

DICCIONARIO

de mitología bribri



Carla Victoria Jara Murillo
Dirección, Introducción y Redacción

Alí García Segura
Consultor de Cultura Bribri

Con la participación de
Carlos Sánchez Avendaño
Asistente de Redacción

DICCIONARIO

de mitología bribri



Carla Victoria Jara
Murillo

Dirección, Introducción y Redacción

Alí García Segura
Consultor de Cultura Bribri

Con la participación de
Carlos Sánchez Avendaño
Asistente de Redacción


EDITORIAL
UCR
2014

398.209.728.6

J37d Jara Murillo, Carla Victoria

Diccionario de mitología bribri / Carla Victoria Jara Murillo ; dirección, introducción y redacción Alf García Segura ; consultor de cultura bribri ; con la participación de Carlos Sánchez Avendaño, asistente de redacción. – 1. ed., 2.^a reimpr.– [San José], C.R. : Edit. UCR, 2014.

lviii, 271 p.

ISBN 978-9977-67-738-5

1. MITOLOGÍA INDÍGENA – DICCIONARIOS.
2. INDÍGENAS DE COSTA RICA – DICCIONARIOS.
3. BRIBRIS. I. García Segura, Alf, coautor. II. Sánchez Avendaño, Carlos, colaborador. III. Título.

CIP/2629

CC/SIBDI. UCR

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica

Primera edición: 2003

Segunda reimpresión: 2014

La EUCR es miembro del Sistema de Editoriales Universitarias de Centroamérica (SEDUCA), perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Control de calidad: *Wendy Aguilar G* • Ilustración de portada: *Xinia Raquel*, 6º grado, Escuela de Katsi Talamanca
Diseño de portada: *Elisa Giacomini V.*

© Editorial Universidad de Costa Rica, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. Costa Rica.

Apdo. 11501-2060 • Tel.: 2511 5310 • Fax: 2511 5257 • administracion.siedin@ucr.ac.cr • www.editorial.ucr.ac.cr

Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

Impreso bajo demanda en la Sección de Impresión del SIEDIN. Fecha de aparición, marzo 2014.

Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. IG 711

Introducción

Carla Victoria Jara Murillo

I. Origen y motivaciones de la obra

La idea de hacer el *Diccionario de Mitología Bribri* surge de la investigación acerca de la narrativa tradicional bribri que iniciáramos a partir del año 1995. Las primeras inquietudes o motivaciones que sirvieron de base para el proyecto fueron:

1. Aparte de **Sibõ**, el dios y eje central de la mitología bribri, ¿cuáles son los personajes clave que construyen ese mundo mitológico?
2. ¿Cuál es la relación entre estos personajes, cuál es la función de cada uno; por ejemplo: cuáles colaboran con **Sibõ** y cuáles actúan en su contra?
3. En los materiales publicados abundan nombres que parecen designar al mismo personaje: ¿cuáles de estos nombres se refieren al mismo ser?

Estos planteamientos nos convencieron de que era indispensable contar con un diccionario que orientara al investigador y a los bribris mismos en ese profuso mundo, tan densamente poblado de seres y de eventos significativos para la cultura.

El primer paso entonces fue la inscripción del proyecto “Preparación de una base de datos para la elaboración de un Diccionario de Mitología Bribri” (No. 021-95-300), auspiciado por la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica y realizado de agosto de 1995 a diciembre de 1997. En este proyecto trabajaron conmigo Alí García Segura, coautor de la obra, como investigador asociado y asesor en cultura bribri, y Carlos Sánchez Avendaño, como asistente de recopilación y redacción. Durante esta primera etapa se logró construir una base de datos con cerca de 2000 registros. Se recopiló la información sobre la base de 26 fuentes, cuyo detalle se aprecia en el apartado IV. Durante los siguientes 18 meses trabajé en la redacción del diccionario en el marco de un proyecto más amplio: “Preparación y redacción del Diccionario de Mitología Indígena Costarricense” (No. 021-98-276), auspiciado por la misma institución.

II. Aproximación al mundo mitológico bribri

Los bribris constituyen el más numeroso de los grupos indígenas que aún subsisten en el actual territorio costarricense. Sus principales poblaciones están ubicadas en Talamanca, cantón de la Provincia de Limón que se encuentra en el límite sureste, en la frontera con Panamá. Existen también algunas comunidades bribris en el sur del país: en el cantón de Buenos Aires, Provincia de Puntarenas. Sin embargo, ciertamente es en la

región talamanqueña donde se encuentran los grupos que más conservan su modo de vida y sus tradiciones. La lengua bribri es hablada en ambas regiones y en total tiene aproximadamente 10000 hablantes. Al bribri se le reconocen tres dialectos: dos en Talamanca, denominados según el nombre de dos poblaciones: Amubre (que se encuentra entre los ríos Urén y Lari) y Coroma (entre los ríos Lari y Coén); y el de la zona sur, llamado dialecto de Salitre. Las fuentes utilizadas en este diccionario contienen tradiciones orales recogidas en ambas regiones; pero en su gran mayoría corresponden a la zona de Talamanca.

