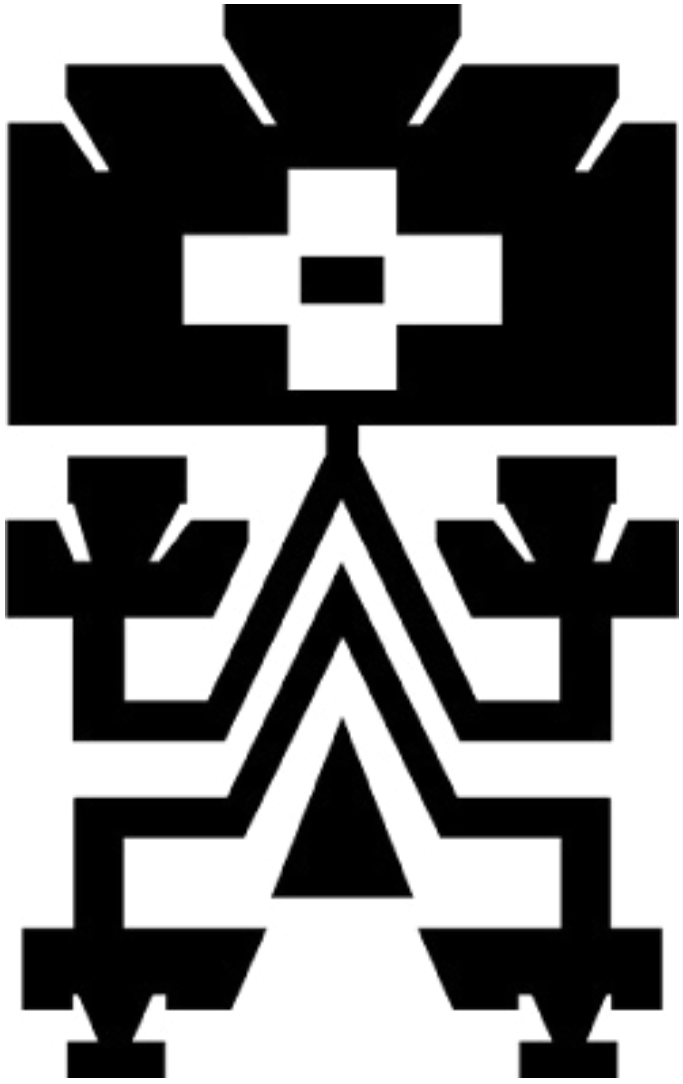
TRAWA WEICHAN

(PIEL EN GUERRA)



MITOlOGÍA MAPUCHE ILUSTRADA

Catálogo de los Seres Fantásticos Mapuche

.Editorial: Kuruf Vilú
Ilustraciones por : Jesús Froilan Cubillos Vargas
.Diagramación e impresion: Kuruf Vilú
.Primera Edición 2018
.Proyecto Titulo Ilustrador Profesional.

.Santiago de Chile.

La representación gráfica del relato Mapuche sobre el mundo intangible y la resistencia cultural a través de nuestro primer territorio, el cuerpo humano.

El imaginario gráfico Mapuche, está representado en figuras geométricas sobre soportes textiles y cerámicas, sus seres, divinidades y maneras de entender el mundo se mantienen a través del tiempo mediante el relato de los ancianos (Futakeche) hacia los jóvenes (Wechekeche). Con el mestizaje del mundo Winka (invasor) y el Mapuche, existe un desgaste cultural en nosotros los Chilenos, más cargado hacia nuestros ancestros originarios del territorio, negando o ignorando muchas veces raíces, debido al bombardeo de información colonialista y evangelizadora que se nos impone desde pequeños en los centros de formación educacional, sintiéndonos muchas veces más cercanos a la "madre patria" España o al continente Europeo. A futuro esta cosmovisión puede verse afectada o debilitada por la influencia arrasadora y depredadora del sistema político y social en el cual hoy estamos viviendo, a partir de esto surge la inquietud y necesidad como Ilustrador y Tatuador de investigar el relato Mapuche del mundo intangible y sus seres mitológicos, reinterpretándolos e ilustrándolos como forma de reivindicación, preservación histórica y resistencia cultural.

Jesús Froilán Cubillos Vargas

ÍNDICE
SERES FANTÁSTICOS MAPUCHE

. ANTUPAIÑAMKU .....pág. 8
. AUQUIÑINKO .....pág. 9
. ARÜMKO .....pág. 10
. ANCHIMALLEN .....pág. 11
. ANTÜMALEN .....pág. 12
. CUCHIVILÜ .....pág. 13
. CHON CHON .....pág. 14
. CHUPEI .....pág. 16
. CHIHUED .....pág. 17
. COCULLIÑ .....pág. 18
. CHERRUFE .....pág. 19
. CALEUCHE .....pág. 20
. CHUNDUNGO .....pág. 22
. CAMAHUETO .....pág. 23
. EPUNAMUN .....pág. 24
. EPUANGE .....pág. 25
. FUKUNCHE .....pág. 26
. GUALICHU .....pág. 27
. KALCHONA .....pág. 28
. INVUNCHE .....pág. 29
. KAYKAY VILÚ .....pág. 30
. KALKU .....pág. 31
. KAWINALWE .....pág. 32
. KOLLONG .....pág. 33
. KOLO KOLO pág.34

