ventosas usan de unas calabazas llenas de materias combustibles, á las que ponen fuego cuando hay necesidad de aplicarlas. Abren moxas con nervios de cabra, y en vez de sifones usan de las vejigas de ciertos animales.

Los principios de la caja fumigatoria, empleada por algun tiempo en Europa, en el tratamiento de los ahogados, son conocidos de los indios, y se sirven al efecto de una ancha tripa cerrada en una de las extremidades, y abierta en la otra por un pequeño tubo de madera: esta tripa se infla con humo y este se hace penetrar en los intestinos del ahogado.

Todas las familias tienen lo que se llama *saco de medicina*, y consiste en un saco lleno de manitús y de diferentes simples de gran poder, que se transporta tambien á la guerra; en los campamentos es un *palladium*, y en las cabañas, sus dioses Lares.

Las mujeres, como hemos dicho, se retiran durante el parto á la cabaña de las purificaciones, donde son asistidas por matronas, que en los partos ordinarios tienen los conocimientos necesarios, pero en los difíciles carecen de instrumentos. Cuando la criatura se presenta mal, y no la pueden volver, sofocan á la madre la que debatiéndose con la muerte, arroja el fruto de sus entrañas por el esfuerzo de la última convulsión. Advertida siempre la madre antes de recurrir á este medio, nunca vacila en sacrificarse: algunas veces la sofocacion no es completa, y en este caso se salvan á la vez el hijo y la heroica madre.

La práctica mas comun en estos casos desesperados es causar á la paciente un gran susto, y para esto, se acercan en silencio á la cabaña de las purificaciones, algunos de jóvenes y de repente dan un grito de guerra. Estos clamores suelen producir buen efecto; pero tambien se estrellan frecuentemente contra la serenidad de las mujeres animosas, de las que hay muchas entre las indias.

Cuando un salvaje cae enfermo, todos sus parientes van á su choza, pero tienen especial cuidado en no pronunciar nunca la palabra *muerte* estando presente algun amigo del enfermo, pues el ultraje mas sangriento que podría hacerse á un hombre, seria decirle: «Tu padre ha muerto.»

Hemos visto la parte seria de la medicina de los salvajes, y vamos á ver ahora la parte grotesca, la que hubiera pintado un Moliere indio, si lo que dice relacion con las enfermedades morales y físicas de nuestra naturaleza, no encerrara alguna tristeza.

Si el enfermo experimenta desmayos, en los intervalos en que se le puede suponer muerto, los parientes, sentados en torno de la estera del moribundo, segun su grado de parentesco, prorumpen en tan descomunales ahullidos, que se oiran á media legua de distancia. Cuando el enfermo recobra el uso de sus sentidos, los ahullidos cesan para volver á empezar á la primera crisis.

Entretanto llega el jugador, y el enfermo le pregunta si recobrará la vida, á lo que aquel le responde que solo él puede darle la salud. Entonces el enfermo, que se creia próximo á espirar, arregla á sus parientes, los consuela y los excita á desterrar la tristeza y á comer bien.

Cúbrese al paciente de yerbas, de raíces y de pedazos de cortezas. Sópasele con un tubo de pipa en las partes de su cuerpo donde se cree reside el mal, hablándole el jugador en la boca para conjurar, si es tiempo aun, al espíritu infernal.

El enfermo mismo dispone el banquete fúnebre, puesto que deben consumirse todos los viveres que quedan en la cabaña, y las ceremonias empiezan degollando los perros, para que vayan á advertir al Gran Espíritu de la próxima llegada de su amo. A pesar de estas puerilidades, hay alguna grandeza de alma en la sencillez con que el salvaje cumple el último acto de su vida.

Cuando el enfermo no tiene remedio, el jugador pone su ciencia al abrigo de los acontecimientos, y hace admirar su arte si el enfermo recobra la salud.

Así que el peligro ha pasado, no dice una palabra, y comienza sus invocaciones.

Empieza pronunciando palabras que nadie comprende, y despues exclama: «Yo descubriré el maleficio; yo obligaré á Kitchi-Manitú á huir de mi presencia.»