Para abordar el tema de la mitología bribri, partimos de un concepto fundamental: el **suwo'**. En general llamamos **suwo'** al conjunto de historias que transmiten los hechos del mundo mitológico bribri. La palabra **suwo'** tiene varias realizaciones fonéticas según el dialecto: **siwo'**, **suwa'**, **siwa'**. El concepto tiene una compleja esfera semántica, ya que puede significar historia, alma y viento.

En un sentido más abstracto, el **suwo'** comprende un cuerpo de conocimiento que define la forma en que los bribris interpretan la realidad. En la visión tradicional, las historias que lo conforman son hechos reales, constituyen la historia del pueblo bribri, pues historia, cuento, mito, filosofía, son una sola dimensión unificada. Uno de los rasgos sobresalientes de este cuerpo de conocimientos es el simbolismo mediante el cual el mundo de **Sibö**, es decir el mundo que se narra en las

historias, representa el sistema de creencias bribri. El **suwo'** es apenas vestigial en la actualidad, lo cual se comprueba en el hecho de que la gran mayoría de las historias recogidas en las fuentes carecen de las porciones cantadas y recitadas, partes fundamentales del antiguo discurso del **suwo'** (Jara, Carla Victoria. 1995. *Text and Context of the Suwo': Bribri Oral Tradition*. Louisiana State University, PhD dissertation).

El **suwo'** expresa dos mundos discursivos: el mundo de **Sibò** es la representación de los hechos en un mundo abstracto y sobrenatural; su función es aportar la “causa creativa” del otro mundo: el mundo concreto y real de los bribris. Ambos mundos discursivos se juxtaponen en una relación de causa y efecto, lo cual refleja un sistema de creencias causalista en el cual todo lo que existe en el mundo tiene su causa en el mundo de **Sibò**. Así como se plantea en la filosofía racionalista, la causa se convierte en el efecto, y esto es claramente lo que se refleja en el **suwo'** mediante la yuxtaposición de estos dos mundos discursivos. Por esto el **suwo'** no solo contiene la narrativa referida al mundo de **Sibò** sino también los códigos de comportamiento para la vida en general, que se derivan y explican por medio de lo que hizo **Sibò** antes de crear la semilla de maíz origen de los indígenas: cómo vivió, cómo organizó el mundo en que vivimos.

Estos dos mundos discursivos, que identificaremos de ahora en adelante como el mundo mitológico y el mundo actual, se encuentran en una relación que hemos

llamado “especular inversa”. Esta relación se estudia en mayor o menor grado en las principales investigaciones sobre el mundo cultural bribri:

La antropóloga costarricense María Eugenia Bozzoli (1976. *El nacimiento y la muerte entre los bribbris*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica) habla de ecuaciones o correspondencias en relación con los conceptos de nacimiento y muerte, por ejemplo entre **ditsò** ‘semilla’, **dicha** ‘huesos’ y **sula** ‘origen o principio’:

Estos tres conceptos tienen que ver con origen e identidad; significan identidad o continuidad, siempre y cuando se mantengan en la condición de semilla viable, es decir cuidada, preservada, guardada. Representan la unión de arriba y abajo. (...) De esta unión se derivan las equivalencias entre el nacimiento y la muerte. Este último concepto es el pasaje o regreso al lugar de origen /sulàkaska/. Las equivalencias entre el nacimiento y la muerte se derivan de la utilización de símbolos relativos a la continuidad societaria, a la inmortalidad social. (p. 211)

El importante estudio de Marcos Guevara *Mythologie des Indiens Talamanca (Costa Rica)* (1986, Université de Paris-Nanterre, tesis doctoral) presenta una serie de reveladores ejemplos sobre las relaciones inversas. En el caso de las enfermedades, sus dueños o representantes mitológicos y los seres humanos ven las cosas de manera opuesta: lo que para las enfermedades es camino, para los humanos es río; los caseríos de los

humanos son aguas estancadas para las enfermedades, para los humanos las aguas estancadas son las casas de las enfermedades (p. 161).