ÍNDICE
SERES FANTÁSTICOS MAPUCHE

. KETRONAMUN .....pág. 35
. KALFUMALEN .....pág. 36
. KAWA KAWA .....pág. 37
. MANQUIAN .....pág. 38
. MAREPANTÜ .....pág. 39
. NGENECHEN .....pág. 40
. MEULEN .....pág. 41
. NGÜRUFILÜ .....pág. 42
. PILLÁN .....pág. 43
. PUNALKA .....pág. 44
. PIUCHEN .....pág. 45
. PUNKURE Y PUNFÜTA .....pág. 46
. PELLOMEÑ .....pág. 47
. SHUMPALL .....pág. 48
. TRAUKO .....pág. 49
. TREMPÜLKAWE .....pág. 50
. TRENTREN VILÜ .....pág. 51
. WEKUFE .....pág. 52
. HUAIRAO .....pág. 53
. WITRANALHUE .....pág. 54
. WALLIPEÑ .....pág. 55
. WEÑAUKA .....pág. 56

ANTUPAIÑAMKU

Águila del sol, las almas de los antepasados buenos son transformados en pájaros de las regiones celestes, han traspasado las etapas evolutivas del espíritu y son sagrados, bajan a las alturas para visitar y velar a sus seres queridos que aún habitan en la NAGMAPU (tierra en la que camínanos).

AUQUIÑKO

Es un duende imitador, gracioso y burlesco, es considerado el productor del eco, habita en las quebradas de los tupidos bosques y selvas de las tierras Mapuche.
Es un ser invisible, solo se siente o escucha, se presenta bailando de un lugar a otro imitando los cantos, gritos, toques, conversaciones y ruidos de animales.

ARÜMKO

Este sapo es considerado el señor del agua de los pozos y vertientes naturales, su función es proteger y velar la conservación de las aguas en las que vive.
Puede ser utilizado en ciertos rituales mágicos, la Machi lo ocupa para llamar a las nubes y que estas traigan las lluvias, pero también de este ser, los brujos Kalku saben obtener veneno.

Arümko esconde una substancia que puede ser la más eficaz de las medicinas o el más siniestro y letal de los venenos, solo depende de quién y cómo sea manipulado este ser.

ANCHIMALLEN

Ser ambiguo confeccionado por un Kalku, pertenece a la categoría de engendros humanos deformados a la voluntad de su señor, es fabricado mediante rituales malignos con huesos de niños muertos y cadáveres en putrefacción robados de los cementerios.

Este duende confeccionado, es muy leal a su amo, es su sirviente, cumple con sus labores de mensajero, o encargos de flechazos energéticos negativos en contra de otras personas, tomando posesión de ellas provocándole una fuerte fiebre, dolor de cabeza y huesos.
Este ser puede ser puede tomar forma de una pequeña esfera de luz o fuego.
Está en un estado de hipnosis permanente, hecho por su dueño, para que obedezca y entregue su poder, es alimentado con sangre humana.

ANTÜMALEN

Doncella de sol, esta deidad es un especie de hada solar, es un espíritu femenino protector que es invocado siempre que la persona sale bien de un trance, algún negocio o asunto complejo. Se aparece en las visiones para guiar y ayudar a los valientes y honestos guerreros.

CUCHIVILÚ

Este es un ser acuático, mitad Jabalí mitad Culebra, es un ser invisible para los humanos normales, algunos Kalku pueden verlo y descubrir la cueva en la cual vive
este cerdo mitad serpiente, toma constantemente baños de fango y sale a nadar en las aguas, si alguna persona llega a bañarse o transitar por sus dominios esta contrae sarna por todo su cuerpo.

CHON CHON

Es una ave nocturna en la cual hace metamorfosis un brujo o un hombre asociado con el mal, cuya cabeza vuela independiente por los aires, este ser es uno de los tantos en los que se convierten los brujos para sus salidas nocturnas y asistir a sus citas en el "Reni" caverna donde se reúnen los Kalku (brujos).

Los Kalku por las noches pueden desprender la cabeza de su cuerpo y sus orejas se convierten en alas para poder volar.

El cuerpo durante la ausencia de la cabeza debe quedar de espalda, ya que si alguien voltea el cuerpo decapitado, el Kalku no puede volver a unirse y tomar su forma natural y este muere al no poder volver a su forma humana, muchas han sido las desgracias que han ocurrido por voltear a un brujo mientras está de viaje, los campesinos temen mucho oír el terrorífico graznido del Chon-Chon ya que es un mal augurio o anuncio de la muerte de algún ser querido, cuando este ser visita tu casa debes ofrecerle comida o bebida, para evitar cualquier tipo de desgracia, en el sector de Chiloé y zona centro se le conoce por el nombre de Tue Tue.