Dichas estas palabras, sale de la choza; los parientes le siguen, y corre á precipitarse en la *cabaña de los sudores* para recibir la inspiracion divina. Colocados al rededor de la estufa, y poseidos de un mudo terror, los parientes oyen al sacerdote que ahulla, canta y grita, acompañándose con un chichikué. De repente sale desnudo por el respiradero de la choza, cubiertos de espuma los labios y con los ojos torcidos; se abisma destilándole el sudor en un estanque helado, y despues se revuelca en la tierra, se hace el muerto y resucita, y volando á la cabaña manda á los parientes le vayan á esperar en la choza del enfermo.

A poco, se le ve venir con un carbon medio encendido en la boca, y una serpiente en la mano.

Despues de nuevas contorsiones al rededor del enfermo, deja caer el carbon y exclama: «Despiértate, yo te prometo la vida; el Gran Espíritu me ha revelado lo que te producía la muerte.» El poseido del espíritu divino se echa sobre su crédula víctima, y desgarrándola con los dientes arroja de su boca un huesecillo que llevaba oculto: «Hé aqui exclama, el maleficio que he arrancado de tu carne.» Entonces el sacerdote pide una cabra y truchas para hacer con ellos un banquete, sin lo cual el enfermo no podría sanar; y para llenar este deber religioso, los parientes están obligados á ir inmediatamente á cazar y pescar los manjares propuestos para el sacrificio.

El médico devora la comida; pero esto no basta. El enfermo está amenazado de una recaída si dentro de una hora aquel no obtiene el manto de un gefe que reside á dos ó tres jornadas del lugar de la escena. El jugador sabe la imposibilidad de cumplir el mandato; pero como prescribe á la vez la regla y la dispensa, mediante cuatro ó cinco mantos profanos, proporcionados por los parientes, los releva de la adquisicion del manto sagrado reclamado por el cielo.

Las aprensiones del enfermo, que naturalmente vuelve á la vida, aumentan lo maravilloso de aquella cura: el enfermo se sale del lecho, se arrastra á gatas por detrás de los muebles de la cabaña, y si se le pregunta, nada responde, continuando solo en sus vueltas al rededor de la habitacion, acompañadas de gritos extraños. Agárrasele por fin y se le vuelve á colocar en su estera; creyéndosele presa de un nuevo acceso de su mal, permanece un instante tranquilo; pero de improviso se vuelve á levantar, y se sumerge en un estanque, de donde se le extrae solo á fuerza de trabajo: preséntasele una pocion, y dice con gravedad señalando á uno de sus parientes: «Dásele á ese danta.»

El médico procura penetrar la causa del nuevo delirio del enfermo, y este le responde seriamente: «Me he dormido y he soñado que tenia un bisonte en el estómago.» La familia parece consternada; pero de repente todos los circunstantes exclaman á voz en grito diciendo que están tambien poseidos de un animal, y el uno imita el grito del caribú, el otro el ladrido del perro, y un tercero por fin el ahullido del lobo; el enfermo procura remedar á su vez los mugidos de su bisonte, y aquello es un laberinto espantoso. Há-

cese transpirar al visionario mediante una infusión de salvia y ramas de abeto, y curada ya su imaginación, por la complacencia de sus amigos, declara que el bisonte le ha salido ya del cuerpo. Estas locuras, mencionadas por Charlevoix, se renuevan diariamente entre los indios.

¿Cómo aquel hombre que se elevaba tan alto cuando se creía próximo á la muerte, se ofrece tan bajo cuando está seguro de vivir? ¿Cómo, sabios ancianos, jóvenes razonables y mujeres sensatas, se someten á los caprichos de una mente exaltada? Hé aquí los misterios del hombre, la doble prueba de su grandeza y su miseria.

LENGUAS INDIAS.

Cuatro lenguas principales parecen haberse distribuido la América Septentrional: la algonquina y el huron al Norte y al Este; la siouesa al Oeste, y la chicasesa al Mediodía; pero los dialectos difieren por decirlo así, en cada tribu. Los crecks actuales hablan el chicasés mezclado de algonquino.

El antiguo natchez era un dialecto mas dulce del chicasés.