La obra *La casa cósmica talamanqueña y sus simbolismos* de Alfredo González y Fernando González (1989, San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica) trata a profundidad el tema de la relación inversa en lo que concierne al espacio:

...en la idea ancestral (...), el universo es como una gran casa cónica cuya cubierta o techo es el cielo mismo y las estrellas son las puntas de los bejucos que lo amarran. De igual manera esta gran casa tiene su prolongación (imaginaria) subterránea e invertida, donde existen otros mundos y habitan otros seres. En la parte final o "punta" cerca del nadir se halla el mundo de Sula', según algunas versiones". (p. 145, 147)

Vemos que los dos mundos discursivos que antes mencionamos como partes integrales del **suwo'** se corresponden con grandes espacios o planos: el mundo mitológico se ubica en el plano subterráneo y el mundo actual se ubica en el plano de la superficie. González y González resumen del siguiente modo las referencias a este espacio subterráneo en donde ocurre el mundo mitológico:

...el inframundo de Sula' o mejor dicho ese gran cono invertido subterráneo [es] el lugar primigenio de la creación por excelencia. Por eso contiene las esencias y los orígenes de todo cuanto existe sobre la tierra. Recordemos que antes de que Sibõ construyera esta gran

casa para los indígenas, reinaba la oscuridad y la superficie era roca pura. El universo estaría en ese momento formado por el cono o casa invertida. En su parte superior Sibò crea la tierra, el mar, el sol, la luna, la lluvia, el viento y las semillas de maíz de las que nacerían los seres humanos. Así esta casa del supramundo habría seguido en alguna medida el modelo de la primera, donde residía Sula', los seres y las creaciones anteriores a la semilla humana. (p. 159)

Esta relación especular inversa se manifiesta también en el plano temporal y en el plano que hemos llamado ontológico. En el plano temporal, existen el tiempo de la oscuridad y el tiempo de la luz, correspondientes, como vimos arriba, al mundo mitológico y al mundo actual, respectivamente. Ambos mundos están presentes, el de la oscuridad no ha dejado de existir al crearse la luz, sino que sigue vivo en la tradición y en el sistema de creencias. Uno es reflejo del otro, solo que el de la oscuridad o mundo mitológico es invisible, como se verá más adelante. Esta relación se estudia con cierto detalle en la introducción de la obra *Kó Késka. El lugar del tiempo* (Carla Victoria Jara y Alí García Segura, 1997, San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica / Comisión Costarricense de Cooperación con la UNESCO). En la visión tradicional, el tiempo mitológico y el tiempo actual coexisten del mismo modo que sus respectivos planos espaciales. Esta imbricación de tiempo y espacio es perfectamente natural en la concepción del mundo bribri, lo cual se manifiesta en el

hecho de que una misma palabra **ká** (o **kó**, según el dialecto), significa a la vez tiempo y lugar.

Desde el punto de vista ontológico, los seres del mundo en el que estamos tienen un ser correspondiente en el otro mundo. Todos los seres mitológicos existen en el mundo de **Sibò** y proyectan una imagen de sí mismos en el mundo actual. En esta relación encontramos de nuevo una organización de tipo imagen invertida, según la cual lo que es pequeño en este mundo es grande en el otro y viceversa. Esta es una relación que se manifiesta repetidamente en las definiciones recogidas en el diccionario. Así por ejemplo, la definición de **Áksula**, el rey del comején, nos dice:

Áksula

Representante del comején. (...) Personaje que cava un túnel entre los mundos para que Séitamí y Sibò se escapen al lugar de las hormigas. Al comején en este mundo lo vemos pequeño, pero en el otro mundo es un ser gigantesco. *ISY-77*.

(Nótese, en relación con la coexistencia de los mundos en el plano temporal, la actualidad del otro mundo o mundo mitológico en el uso del presente: “en el otro mundo *es* un ser gigantesco”.)

En la definición de la yuca (mandioca), vemos un ejemplo de cómo los seres mitológicos ven las cosas en relación a como las ven los seres humanos:

Ali'

Yuca (*Manihot sculenta*). Ulékë, el dueño de los peces, ve a estos animales como yucas. *VINC3-88*. En la mitología bribri, los dueños de las cosas ven sus pertenencias como cosas opuestas a como las vemos los humanos. Por ejemplo, lo que para los humanos es agua, para los seres mitológicos es tierra y viceversa. Esto es, para los humanos los peces están en el agua y la yuca está en la tierra; para Ulékë los peces son como yuca pues están metidos en lo que para él es la tierra (y para nosotros es agua). *AGS*.

Más arriba vimos un ejemplo (Guevara, op. cit.) sobre cómo ven las cosas los dueños de las enfermedades (**dawèwak**). En el *Diccionario* encontraremos que para las enfermedades los humanos son una bebida, un pájaro, una planta o un animal comestible, dependiendo de la enfermedad particular que aqueja al enfermo. **Tuàlia**, el dueño de la gripe, ve a los humanos como peces y por eso cuando alguien tiene gripe se dice que **Tuàlia** está comiendo pescado. La enfermedad del reumatismo se presenta en el mundo actual como una ardilla, y cuando alguien padece de esta enfermedad se dice que la ardilla está comiendo cacao (el cacao representa la sangre de los bribris).