CHUPEI

Toro fabuloso, antropófago, con grandes cachos, bestia del agua, este ser emana un extraño vaho en ríos y lagos, los hombres al entrar en contacto con la neblina y respirar, caen al suelo perdiendo el conocimiento y éste los devora. Chupei posee un espíritu maligno que busca destruir montañas sagradas.

CHIHUED

Pájaro nocturno agorero, semejante a un murciélago, de plumaje negro similar al de un zorzal, de un grito muy áspero.
Su canto anuncia la muerte.
Por donde pasa batiendo sus alas Chihued, significa que pronto también pasará un cadáver.
Este es uno de los tantos animales en los cuales los Brujos se transforman en las noches para salir a realizar sus encargos.

COCULLIÑ

Trülke Wekufe, El Cuero, extraño animal que habita las aguas mansas de ríos y lagos, su apariencia es similar a la de un cuero de vaca, posee tentáculos, uñas y garras alrededor de todo su cuerpo, con las cuáles agarra y envuelve a sus víctimas, valiéndose de un ágil remolino para hacerlas desaparecer y alimentarse de ellas succionándole la sangre en las profundidades, es el dueño de los remolinos, raudales y ojos de agua.

CHERRUFE

Es uno de los tantos espíritus del fuego, este ser habita dentro de los volcanes y es responsable de su erupción, puede verse viajando a través del cielo en forma de meteorito o estrella de fuego que al caer al suelo provoca grandes temblores y toma forma de un gran muñeco de piedra, de grosero aspecto antropomorfo, esta fuerza es un poderoso agente que ocupan los más avanzados Kalku, dirigiendo serpientes de magma y lenguas de fuego a ciertas localidades o territorios.

CALEUCHE

Gente que se ha transformado, así se designa al buque fantasma tripulado por brujos que han hecho metamorfosis en otros seres ya sea ChonChon, Chihued, Huairao u otras entidades en las cuales se pueden convertir.
El Caleuche también posee diversas formas de aparecer o transformarse según sea requerido, puede aparecer como un vapor submarino, un gran tronco flotando o una inmensa roca que aparece en medio de la nada, si las circunstancias los exigen sus tripulantes para no ser vistos pueden adquirir formas de lobos marinos o aves acuáticas de la zona.
Cuando la embarcación fantasma se apodera de alguna persona la lleva a visitar islas que ningún hombre ha conocido así como ciudades ocultas en el fondo del mar, mostrándole riquezas y especies marinas nunca antes vistas, si la persona llegase a revelar el gran secreto que le fue confiado, a esta se le tuerce la boca y muere dolorosamente con el rostro deforme.
También es llamado "Buque de Arte", algunos isleños de Chiloé dicen que puede verse en algunas oscuras noches navegando en el fondo del mar y de esta sale un extraño resplandor, si la embarcación es vista por alguien no deseado, este sujeto queda en completo estado demencial.

CHUNDUNGO

Llullul o Ñullnull,
Nutria que es dueña y protectora de las olas del mar.
Animal muy respetado por los pescadores, era invocado para tener buena suerte en la pesca, temen mucho matarla.
Es el guardián del equilibrio del ecosistema marino, Ente sancionador para todo aquel que ose alterar dicho equilibrio.

CAMAHUETO

Bestia marina de la cual se ayudan los Kalku para su trayectoria hasta el Caleuche, este los guía hasta su ubicación secreta.
Esta criatura tambien es cazada por los brujos con un lazo hecho de algas marinas.
Una vez capturado, su cuerno es extirpado a la fuerza, se utiliza para fabricar remedios, vigorizantes y obtener mucha salud.

EPUNAMUN

Es un antepasado Pillán (alma evolucionada de los ancestros), con extremidades enormes y deformes con mucha fuerza cubierta de pelos, es una entidad ambigua que representa la dualidad para los Mapuche, es considerado el dios de la guerra, es invocado y consultado en las más altas cumbres y quebradas andinas, por Lonkos y Weichafes, antes de emprender el viaje a sus batallas.

EPUANGUE

Epulonko
(dos cabezas)
Espíritu Wekufe (Maligno), es un deidad ambigua posee ambos sexos, debido a esta relación con la dualidad este ente posee la capacidad de entregarte un cielo benigno y sereno como también un cielo trágico y desfavorable.

FUKUNCHE

Cuando los hijos nacidos enfermos, raquíticos y anémicos debilitados por enfermedades o brujería, eran abandonados por sus madres en las profundidades de los bosques o en las más altas cavernas, estos niños eran "adoptados" por el duende Trauko, y eran criados a su manera como criaturas salvajes de los bosques.

Cuando un Fukunche muere, el Trauko toma su cadáver y lo entierra en el nacimiento de la vertiente donde las mujeres solteras recolectan agua rio abajo, estas al beberla quedan malditas y todos sus hijos serán enfermos.

GUALICHU

Fuerza genérica maligna, con propiedades de embrujar o poseer a personas animales u objetos.