El natchez, como el huron y el algonquin, no conocia mas que dos géneros: el masculino y el femenino desechando el neutro. Nada tiene de extraño esta clasificación en pueblos que á todo conceden pensamiento, que creen escuchar voces en todos los murmullos, y atribuyen las pasiones de la ira y del amor á las plantas; de los deseos á las ondas; espíritu inmortal á los animales, y almas á las rocas. Los nombres carecen de declinación en el natchez, y en el plural solamente toman la letra *k* ó el monosílabo *ki*, si terminan en consonante.

Los verbos se distinguen por la característica, la terminación y el aumento: así los natchez dicen, *T-ija*, yo marché; *ni Tyaban*, yo marchaba; *ni-ga Tija*, yo marcharé; *ni-ki Tija* yo marché ó he marchado.

Tenian tantos verbos como sustantivos expuestos á su acción; y así *comer* maíz era un verbo distinto del de *comer* cabra; *pasearse* en una selva, se decía de distinto modo que *pasearse* por una colina; *amará su amigo* se trasladaba por el verbo *napitilima*, que significa yo estimo; *amar á su dueño*, se expresaba por el verbo *nisikia*, que se puede traducir por *yo soy feliz*. En las lenguas de los pueblos cercanos á la naturaleza, los verbos se sobrecargan de una multitud de letras que varían su significación: el padre, la madre, el hijo, la mujer, el marido, todos han buscado expresiones diversas para manifestar sus diversos sentimientos; las pasiones humanas han modificado la primitiva palabra que dió Dios al hombre al concederle la existencia. El verbo era uno y lo encerraba todo; mas el hombre ha sacado de él las lenguas con sus variaciones y riquezas: lenguas en que se hallan sin embargo algunas palabras radicales que han quedado como tipo ó prueba de su comun origen.

El chicasés, raíz del natchez, carece de la letra *r*, excepto en las palabras derivadas del algonquin, como *arrego*, *yo hago la guerra*, que se pronuncia con una especie de desgarramiento del sonido. El chicasés tiene aspiraciones frecuentes para el lenguaje de las pasiones, tales como la ira, la cólera, los celos; pero en los sentimientos tiernos, y en las descripciones de la naturaleza, sus expresiones están llenas de encanto y de magestad.

Los sioux, á quienes su tradición hace originarios de Méjico en el alto Misisipí, han extendido el imperio de su lengua desde aquel río á las montañas Rocallas por la parte del Poniente, y hasta el río Rojo por

la del Norte: allí se hallan los cipawais, que hablan un dialecto del algonquin, y son enemigos de los sioux.

La lengua siouesa ofrece en su pronunciación un silbido bastante desagradable al oído, y á ella se deben los nombres de casi todos los ríos y lugares al Oeste del Canadá, tales como el Misisipí, el Misuri, el Osago, etc. En cuanto á su gramática, nada ó poco menos es lo que se sabe.

El algonquin y el huron son las lenguas madres de todos los pueblos de la parte de la América Septentrional comprendida entre las fuentes del Misisipí, la bahía de Hudson y el Atlántico, hasta la costa de la Carolina. Un viajero que supiera estas dos lenguas, podría recorrer sin intérprete mas de mil ochocientas leguas en este país, y hacerse entender de mas de cien pueblos.

La lengua algonquina comenzaba en la Acadia y en el golfo de San Lorenzo, y dirigiéndose de Sud-Este á Sud-Oeste, por el Norte, abrazaba una extensión de mil doscientas leguas. Los indigenas de la Virginia la hablaban también; pero en la parte allá de las Carolinas, hácia el Mediodía, dominaba la lengua chicasesa. El idioma algonquin terminaba por el Norte en los Cypawais. Mas hácia el Septentrion aparecía la lengua de los esquimales; al Oeste y orilla izquierda del Misisipí se habla la lengua algonquina, y en la orilla derecha del mismo río la lengua siouesa.

El algonquin no tiene tanta energía como el huron, pero es mas dulce, mas elegante, mas claro; empleáse comunmente en los tratados, y pasa por la lengua culta ó clásica del desierto. El huron lo hablaba el pueblo á quien debe su nombre, y el de los Iroqueses, colonia suya.