Los seres mitológicos individuales tiene su manera de ver a los seres humanos. Por ejemplo, el poderoso diablo **Bukulú** ve a los humanos como aves y por eso les dispara con su cerbatana. Para los diablos **Kábala**, los seres humanos son como cerdos. Pero este prisma

según el cual las cosas y los seres son vistos de distintas formas según quien los vea, no solo se manifiesta en la relación entre seres mitológicos y seres humanos actuales, sino también entre los seres mitológicos mismos. Así por ejemplo, **Kikílma**, el dios del trueno, ve a los diablos como aves comestibles y por ello los diablos le temen. **Duwàlök**, el rey o dueño de los animales, ve a estos como plantas, por ejemplo a los monos los ve como aguacates. **Tamì**, los dueños o espíritus de las montañas, ven a las dantas (tapires) como sus vacas y a los saínos como sus puercos.

Esta estrategia según el cual las cosas o los seres son vistos de una manera en el mundo mitológico y de otra en el mundo actual, es analizada por González y González (op. cit.) como un sistema de códigos paralelos, cuya función es evitar la furia de las fuerzas de la naturaleza. “Recordemos que nombrar es “evocar”, y como todo lo que existe en la naturaleza tiene vida, espíritu o tiene dueño, es peligroso nombrar (designar con su verdadero nombre) un demonio, un animal o vegetal si se va a utilizar.” (p.15)

El siguiente extracto de la obra *Vías de Extinción, Vías de Supervivencia* (Palmer, Paula, Juana Sánchez y Gloria Mayorga. 1992. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica) muestra la visión bribri sobre la coexistencia de los mundos mitológico y actual:

En nuestra historia figuran muchos seres inmortales que son como parientes de Sibò. Ellos también andaban aquí en la tierra y los primeros indios los

veían. Ya no se ven pero todavía existen. (...) El indígena que conoce su historia sabe que muchas cosas que vemos aquí son como reflejos de otro plano de la realidad, y ese otro plano de la realidad es invisible para nosotros. Por ejemplo, las culebras venenosas son las flechas de *Shulàkama*; la danta es la prima hermana de *Sibö*; el viento es *Sèrkë*, dueño de los animales; el mar es *Mulúrtami*, una mujer que Dios [*Sibö*] convirtió en mar; el arco iris es *Tkabèköl*, una culebra que se comía a la gente en los tiempos antiguos; las piedras de los chamanes son *sia'*, la hermana de *Sibö*. A estas manifestaciones de Dios les tenemos mucho respeto, y a veces temor, porque sabemos que significan algo más allá de lo visible. (...) todo lo que existe en la tierra tiene su origen en seres inmortales y son el reflejo de ellos. (p. 35)

Lo que muestran estas correspondencias, equivalencias o relaciones especulares en los planos espacial, temporal y ontológico es que la visión de mundo bribri está constituida por una interpretación armónica de la naturaleza en todas sus facetas: tiempo, espacio y ser.

Transmisión del suwo'

Los relatos se han transmitido de generación en generación desde tiempos inmemoriales y constituyen la historia viva de la cultura. La tradición oral es una praxis que incluye no solo el acto de narrar o cantar, sino también la capacidad del narrador de revivir la historia

A

Abèbulu

Rey del pollo. Diablo del grupo de los **Sòrbulu**, al cual **Sibò** practicó mal agüero (**wáyök**) por medio de un pollo que Abèbulu poseía. Un día Sibò lo visitó y le pidió que cocinara el pollo para que lo comieran juntos. Abèbulu aceptó y una vez que el pollo estuvo listo, se lo entregó a Sibò para que lo repartiera; pero en vez de esto, Sibò lo sopló cuatro veces y el pollo salió volando mientras cantaba: “koteruuu”. Abèbulu se asustó muchísimo, pues comprendió que con este mal agüero Sibò le presagiaba la muerte. *ITHB-206.KKLT-30-1.TOIC7-26-7*. Rey del perro; uno de los Sòrbulu. Ve a los seres humanos como animales. *ISY-80*. Personaje que, en un descuido de los ayudantes de Sibò, se robó la canasta de semilla de maíz (**dotsò**) origen de los indígenas y se la tragó. Como Sibò sabía lo que había ocurrido, al tiempo fue a buscar su canasta a casa de Abèbulu y, mientras conversaba con él, vio una planta de cacao cargada de frutas maduras. Sibò le dijo que preparara chocolate, porque en tres días él regresaría para beberlo juntos. Así lo hizo, pero cuando le ofrecieron el primer guacal, en lugar de beberlo lo sopló tres veces y ordenó que se

lo pasaran a Abèbulu. Apenas este se lo tomó, su estómago hizo un fuerte ruido y reventó, momento en que salió la canasta y fue recogida por los ayudantes de Sibò. *SCTB-48-50*. Ver **Yàbulu**.