Especie de fuerza o genio experta en encantamientos que rigen desgracias inesperadas, entidades extremadamente insatisfecha y requiere sacrificios propiciatorios, también se le asocia a las viejas feas o ancianas a las cuales se les supone "Engualichadas" poseídas por energías perversas y acumulación de saberes ocultos. Productora de catástrofes naturales y enfermedades, pestes o plagas para los humanos.

KALCHONA

Es una aparición fantasmal, es la forma favorita de algunas Brujas para desdoblarse y dar paseos en la oscuridad de la noche, apareciéndoles a los jinetes nocturnos y campesinos, esta les reclama alimento, si se le niega, embiste y pisotea con gran fuerza y sin piedad a todos lo que están en su paso, cuando se le monta en ancas al arriero, es casi seguro que anuncia su muerte o una terrible desgracia.

INVUNCHE

Este ser, es otro de los experimentos realizados por los Kalku, de aspecto repugnante, hinchado y deforme, se arrastra y tiene una pierna raquítica y mal formada la cual está pegada a su espalda y sube saliendo por su nuca.

Cumplen fielmente su rol como guardianes y consultores de hechicería, eran utilizados como instrumentos para maleficios y venganzas.
Estos seres son fabricados desde su nacimiento, se les cosen o tapan las vías excretoras, dejándoles solo un pequeño orificio en la boca, por la cual el Brujo a cargo lo alimenta con carne de infantes recién nacidos, fetos abortados y sangre humana.
A estos despreciables seres se les permite salir únicamente del Reni (caverna del brujo) para ciertas ceremonias o festividades que realizan los Kalku.

KAYKAY VILÚ

Serpiente mitológica maligna
que habita en el fondo del mar, es el oponente cosmogónico de
TRENTREN VILÚ en la eterna y sagrada lucha que es madre de todas las energías,
el bien y el mal.
KAYKAY VILÚ levanta el océano para acabar con los humanos.

KALKU

Brujo o persona experta en manipular las fuerzas ocultas y negativas de la naturaleza, también en fabricar entes y vasallos para su propio servicio. Este hechicero sabe manejar y proyectar energía maligna sobre personas, animales u objetos, produciendo enfermedad, muerte y destrucción.

Manejan a la perfección la elaboración de remedios y venenos, extrayendo la hiel y fluidos de culebras, sapos, grillos y lagartijas, haciéndolos hervir en cantaros de greda mezclados con huesos robados de los cementerios.

KAWINALWE

Significa reunión de espíritus, es una energía producida por la reunión de fuerzas y espíritus de vibraciones negativas, este es un poder increíblemente perverso y puede sentirse en los Reni, lugar de reunión y prácticas de hechicería de los Kalku.

KOLLONG

Este es un duende muy severo, eficiente y cumplidor en la corrección de los hijos flojos y desordenados que no ayudan con las labores de la cría y pastoreo de ganado.
Habita en los bosques cercanos a la Ruka,
cuando los niños se portan mal o no quieren comer sus alimentos, la madre va corriendo al bosque y empieza a gritar su nombre muy fuerte para invocarlo,
frente a estos los desobedientes entran en pánico y hacen sus labores o comen su plato de comida rápidamente por temor a hacer castigados por su dolorosa varilla, Kollong es el terror de los niñitos caprichosos y taimados, podemos asociarlo a lo que nosotros llamamos el "el cuco".

KOLOKOLO

Esta alimaña tiene un aspecto muy extraño de ave-reptil, se alimenta de los fluidos humanos, principalmente de sangre y flemas, este ser habita bajo las casas y va debilitando poco a poco a sus víctimas haciéndolas enfermar
de tisis o tuberculosis, haciendo que esta no paren de toser y escupir flemas, hasta su muerte, de aquí nace el
dicho toser como "tísico", esta criatura no es
visible, pero se puede escuchar su silbido
es similar al pecho obstruido de
una persona enferma de asma
o llena de flemas.

Esta criatura nace del huevo que pone un gallo.
Si este ser llega a visitar tu casa, aparece solo por la noche, se puede echar con fuego y alguien que sepa cómo enfrentarlo, pero de igual manera no se retirará sin hacer un enorme daño.

KETRONAMUN

Este es un duende, un pequeño monstruo muy particular al que le falta una pierna y se mueve apoyado por una rama de árbol.

Vive y transita cerca
de lagunas, su aparición es
una señal de desgracia o
muerte para la persona que lo
ve caminando, pero al contrario para el que se encuentra
con su particular e inconfundible huella de un pie y
su bastón de rama en el suelo
significa mucha suerte y buenas nuevas.

KALFUMALEN

Espíritu benigno que protege a la humanidad, da buenas cosechas y muchos hijos.
Se le recuerda y representa cíclicamente en los Nguillatun con una niña vestida de azul.
Doncella celestial, inspiradora y protectora de los héroes y guerreros, los guía hacia la victoria o los consuela en el camino hacia la muerte con su resplandor de hermosa mujer vestida de sol, recibe el espíritu que sale del cuerpo del guerrero caído en combate y lo guía al plano superior para ser transformado en Pillán.

