



## PRÓLOGO

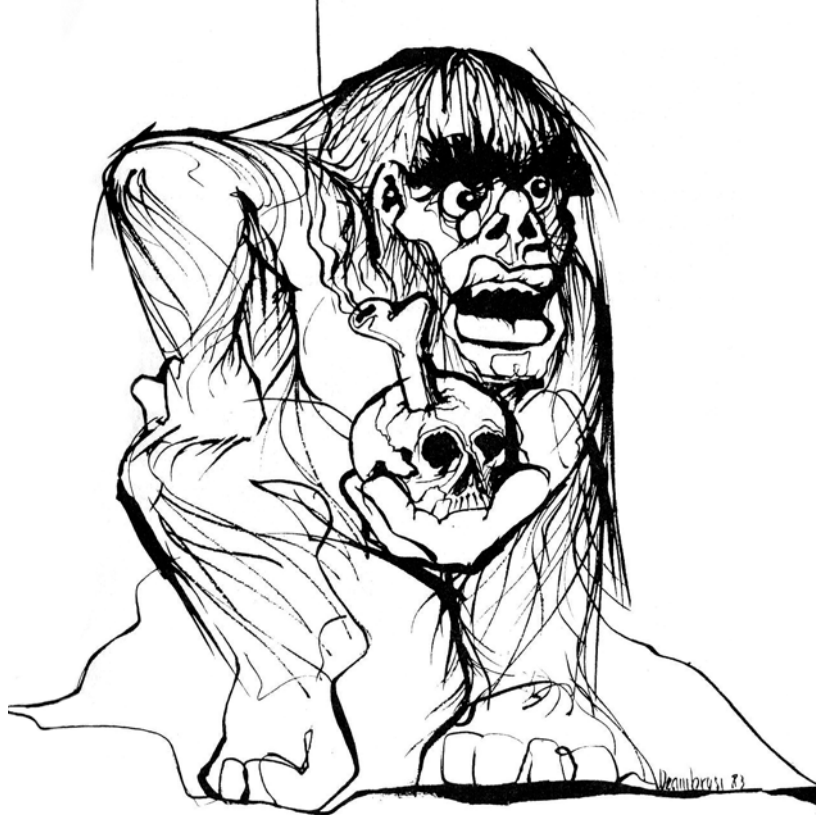
El mito es la capa más profunda y cargada de sentido del pensamiento simbólico. Está lejos de ser una ficción deleznable, una mera superstición, como parece surgir del lenguaje corriente, abonado por la mirada que el racionalismo occidental siempre promovió, desvalorizando lo percibido por los sentidos, considerándolo ilusorio, no científico. El hombre, más que un animal racional, es un animal simbólico, tal como lo definiera Ernst Cassirer, y el mito es para quienes lo vivencian una *vera narratio* (narración verdadera), como ya lo advirtiera Vico en 1725.

La ciencia niega la existencia de los mitos o intenta redimirlos mediante un abordaje racional, tal como hicieron el estructuralismo, el psicoanálisis y otras teorías, lo que implica desconocer la autonomía de esta forma de conocimiento, que debe ser vista más bien como alternativa o complementaria del pensamiento analítico y no como una “razón” sospechosa y enmascarada, a la que hay que desmontar con esquemas lógicos binarios o de otro tipo para poder sacarle alguna enseñanza útil.

Mircea Eliade señala que los mitos no son creaciones irresponsables de la mente, sino que responden a una necesidad y cumplen una función. Es que el mito no significa el fin de la razón, y tampoco es la instancia que la precede, algo que nos vincula a la infancia de la humanidad, según han planteado algunos autores, entre los que se cuenta Hegel, sino otra forma de conciencia más ligada a las pulsiones de la vida, que ilumina zonas de la realidad que la razón no alcanza o explica pobremente.

El mito, al igual que el arte y la literatura, sus hermanos, es una vivencia cargada de emociones, no la fría comprensión o intelección de la misma. Decía Georges Gusdorf que sin el mito la razón permanecería flotando en un mundo de abstracciones, desconectada de la existencia. Es que el mito no se despliega fuera de lo real. Por el contrario, se presenta más bien como un modo de situarse en este plano, en la medida en que instala paradigmas en la cultura y prescribe las acciones rituales que habrán de escenificarlos. Tanto las cosas como los actos devienen reales solo cuando se remiten a arquetipos conocidos y reconocidos como valiosos por una sociedad determinada. Toda acción que se sustrae a los paradigmas de la cultura sin fundar uno nuevo es un gesto condenado a caer en el vacío y la insignificancia. La aventura humana pasa por la significación del mundo, por otorgar un sentido preciso a las cosas y a los actos, y en este aspecto el aporte del mito resulta primordial, en cuanto constituye la más depurada expresión de la imaginación y el deseo. De ningún modo propicia una evasión de la realidad, sino que, por el contrario, enseña al hombre no solo a soportarla, sino también –y esto es lo más importante– a maravillarse de la misma, a amarla y comprometerse con ella. Sobre dicha base se puede afirmar que





## CAÁ-PORÁ

Ka'a Póra o Caá-porá es una criatura fantástica de la mitología guaraní<sup>35</sup> que suele habitar en lo más profundo de la selva.

Se lo representa como un hombre monstruoso, muy alto y velludo, de cabeza grande con dientes enormes. Algunas versiones lo pintan de color negro.

Lo más llamativo es que fuma de una pipa hecha con un cráneo y una tibia humanos y devora a la gente chupándola. Solo descarta los intestinos de sus víctimas, a los que deja esparcidos en el suelo.

No faltan, incluso, relatos que lo describen con aspecto de mujer. Cuando tiene esta forma se aparece desnuda ante los cazadores que andan persiguiendo una presa y los atrae hacia la espesura para atacarlos, con ello consigue que los animales del monte

---

<sup>35</sup> Los guaraníes son un grupo de pueblos indígenas sudamericanos de Paraguay, noreste de Argentina, sur y suroeste de Brasil y sureste de Bolivia.



15. Establecer si es verdadero o falso.

<b>Mito</b>	<b>Aspecto</b>	<b>V o F</b>
Ahó-Ahó	Masculino	
Las Brujas	Femenino	
Caá-Porá	Femenino	
Cufalh	Masculino	
El Chiqui	Femenino	
El Duende	Masculino	
Huayra Muyu	Femenino	

16. Trabajo en grupo. Cada grupo debe tomar un mito y trabajar con él: Brindarle mayor cantidad de atributos, describir más detalladamente los lugares que habita, bajo qué circunstancias aparece, cómo actúa cuando desea realizar algo, qué funciones cumple en la comunidad en que se halla.

17. Crear un mito con el contexto y elementos actuales. Dibujar su aspecto.

18. Completar:

<b>Mito</b>	<b>Atributos (físicos y no físicos)</b>
La Pachamama	
Yasí-Yateré	
El Ucumar	
El Pombero	
La Pesadora	

19. Explicar qué significa superstición y diferenciarla del mito. Dar ejemplos de supersticiones actuales.

20. ¿Qué supersticiones podrían considerarse que conducen a lo maravilloso o, a lo terrible o desastroso? Dar ejemplos.