Aëbëkö

Dueño de las enfermedades. Las flechas de este personaje son culebras vivas con las que mata a sus víctimas. Vive debajo de donde nace el sol y es considerado el principio de las plagas. *DCMB-58,109*. Título en habla ritual referido a los dueños de las enfermedades (**dawé-wak**). *AGS*.

Aëkéköl

Señor; título de gran dignidad. *AGS*.

Àiáksula

Portento, señal de mal agüero (**wáyök**). Tiene el aspecto de un mono partido verticalmente, con una única pata y media cabeza. De sus pulmones brota un horripilante espumarajo. Proviene de una de las extremidades de **Sòrkula**, a quien **Sibò** lanzó en piezas por los aires castigando así todas sus maldades. Àiáksula fue confinado a vivir en las copas de los árboles, desde donde se escuchan sus horribles alaridos por las noches. *TOIC3-33*. Ver **Òlöksula**.

Ai'

Sainillo (*Dieffenbachia seguine*). Planta cuyas hojas se suavizan sobre el fuego y se utilizan para “soplar” a los

pacientes durante las curaciones. *VINC2-168*. El personaje mitológico (ver **akéköl**) que fue esta planta estuvo presente cuando nacieron las enfermedades y por ello conoce su origen. *VINC3-97*. Ver **awá** y **dawéwak**.

Ajuwak

Nombre de un clan. *TOIC5-7*.

Ák Ölökipu

ák ‘piedra’. Lugar en donde **Ölökipu** se comía a la gente y donde vive actualmente. *VINC3-76*. Ver **pú**.

Akéköi

Máximo representante, ser que representa lo máximo para alguien. Título que acompaña el nombre de personajes mitológicos, en particular los que representan animales o plantas. Estos con frecuencia se denominan con el nombre común del animal o la planta seguido de este título. Los máximos representantes de plantas y animales constituyen uno de los grupos de seres del mundo de **Sibö**, junto con **ditsö** ‘semilla origen de los humanos, clanes’, **yámipa** ‘parientes y amigos’, **íyi** ‘cosas’ y **bé** ‘diablos’. Ver **Introducción**.

Áknama

ák ‘piedra’, **namà**, de **namù** ‘felino’. Nombre genérico de diablo. *TOIC5-32*. *VINC2-168*. Espíritu maligno. Otro nombre de **Itsa**. *VINC3-73*. Persigue a los cazadores y a veces es identificado con **Dìnamu**, el felino de

agua. *NMEB-183*. Es definitivamente malo y tiene poderes sobrenaturales para asustar. *DCMB-23,110*. Una vez vio a un cazador matando un perico ligero (*sinà*) y lo quiso imitar. El cazador se enojó muchísimo, lo agarró y le metió un mecate por la boca que le salió por el ano, y luego lo tiró en un guindo. Cuando *Áknama* pidió auxilio, otros diablos lo ayudaron y él se puso a perseguir al cazador. El cazador tiró el perico ligero, entró a una casa donde había maíz blanco y maíz negro y se escondió en el maíz blanco, que es el que respresenta el origen de los indígenas. Cada vez que *Áknama* preguntaba si ahí estaba el cazador, el maíz blanco aseguraba que no, mientras que el negro decía que sí. En la mañana, cuando cantó el gallo, los diablos se marcharon y el cazador pudo regresar a su casa. *VINC3-90*. Ancestros de animales que poseían cualidades humanas incluyendo el lenguaje. Participaron como obreros en la construcción de la gran casa cósmica (el mundo), pensando que la casa podría serles de utilidad ser. *CCTS-129,163*.

Áksula

ák ‘piedra’, **sula** ‘origen o principio’. Representante (ver *akéköl*) del comején. Ayudó a *Sibò* y a su madre (*Siitamí*, *Sékama*) a escapar de *Sòrbulu*, construyendo el camino subterráneo que los llevó a *Dìratuaa Lòratuaa*, un lugar arriba donde estaba la casa de las hormigas; allí *Sibò* vivió hasta que fue hombre. *ITHB-108*. *KKLT-25-26*. Cuando *Sékama* pidió ayuda para proteger de *Sòrbulu* a su hijo *Sibò*, *Áksula* hizo un camino y

los llevó a un lugar donde había muchas hormigas; ellas escondieron a Sibò hasta que este cumplió los 25 años. *TOIC7-9.TOIC7-25-7.TOIC6-19*. Personaje que cava un túnel entre los mundos para que Séitami y Sibò se escapen al lugar de las hormigas. Al comején en este mundo lo vemos pequeño, pero en el otro mundo es un ser gigantesco. *ISY-77*.

Áktértōwak

Clan que se asocia al tigre. *NMEB-47. TOIC5-7*.