El huron es una lengua completa con verbos, nombres, pronombres y adverbios, teniendo los verbos simples una doble conjugación, una absoluta y otra reciproca; las terceras personas tienen dos géneros, y los nombres y los tiempos siguen el mecanismo de la lengua griega. Los verbos activos se multiplican hasta el infinito, como en la lengua chicasesa.

El huron carece de letras labiales; se le habla con pronunciación nasal, y casi todas las sílabas son aspiradas. El diptongo *uo* forma un sonido extraordinario que se expresa sin mover los labios, y los misioneros no sabiendo como indicarlo, lo han escrito con la cifra 8.

El genio de aquella noble lengua consiste principalmente en personificar la acción, es decir, en volver la pasiva por la activa; para probar lo cual el padre Rasle cita el ejemplo siguiente: «Si preguntáis á un europeo para qué le ha criado Dios, os dirá que para conocerle, amarle y servirle, y por este medio merecer la gloria eterna.» Un salvaje os responderá en lengua hurona: «El Gran-Espíritu ha dicho de nosotros: Que me conozcan, que me amen, que me sirvan y los haré entrar en mi ilustre felicidad.»

La lengua hurona ó iroquesa tiene cinco dialectos principales.

Esta lengua tiene solamente cuatro vocales *a, e, i, o* y el diptongo *u*, que participa de consonante y del valor de la *w* inglesa: sus consonantes son seis, *h, k, n, r, s, t*.

En el huron casi todos los nombres son verbos; no hay infinitivo, y la raíz del verbo es la primera persona del presente de indicativo.

Hay tres tiempos primitivos, de los cuales se forman los demás, y son: el presente de indicativo, el pretérito indefinido, y el futuro simple afirmativo.

Apenas hay sustantivos abstractos, y si se encuentran algunos, desde luego se descubre han sido formados fuera de tiempo del verbo concreto, modificando una de sus personas.

El huron tiene un número dual como el griego, y dos primeras personas plurales y duales. Carece de auxiliares para conjugar los verbos, así como de parti-

cipios y verbos pasivos, pues estos se forman por el activo ó se vuelven por él: *Yo soy amado*, se dice: *Se me ama*, etc. Tampoco hay pronombres para expresar las relaciones en los verbos, pues se conocen solamente por la inicial del verbo, que se modifica tantas veces y de tantas maneras, cuantas relaciones hay posibles entre las diferentes personas de los tres números, lo que es absurdo. Estas relaciones por lo tanto son la clave de la lengua, y una vez comprendidas, pues tiene reglas fijas, ya no hay obstáculo.

Una de las singularidades de esta lengua es que los imperativos de los verbos tengan primera persona.

Todas las palabras de la lengua hurona pueden componerse entre sí; y en general, exceptuando solo algunos casos, el objeto del verbo, cuando no es un nombre propio, se incluye en el verbo mismo, no formando mas que una sola palabra, y entonces el verbo toma la conjugación del nombre, porque todos estos pertenecen á una de sus cinco conjugaciones.

Esta lengua tiene un gran número de particulas expletivas, que aisladas no significan nada, pero que colocadas en el discurso, le dan gran fuerza y claridad. Estas particulas no son comunes al género masculino y femenino, sino que por el contrario cada uno tiene las que le son propias.

Estos géneros son dos: el noble para los hombres, y el innoble para las mujeres y los animales machos ó hembras. Cuando se dice de un cobarde que es una mujer, se hace masculina la palabra *mujer*; y cuando de una mujer se dice por el contrario que es un hombre se hace femenina la palabra *hombre*.

La señal del género noble é innoble, y la del singular, dual y plural, es la misma en los nombres y en los verbos, los cuales tienen todos en sus tiempos y número dos terceras personas, noble é innoble.

Cada conjugación es absoluta, reflexiva, reciproca y relativa, sirviendo de ejemplo la siguiente.

CONJUGACION ABSOLUTA.

Singular, presente de indicativo.

Iks8ens. . . . Yo aborrezco.

Dual.

Tenis8ens. . . Tu y yo, etc.

Plural.

Te8as8ens. . . Vosotros y nosotros, etc.

CONJUGACION REFLEXIVA.

Singular.

Katats8ens. . . Yo me aborrezco, etc.

Dual.

Tiatats8ens. . . Nosotros nos, etc.

Plural.