KAWAKAWA

Serpiente muy grande, salta de un árbol a otro con su aliento mata a la persona y luego las devora, cuando siente hambre con su silbido atrae a humanos o animales grandes y se alimenta de su sangre.
Este es un ser protector, es invocado su poder en la guerra contra los invasores, ocupando su aliento para crear una fuerte ráfaga de viento y romper las defensas del enemigo.

MANQUIAN

Fue un hombre antiguo, el cual entró al mar sin perdir su permiso e incluso se burló de él mientras sacaba mariscos.
Como castigo queda pegado a una roca sin poder salir, su familia hizo rogativas y sacrificios para que lo perdonaran,
Al pasar los días dijo a su familia que no estuvieran tristes, que el mar le había mostrado en sueños que sería el nuevo guardián, protector y cacique del mar.
Luego de aceptar su nuevo destino asume su rol como deidad marina, pierde su forma humana y recibe una nueva condición sobre humana, se transforma en una especie de gran roca con rasgos extraños.
Cuando baja la marea algunos isleños aseguran verlo y este les entrega protección y grandes cantidades de peces y mariscos.

Cuando una mujer se ahoga en los dominios de Manquian, este las convierte en rocas y las hace su mujer y hace Mafün (casamiento), envía a la familia de esta joven un gran regalo con inimaginables cantidades de peces.

MAREPANTÜ

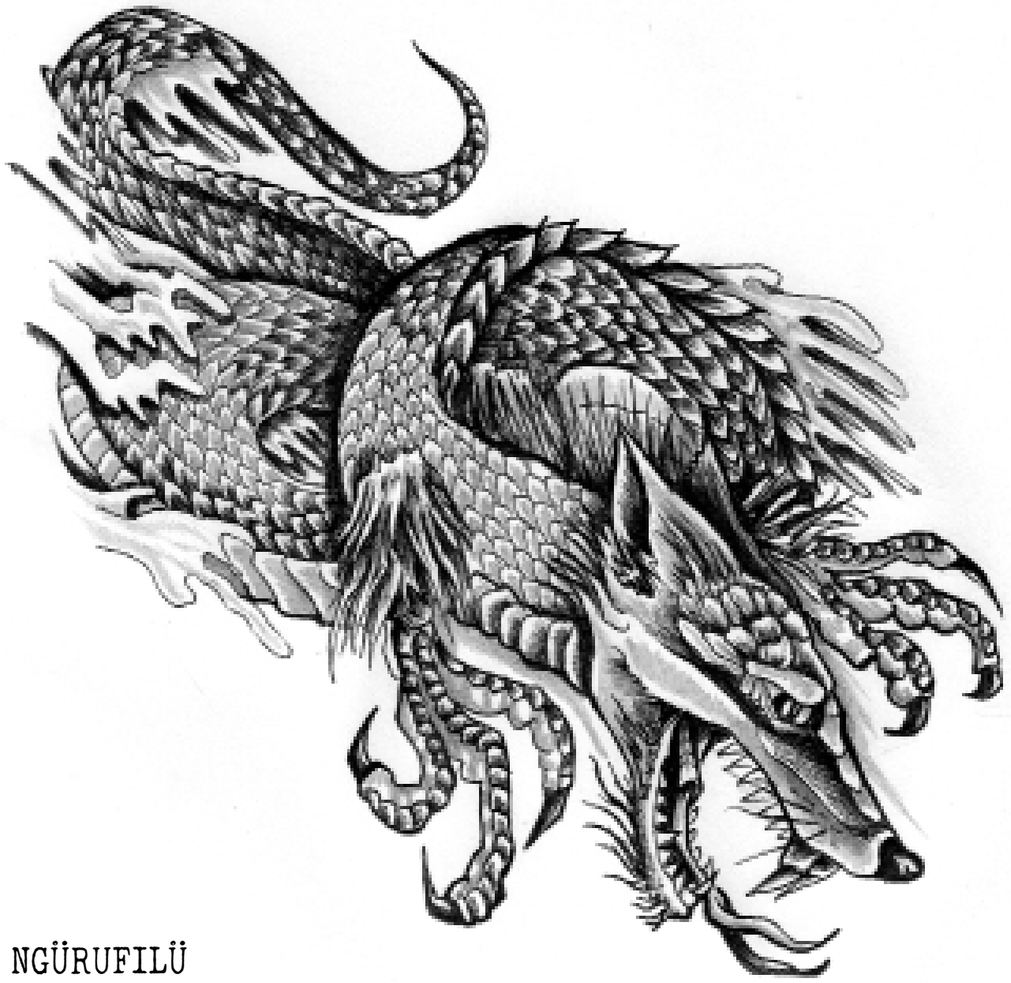
Héroe que bajo a la tierra para civilizar a los hombres y restaurar la luz que habían perdido, enseñándoles a vivir juntos como pueblo, los indígenas lo consideran el hijo del sol, a este espíritu que habita en el sol, se le invoca en las ceremonias matrimoniales como protector del amor y la fecundidad.