Alá

Trueno, en bribri común. Su nombre mitológico es **Kikíma**.

Alàbulu

Gigante, ayudante de **Sibòkomo**, quien lo envió a Buenos Aires (en el Pacífico Sur) para que limpiara el lugar y el camino. *ITHB-83*. Gigante que hizo las sabanas. Derribó todos los árboles para hacer Buenos Aires, sabana en donde vivía y adonde no le gustaba que llegara gente. Una vez **Bóknama** fue a visitarlo y, con su enorme peso, le destruyó varios asientos. Alàbulu se enojó muchísimo y encadenó a Bóknama, pero, como este era más poderoso, la cadena se reventó. Entonces lo encerró en una bodega de piedra, pero Bóknama se escapó cuando oscureció. Alàbulu, creyendo que Bóknama se vengaría de él por haberlo encerrado, huyó de Buenos Aires y se fue a vivir por donde entra el sol, y por eso la gente ya no se enferma al pasar de San José Cabécar a Buenos

Aires. Alàbulu fue convocado por **Sibò** para cortar el árbol mar (ver **Dulùitami**), del que surgieron los animales marinos. *TOIC7-13-4,33.KKLT-55-56*. Enfermedad de las llagas o granos. Su origen se remonta a **Yàbulu**, pues cuando este miró los árboles que Sibò estaba creando, se contagiaron de la enfermedad; las manchas que tienen los árboles son las cicatrices de los granos. Los cuatro personajes que andaban con Yàbulu también tienen la marca de la enfermedad: la guatusa tiene el pie sin vello, la cotorra roja y el tepezcuintle tienen una cicatriz en el cachete, y el gallo tiene la cresta como la tiene. *TOIC7-23-4*.

Alàbulu Kiribulu

Nombre con rima de **Alàbulu**. *ITHB-83*.

Alàbuluwak

Clan que puede comer carne de danta, ya que fue uno de los clanes que **Sibò** le ofreció en matrimonio a **Namài-tami**, si ella lo acompañaba a la fiesta de inauguración del mundo. *TOIC7-15*.

Alákilirma

Uno de los diablos de los pozos; tiene el aspecto de un niño peloncito. *TOIC7-21*.

Alàmok

Búho en el cual se convirtió uno de los ojos de **Itsa'**. *VINC3-86*.

Alàr

alàr plural (irregular) de **alà** ‘niño’. Espíritus así llamados por su parecido con los niños. Son pequeños y tienen el cabello amarillo. Son custodiados por **Tamì**, quien no permite que se escapen. Si llegaran a escaparse, se comerían a toda la gente en un momento. Se alimentan de la sangre de las personas, porque les parece que es chocolate. *VINC3-92*. Duendes que viven en **Bédi**. Se llevan a los perros, los pollos y hasta a los niños pequeños, si los encuentran solos. *VEVS-32*.

Alàrbulu

alàr plural (irregular) de **alà** ‘niño’, **bulu** ‘jefe, rey’. Seres pequeños que viven debajo de la tierra. Se relacionan con **Alàrbulu**. Ayudaron a crear el mar. Son considerados los dueños de los monos, las guatusas y otros animales pequeños. *VINC2-168*. Se identifican con los duendes que bailan y cantan a los árboles. Tienen la particularidad de que les sale fuego por la boca y pierden a los niños con su canto. Viven en el monte y solo obedecen la voz del médico (**awá**). *VINC3-91*. Duendes autorizados por **Sibò** para ir a cantar a cualquier cerro o montaña; cuando veían a una persona, podían llevársela para que los acompañara a cantar. Caminaban cantándole a cada árbol y dejaban, al hacerlo, los palos totalmente lisos. Perdían a los niños. *VINC3-72*. Hombres que limpiaban las tierras por encargo de **Sibò**. Vivían en **Sòtki** (Buenos Aires). *BSS-14. TOIC6-21*.

Alári

Quebrada que queda en el camino a Buenos Aires y cuyo nombre fue puesto por **Bóknama** cuando bajó a tomar agua en ella. *TOIC7-13*.

Aláùwak

alá ‘trueno’, **ù** ‘casa’, **-wak** ‘dueños, gente’. Dueños de la casa del trueno, clan de una región entre Alto Lari y Alto Urén. *NMEB-44*.

Alàwe

alà ‘niño’, **-wé** forma enfática de **ù** ‘casa’. Casa del niño. Construcción provisional en el bosque, adonde se retira la mujer próxima al parto, de acuerdo con las antiguas costumbres bribris y cabécares. *CCTS-163*.

Aláwö

Piedras redondas utilizadas por **Talà** para matar a los diablos. *TOIC5-32*.

Aláyibiwak

Clan primo de la danta. *TOIC7-18*.

Aláyuli

Demonio. Personaje que tiene solo un pie, una mano y un ojo. Vive en los pozos. *TOIC7-20*.