Te8atats8ens. . Vosotros y nosotros, etc.

Para la conjugación reciproca se añade *te* á la conjugación reflexiva, cambiando la *r* en *h* en las tres personas del singular y del plural.

Así pues se dirá:

Tekatats8ens. . Yo me aborrezco, *mutuo*, con alguno.

CONJUGACION RELATIVA DEL MISMO VERBO Y DEL MISMO NOMBRE.

Singular.

Relación de la primera persona á las otras.

Kous8ens. . . . *Ego te odi*, etc.

Relación de la segunda persona á las otras.

Taks8ens. . . . *Tu me*.

Relación de la tercera masculina á las otras.

Raks8ens. . . . *Ille me*.

Relación de la tercera persona femenina á las otras.

Saks8ens. . . . *Illa me*, etc.

Relación de la tercera persona indefinida *se*.

Ionks8ens. . . Se me aborrece.

Dual.

La relación del dual al dual y al plural, se hace plural: solo me ocuparé de la relación del dual al singular.

Relación del dual á las demás personas.

Keis8ens. . . . *Nos 2, te* etc.

Las tres personas duales á las otras, son las mismas que las plurales.

Plural.

Relación de la primera plural á las otras.

K8as8ens. . . . *Nos te*, etc.

Relación de la segunda plural á las otras.

Tak8as8ens. . . *Vos me*.

Relación de la tercera plural masculina á las otras.

Ronks8ens. . . *Ille me*.

Relación de la tercera plural femenina á las otras.

Iousks8ens. . . *Illa me*.

CONJUGACION DE UN NOMBRE.

Singular.

Hieronke. . . . Mi cuerpo.

Tsieronke. . . Tu cuerpo.

Raieronke. . . Su—á él.

Raieronke. . . Su—á ella.

Ieronke. . . . El cuerpo de alguno.

Dual.

Tenieronke. . . Nuestro (*meum et tuum*).

Iakenieronke. . . Nuestra (*meum et illum*).

Senieronke. . . Vuestro 2.

Nieronke. . . Su 2 á ellos.

Kanieronke. . . Su 2 á ellas.

Plural.

Te8aieronke. . . Nuestros (*nost. et vest.*)

Iak8aieronke. . . Nuestras (*nost. et illor.*)

Y así de todos los nombres. Comparando la conjugación de este nombre con la conjugación absoluta del verbo *iks8ens*, yo aborrezco, se ve que tienen absolutamente las mismas modificaciones en los tres números: *k* para la primera persona *s* para la segunda, *r* para la tercera noble, *ka* para la tercera innoble, y *ni* para el dual. Para el plural, se redobra *te8a*, *se8a rati*, *konti*, cambiando *k* en *te8a*, *s* en *se8a*, *ra* en *rati*, *ka* en *konti*, etc.

La relación en el parentesco va siempre de mayor á menor; ejemplo:

Mi padre, *rakenika*, el que me tiene por hijo. (Relación de la tercera persona á la primera.)

Mi hijo, *rienha*, el que yo tengo por hijo. (Relacion de la primera á la tercera persona).

Mi tío, *rakenchaa, rak...* (Relacion de la tercera persona á la primera).

Mi sobrino, *rion8atenha, ri...* (Relacion de la primera á la tercera persona, como en el verbo precedente).

El verbo *querer* no tiene traduccion en iroqués, y se sustituye con *ikire, pensar*, de este modo:

Yo quiero ir allá.

Ikeré etho iake.

Yo pienso ir allá.

Los verbos que expresan una cosa que no existe ya



MUJERES IROQUESAS

en el momento en que se habla, carecen de perfecto, conservando solamente un imperfecto, como *ronnhék-8e*, imperfecto, él ha vivido, él no vive ya. En esta regla: si *yo he amado* á alguno, y si *yo le amo aun*, me serviría por analogía del perfecto *kenon8ehon*. Si no le amo ya, me serviría del imperfecto *kenon8esk8e*; *yo le amaba*, pero *yo no le amo ya*: esto en cuanto á los tiempos.

Respecto á las personas, los verbos que expresan una cosa que se hace por fuerza carecen de primeras personas, y solo tienen una tercera relativa á las demás. Así, en *yo estornudo*, *te8akitsionh8a*, hay relacion de la tercera á la primera: esto *me estornuda* ó *me hace estornudar*.