NGENECHEN

Es la entidad divina dueña y creadora de los humanos, rectora de su destino, también es el dueño de la tierra. Esta divinidad reside en el WenuMapu (tierra de arriba), sin embargo se suele confundir con el Dios creador de todo lo existente, pero no es así, esta fuerza es la creadora y responsable de la tierra y su pueblo.
Según datos encontrados indican que el "pseudónimo" del innombrable creador del universo seria FÜTANEWEN (Gran Fuerza).

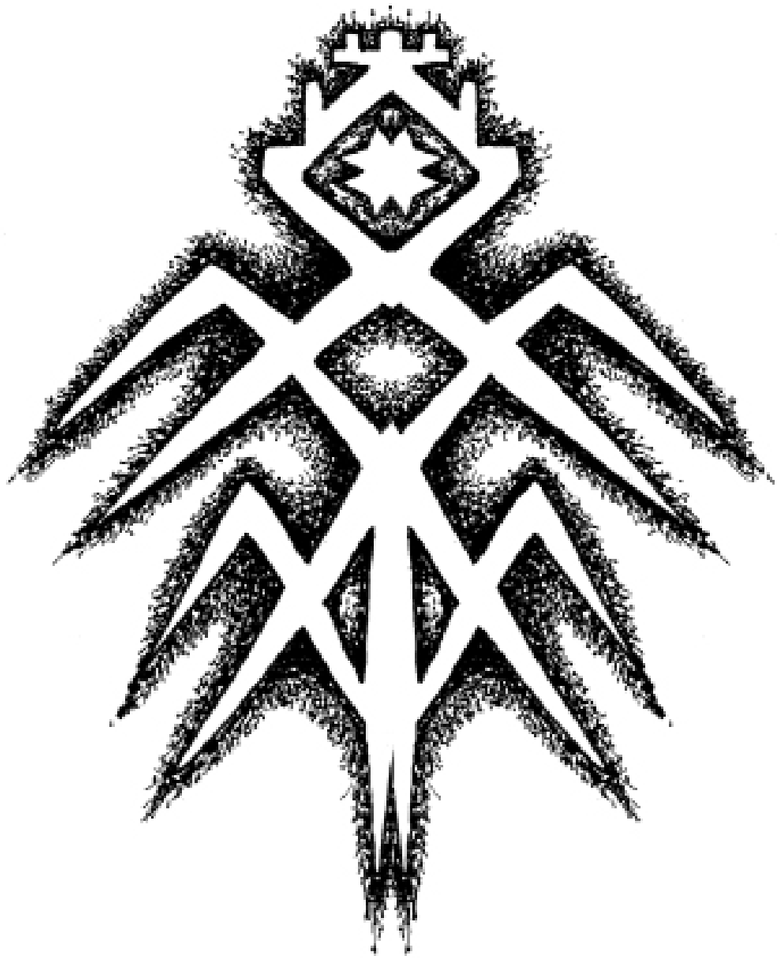
MEULEN

Es un remolino de viento, especie de energía que se manifiesta a través del elemento aire, tiene distintos niveles de fuerza este torbellino puede ser débil, mediano y fuerte, este poder es utilizado por los Brujos que se encuentran en combate o tienen que llevar acabo algún tipo de encargo especial.
En el interior de Meulen va girando una fuerza maléfica causando la muerte o enfermedad grave a quien ha sido alcanzado por el viento.



NGÜRUFILÜ

Ser mitológico que habita las profundidades
de los lagos, vampiro de las aguas, sanguinario y sediento del fluido vital de los humanos. También se alimenta de humanos y caballos que circulan sus dominios, saltando encima de ellos arrastrándolos hacia el agua, apareciendo estos días después del ataque, en las orillas muertos y secos sin ninguna gota de sangre, tiene la forma de un gran culebrón con enormes garras y la cabeza similar a la de un zorro.



PILLÁN

Es una categoría evolutiva de los grandes antepasados que al morir tienen que hacer un trabajo esencial para poder trascender al WenuMapu (tierra de arriba), debe unir el PELLÜ (espíritu) con el AM (alma), luego de estos pasan a ser señores del cosmos y habitar la tierra azul, los Pillanes interceden ante NGENECHEN para que éste ayude a los humanos, estas almas evolucionadas son mediadoras entre el Wenumapu y la Nagmapu (tierra en la que caminamos).

PUNALKA

Espíritu del río Bío-Bío, serpiente que sigue el curso dinámico y ágil del torrente acuático, es una personificación del espíritu nacido de la nostalgia de un hombre muy arcaico que quería conocer el misterio del viaje de las aguas, arrojándose a ellas convirtiéndose en millones de partículas de agua pura, este es el guardián del Bío-Bío.