Ali'

Yuca (*Manihot sculenta*). **Ulějkě**, el dueño de los peces, ve a estos animales como yucas. *VINC3-88*. En la mitología bribri, los dueños de las cosas ven sus pertenencias.

cias como cosas opuestas a como las vemos los humanos. Por ejemplo, lo que para los humanos es agua, para los seres mitológicos es tierra, y viceversa. Esto es, para los humanos los peces están en el agua y la yuca está en la tierra; para Uléjkë los peces son como yuca pues están metidos en lo que para él es la tierra (y que para nosotros es agua). *AGS*.

Álim

Conjunto de enfermedades que incluye reumatismo, artritis, calambres, problemas mentales y mala sombra; en su tratamiento se utiliza el manojo de plantas (**tsirík**). *VEVS-62*.

Aló

Zopilote (*Catharistes atrata*). *VINC3-87*. Ver **öló**.

Alöliwak

Clan que en los tiempos antiguos tenía prohibido comer danta (ver **Namàitamì**). Fue uno de los primeros clanes en heredar el conocimiento para hacer trampas. *TOIC7-15, 33*.

Amù

amù ‘pita, cabuya (*Furceaea cabuya*)’. Representante (ver **akéköl**) de la cabuya. Dueño de las trampas, por lo que, para hacer trampas, hay que pedirle ayuda. Vive detrás de donde nace el sol. Es también otro nombre de **Wàikala**, el dueño de las dantas. *TOIC7-33*. Padre de

Irìria, la niña tierra. Para protegerla del murciélago (**dakúr**), se transformó en un hilo blanco muy delgado, se tendió a la entrada del lugar donde ella dormía y se puso a mecerse en el aire. Cuando el murciélago pasó volando, el hilo lo cortó en dos, pero no lo mató. *VEVS-38*. En la historia de **Ògalasi** se denomina **nai' shkaba'** 'arcoiris de la danta'. *AGS*.

Amùkirwak

Clan dueño del pital o cabuyal. *NMEB-47*.

Anùk

Mujer que vive castigada por **Sibò** en las copas de árboles de ceibón, guácima y espavel. Duerme por las tardes, pero cuando en la copa de un árbol se oye "óóóóó", es porque ella está cocinando y batiendo el chilate de maíz. Una vez un hombre se le acercó para pedirle atol. Ella le llevó el atol y se sentó junto a él. El hombre le dijo que se lo tomaría en la mañana, pero le había dado miedo y por eso lo botó. **Anùk** se dio cuenta, le llevó otro poco y le exigió que se lo tomara, pero él lo volvió a botar. Entonces la mujer se enfureció y lo tocó en el pene. Él pasó toda la noche enfermo y al cuarto día tenía el cuerpo muy hinchado. El pene fue creciéndole y él orinaba muchísimo, por lo que se hizo una poza muy grande. El pene se le hizo como una culebra. Cuando llegaron los familiares, encontraron a la serpiente en la poza y el hombre había muerto. *VINC3-74-5*. Ver **Tkabèriwak**.

Atòl

Taltuza (*Macrogeomys cherrer*). Uno de los representantes (**akéköl**) de los médicos peligrosos (**kòkama**). *AGS. ISY-84*. Médico (**awá**) que, por medio de cantos y haciendo todo lo posible, intentó curar a **Diwö Akéköl**, el sol, pero no lo logró y este murió. *SCTB-45*. Crisálida. Gusano que estaba en el capullo. **Sibò** se hizo el enfermo y lo mandó a llamar para que lo curara. **Tòl** era un médico malo y quería eliminar al dios, pues pensaba que de todos modos ya estaba enfermo. Esto no le servía a **Sibò**, por eso prefirió llamar a **Duwàlk** para que le diera respuesta sobre su enfermedad fingida. *VINC3-98*.

Awá

Médico, especialista en medicina indígena. *CCTS-104, 163. VINC2-168*. Los médicos son los grandes depositarios del conocimiento, los grandes sabios. El médico cura mediante cantos especiales que **Sibò** dejó para tal efecto. Existe un canto para cada enfermedad. Debe conocer muy bien cómo actúa el dueño de cada enfermedad para poder enviarla a su lugar, debajo de donde nace el sol. Mediante el canto, el médico se comunica con los ayudantes de **Sibò** para que lo ayuden a desterrar la enfermedad. Dependiendo de la gravedad de la enfermedad, el canto puede durar dos, cuatro u ocho noches; lo más frecuente es un canto de cuatro noches. El canto del **awá** se simboliza como un ave que viaja al más allá para conversar con el espíritu de la enfermedad. El médico solo canta de noche, en un lenguaje especial, a ve-