Yo bostezo, *te8akskara8ata*, igual relacion de la tercera innoble á la primera *8ak*, esto *me abre la bo-*

CAZA.

ca. La segunda persona, *tu bostezas, tu estornudas*, será la relacion de la misma tercera persona innoble, á la segunda *tesatsionk8a, tesaskara8ata*, etc.

Para los términos del verbo ó régimen directo hay una variedad suficiente de modificaciones á los finales que las expresan inteligiblemente, modificaciones que están sometidas á reglas fijas.

Kninons, yo compro. *Kehninonse*, yo compro para alguno. *Kehninon* yo compro de alguno. — *Katenniet-ha*, yo envío. *Kehnieta*, yo envío por alguno. *Keiatennietennis*, yo envío á alguno.

Por solo el exámen de estas lenguas, resulta, que pueblos llamados por nosotros *salvajes*, estaban muy adelantados en esa civilizacion que consiste en la combinacion de las ideas: verdad que se confirmará mas y mas por los detalles de su gobierno (1).

Inmediatamente que los ancianos han acordado la caza del castor ó del oso, un guerrero va de puerta en puerta por todas las aldeas, diciendo: «Los gefes van á partir; todos los que quieran seguirlos que se pinten de negro y ayunen, para conseguir del Espíritu los sueños que les manifiesten el sitio en que reposan este año los castores y los osos.

Al oír esta advertencia todos los guerreros se pintarrajear de hollin disuelto con manteca de oso, y empieza el ayuno de ocho noches, ayuno tan riguroso que no se debe tragar ni una gota de agua, cantando entretando incesantemente para hacer propicios los sueños.

Cumplido el ayuno, los guerreros se bañan, y des-



LA PESCA.

pues se sirve un gran festin, durante el cual cada indio cuenta los sueños que ha tenido; si la mayoría de estos determina un sitio para la caza, la reunion resuelve trasladarse á él definitivamente.

Ofrécese un sacrificio expiatorio á las almas de los osos muertos en las cazas anteriores, y se las conjura se muestran favorables á los nuevos cazadores, es decir, que se suplica á los osos muertos permitan se ani-

quile á los vivos. En estas solemnidades, cada guerrero canta sus antiguas hazañas contra las fieras.

Terminados los cánticos, emprenden la marcha completamente armados, y cuando llegan á la márgen de un rio, los guerreros se sientan de dos en dos en el fondo de las canoas, cada uno con un remo en la mano. A la señal dada por el gefe, las canoas se colocan en fila y la que marcha á la cabeza arrostra la violencia de las aguas, cuando se navega contra corriente. A estas expediciones se llevan traillas de perros, lazos, trampas y calzado á propósito para andar sobre la nieve.

Llegados al sitio determinado, se sacan las canoas á tierra y se rodean con una empalizada revestida de césped. El gefe divide la gente en cuadrillas, cada una de igual número de individuos, y despues de la distribucion de los cazadores, se procede á la del terreno donde se ha de cazar, construyendo cada cuadrilla una choza en el centro del lote que le ha tocado.

Apartada la nieve, se clavan en tierra unas estacas, y apoyando en ellas cortezas de abedul quedan formadas las paredes de la cabaña: otras cortezas inclinadas

(1) He tomado la mayor parte de las curiosas noticias que acabo de dar acerca de la lengua hurona, en una pequeña gramática iroquesa manuscrita que tuvo la bondad de enviarme M. Marcoux, misionero en San Luis, distrito de Montréal, en el Bajo-Canadá. Además, los jesuitas han dejado trabajos importantes acerca de las lenguas salvajes del Canadá. El P. Chaumont que pasó cincuenta años entre los hurones, ha compuesto una gramática de su lengua, y debemos tambien al P. Rasle, encerrado diez años en una aldea de Abenakis, preciosos documentos. Háse concluido un diccionario francés-iroqués, nuevo tesoro para los filólogos, y se posee tambien el manuscrito de un diccionario iroqués é inglés del cual se ha extraviado desgraciadamente el primer tomo que abrazaba desde la letra A hasta la L.