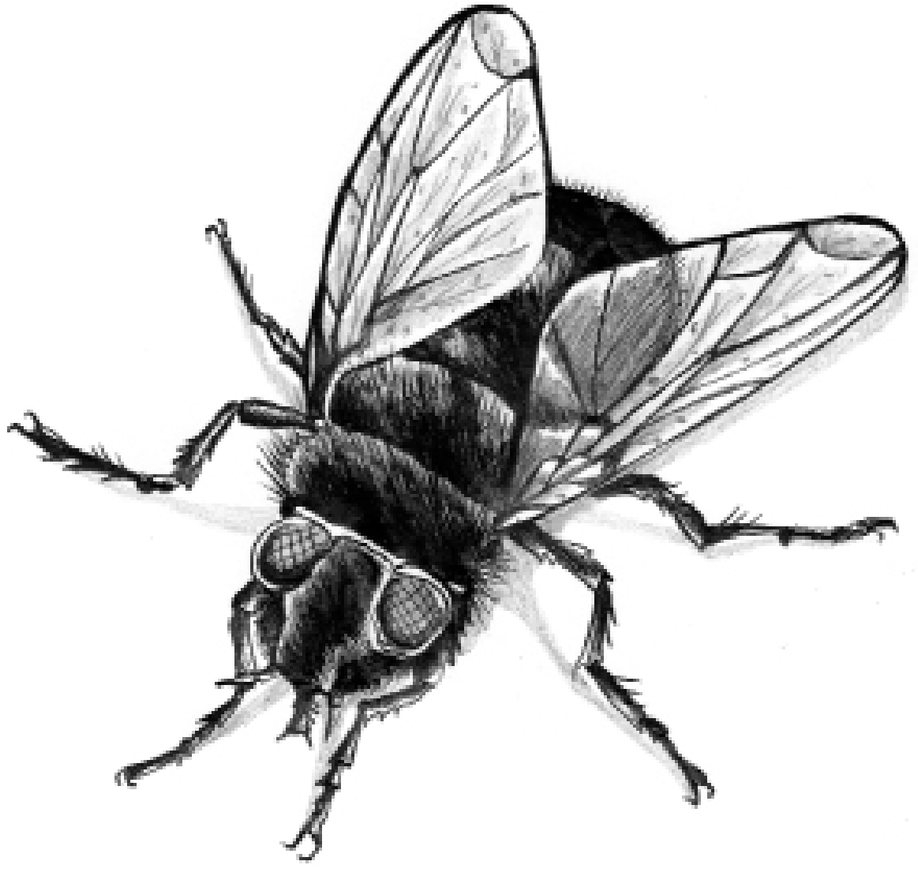
PIUCHEN

Esta criatura es una culebra alada con rasgos muy similares a las de un murciélago, es un succionador de sangre animal como de seres humanos
Durante el día se esconde en grutas o se enrolla en troncos poco accesibles, puede notarse que allí se detuvo un Piuchen ya que donde se detiene a descansar quedan rastros de sangre por todo el lugar.
Cuando se es encontrado ganado muy flaco, seco y apestado, se relaciona al ataque de un Piuchen.

Sin embargo este ser juega un papel importante en las visiones y supersticiones de las Machi, este animal representa el vuelo sagrado (trance o conexión con las energías del Wenumapu), son invocados mediante cantos especiales tres diferentes tipos de Piuchen, Kumpiwichen, Iwaipiwichen y Llaituquintuipiwichen para que asistan y ayuden al Machi en sus funciones shamánicas.

PUNKURE Y PUNFÜTA

Punkure es la esposa de la noche y Punfüta el marido de la noche, estos son espíritus que se alimentan de la energía sexual de las personas que no les gusta el casamiento, estos son visitantes nocturnos y producen sueños sexuales y masturbación reiterada, estos entes son de carácter maligno ya que absorben la energía vital de las personas y las van secando poco a poco hasta su muerte.



PELLOMEÑ

Mosca azul que representa el alma de los antepasados, los toquis y guerreros pueden convertirse y encarnar en una mosca azul para visitar a sus familiares en sus quehaceres y vida cotidiana.

SHUMPALL

Espíritu que vive en el agua, es una especie de genio dueño de los lugares en los que habita, se le conoce como un hombre mitad pez, pero este se puede aparecer de diferentes maneras, lobo, oveja, cuero, hombre, mujer, toro,cerdo, caballo, etc

Cuando Shumpall se siente solo, sale a buscar a niñas que frecuentan sus dominios acuáticos y este las rapta para hacer el matrimonio tradicional Mapuche y las convierte en espíritus para que lo acompañen.

Según la creencia el espíritu del lago convierte a las niñas que se roba en patos Huala para que no puedan escapar, ya que esta especie no puede volar sino rozando el agua y nunca dejan el lago.

TRAUKO

Duende silvestre qué habita oculto en la espesura de la húmedos bosques Mapuche, este ser es sumamente enamoradizo, es el terror de las niñas solteras, estas no podían descuidarse y penetrar en los hermosos bosques frondosos llenos de arbustos y copihues, en donde sonaban los murmullos de las cascadas. Es de pequeña estatura pero con demasiada fuerza, anuncia su presencia haciendo sonar los arboles con fuertes hachazos, si una persona entra en contacto con su aliento o su mirada cae en una profunda parálisis en la cual el Trauko abusa de ella o termina con su vida.

TREMPÜLKAWE

Es la guardiana y encargada de probar y examinar las almas de los difuntos, también los guías en su camino hacia el país donde habitan las almas los muertos, Trempulkawe habita en todas las costas del Wallmapu.
Este espíritu es uno de los jueces más severos en la tierra de los muertos, antes del traslado de tu alma, evalúa tu coraje, tu sabiduría y tu poder, según estos es el lugar donde Trempulkawe guiara tu espíritu.