ces llamado habla ritual o “canto”. Este es el lenguaje del tiempo de la oscuridad, antes de que Sibò creara la tierra y la iluminara. Además del canto, los médicos utilizan plantas para curar, las cuales actúan como ayudantes en el proceso, al igual que las piedras curativas sagradas (**sia'**), pieles de animales y otros elementos. Un objeto importante es la balsa, que consiste en un palo de madera de balsa (**ulù**) en donde el médico dibuja la enfermedad y a los seres que intervienen en la curación. También dibuja a Sibò y a **Sula'**, el artesano. La balsa se hace en casos de enfermedad grave. *ISY-17,21,66,77*. El aprendiz de awá debe iniciar sus estudios desde niño y termina a los veinte años. El joven awá empieza curando sólo a niños durante un año; cumplido el año puede hacer curaciones a adultos. Todo awá debe hacerles una fiesta una vez por año a las piedras sagradas. No debe matar ni negarle a nadie sus servicios de médico; no debe ser mezquino. Debe trabajar solamente de noche y fuera de la casa. Los primeros médicos aprendieron la sabiduría directamente de Sibò, quien les enseñó todos los cantos y les entregó las **sia'**. *SCTB-79-83*. Sibò estuvo enseñándoles a los sumos sacerdotes (**usé-kölpa**) durante casi toda la noche y empezó a enseñarles a los awápa en la madrugada; cuando salió el sol tuvo que irse y no pudo terminar su enseñanza. Por esta razón, los sumos sacerdotes eran más poderosos que los médicos. *VINC3-88, 98*. Sibò fingió estar enfermo para probar a los primeros médicos. Cuatro de ellos creyeron que él realmente estaba enfermo, por lo que Sibò los

castigó: a uno lo dejó tirado en la tierra, a otro lo cobijó, a otro lo colgó de un palo y al cuarto lo metió en una zanja. Un quinto médico acertó en adivinar que Sibò no estaba enfermo, sino que iba a crear el mundo. *TOIC6-23-4*. Ver **duwàlk** y **dikúswa**.

Awak

Montaña donde el manatí (**dútsi**) anduvo cazando. *TOIC7-19*. Ver **Naìtali**.

Awápa

awá ‘médico’, **-pa** ‘plural’. Médicos, especialistas en medicina indígena.

Awa’

Zorro hediondo (*Conepatus semistratus*). Primer médico (**awá**). Personaje (ver **akéköl**) que le consiguió a **Sibò** un cigarro para que con el humo dejara ciego a **Yé-ria**, el dueño de las culebras (en otras versiones esta función la cumple **Òlbatsu**, el colibrí). De esta manera, el zorro ayudó a Sibò a buscar protección para la semilla (**ditsò**) origen de los indígenas, para que esta no fuera fácilmente víctima de las culebras. También se enfrenta **Tuàlia**, el señor de la gripe, y lo mata. *AGS*. Ver **Shulàkama**.

Acerca de los autores

Carla Victoria Jara Murillo

Dirección, Introducción y Redacción

Profesora catedrática de la Escuela de Filología, Lingüística y Literatura de la Universidad de Costa Rica. Obtuvo el doctorado en lingüística en Louisiana State University, Estados Unidos. Es autora de *I Ttè Historias Bribris* y coautora (con Alí García Segura) de *Kó Késka El Lugar del Tiempo*.

Alí García Segura

Consultor de Cultura Bribri

Consultor nacional e internacional de problemática indígena. Fue Director Ejecutivo de Iiriria Tsó'tchök Fundación para la Defensa de la Tierra. Es miembro del Grupo de Trabajo de las Naciones Unidas para la Declaración de los Derechos Autónomos de los Pueblos Indígenas del Mundo. Autor de *Plantas de la Medicina Bribri* y coautor de *Ìes Sa' Yilite Nuestros Orígenes* (con Alejandro Jaén) y de *Kó Késka El Lugar del Tiempo* (con Carla Victoria Jara).

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
Librería UCR Virtual.

LIBRERÍA
UCR

VIRTUAL



El Diccionario de Mitología Bribri compila la definición de alrededor de 500 nombres de entidades míticas bribris. La motivación de los autores ha sido responder a algunas interrogantes básicas: Aparte de Sibò, el dios y eje central de la mitología bribri, ¿cuáles son los personajes míticos clave que construyen ese mundo; quiénes son aliados del dios y quiénes son sus adversarios; cuál es la relación entre todos ellos; cuál es la función de cada uno? El Diccionario se introduce con un estudio de este espacio mitológico, abigarrado de seres y de eventos todavía significativos para la cultura.

Los bribris son el pueblo indígena de Costa Rica más numeroso y habitan desde tiempos inmemoriales en las montañas de Talamanca, provincia de Limón.

ISBN 978-9977-67-738-5



9 789977 677385

**Autonomía
Universitaria**
Condición de un pueblo libre