TRENTREN VILÚ

Es la serpiente mitológica protectora de los hombres, habita en las más altas cumbres andinas y en su batalla con la legendaria KayKay Vilú, esta levanta las montañas a alturas inimaginables para que los hombres se protegieran de las grandes inundaciones y maremotos provocados en la mítica batalla entre el bien y el mal.

WEKUFE

Este es el nombre con el que se le designa al "mal", energía negativa manipulada por los Kalku para realizar maleficios, puede poseer objetos, animales o humanos.

Se mete en las casas causando desgracias y despertando los malos instintos del corazón humano, este tipo de inteligencia perversa es conocida y manipulada por los Brujos a su voluntad para enviar flechazos energéticos también para invocar o fabricar diferentes seres, cadáveres resucitados como el Anchillmallén o Witranalhue, animales como el KoloKolo, Cuchuvilú, seres antropomorfos Punkure y Punfuta, también poderes elementales como el Meulen.

HUAIRAO

Garza nocturna en la cual se pueden transformar los Kalku (brujos) al igual que el Chon Chon, es una de sus tantas metamorfosis en donde se les desprende la cabeza, y salen a dar sus vueltas nocturnas y hacer trabajos, su grito metálico y estridente, anuncia cosas malas para las personas que lo oyen.

WITRANALHUE

Este es un ser extremadamente maligno fabricado por los Kalku, pertenece a la categoría de cadáveres resucitados, es confeccionado mediante un ritual en cual se engancha un alma que no pudo cruzar a la tierra de los muertos y es combinada con los restos de un difunto, este ser es invisible pero se presenta en ocasiones como un ser delgado, raquítico de un aspecto escalofriante. Esta creación era encargado y vendido a un amo, que lo utilizaba para enriquecerse y obtener ventajas en los negocios, sirve de guardián para sus propiedades de día y noche, pero esta criatura tiene un alto costo, se alimenta de sangre de animales y energía vital, mientras crece se vuelve más fuerte, los animales ya no lo sacian, su dueño debe entregarle algún primogénito o pariente muy cercano, así va sucediendo con el tiempo pide más parientes, si el dueño del Witranalhue se niega este lo amenaza y perturba con comérselo a él.

Este ser puede adoptar diversas formas, incluso la de un hueso con el que anda el dueño como amuleto.

En otros casos el Witranalhue puede ser un muerto que no saldo sus deudas pendientes en vida y ronda los lugares intentando cumplir con su venganza, tareas o amores perdidos, rondando por las noches busca concretarlas y encontrar el descanso en paz.

WALLIPEÑ

Esta es una criatura muy extraña y deforme con sus extremidades raquíticas y amorfas que habita en las aguas estancadas y pantanos, si este ser se le aparece a una mujer embarazada anuncia que el hijo saldrá con problemas, deforme con sus extremidades sin desarrollo o serias limitaciones mentales.

WEÑAUKA

Así era llamado el espíritu que vive dentro del volcán Osorno, era una de las supremas divinidades del mundo infernal de los Willichies y Chilotes, dicen que solía vérsele a veces sentado en un gran roca a lo lejos en los más altos peñascos como un enorme macho cabrío, este dios era el que producía el fuego mediante la frotación, es aquí una transición al "diablo" cuando llegaron los Españoles al Wallmapu con el cristianismo.

La ilustración de los relatos Mapuche tatuados en el cuerpo, ¿pueden transformase en un medio de resistencia cultural?

El cuerpo humano funciona como soporte y lienzo político ya que es nuestro primer territorio, el cual nos define como individuos pensantes; con ideas, posturas y convicciones culturales en el entorno colectivo. La ilustración al momento de ser grabada en la piel, cobra vida, ya que el relato ilustrado al ser fusionado con nuestra dermis (segunda capa de piel) pasa a ser un organismo con vida, el cual perdura y envejece con nosotros como un ideal, pensamiento, postura y convicción cultural de identidad.

De esta manera el tatuaje permite llevar en nostros esa identidad, ese territorio e historia que nos permite rescatar nuestro olvidado y negado origen y así nos volvemos en un medio de contra respuesta, utilizando nuestro cuerpo como lienzo y soporte político ante la visión colonialista Española y Chilena, Cristiana y Católica, que desde pequeños en los centros educacionales se nos impuso.

Utilizando el tatuaje contaremos nuestra propia versión de la historia a través de la piel, formando conciencia, protesta y almacenamiento de saber cultural indígena, transformándolo en un medio de acción y registro, haciendo visible nuestra convicción cultural e identidad política- histórica.

ANTUPAIÑAMKU

Ilustración tatuada en brazo derecho

CHONCHON

Ilustración tatuada en la espalda.

NGÜRUFILÜ

Ilustración tatuada en brazo izquierdo.

CHIHUED

Ilustración tatuada en brazo derecho.

MACHI

Ilustración tatuada en hombro izquierdo.