Revista de FOLKLORE

Fundación Joaquín Díaz

Revista de Folklore Nº 472

El Juego del cosmos 3
Joaquín Díaz

Cuando los dioses jugaban *tiki-taka*: notas sobre los juegos de pelota en India y Mesoamérica en el marco de sus respectivas religiones..... 4
Fernando Cid Lucas

La Heráldica de san Marcos (León)..... 14
José Antonio Mateos del Riego y José Luis Díez Pascual

Pastores asiáticos en la península ibérica durante la Edad del Bronce según las crónicas de España e Irlanda..... 21
Alejandro Herrero

Adivinanzas y juegos de palabras en el *Banquete de los eruditos* de Ateneo 25
Óscar Patón Cordero

Mitos, cuentos y leyendas eslavas 43
José Luis Jiménez Muñoz

La loba parda 54
Armando García Fernández

Diablo e infierno cubanos 59
Alejandro Batista López

Santuarios rupestres de la provincia de Segovia..... 79
Mario Sanz Elorza

El cocherito leré 123
José Luis Rodríguez Plasencia

Sumario

Revista de Folklore número 472 – Junio 2021
Portada: Jugador de pelota dibujado por Christoph Weiditz.1528
Dirige la *Revista de Folklore*: Joaquín Díaz
Producción digital, diseño y maquetación: Luis Vincent
Todos los textos e imágenes son aportados y son responsabilidad de sus autores
Fundación Joaquín Díaz - https://funjdiaz.net/folklore/
ISSN: 0211-1810

El juego del cosmos

Christoph Weiditz, platero y grabador de Estrasburgo y uno de los primeros dibujantes de nuestros trajes y costumbres, llega a España en 1529 acompañando a Johannes Dantiscus, embajador del rey de Polonia y posteriormente obispo de Clelmno y de Warmia. Dantiscus, protector de Weiditz, intervino ante el Emperador Carlos para favorecer con sendos privilegios al joyero y grabador a quien comenzaban a incomodar las acusaciones de sus colegas, maestros plateros que le achacaban no haber justificado suficientemente su magisterio o incluso haber usado plata de calidad ínfima en sus medallas. La juventud de Weiditz en el momento del viaje a España con el séquito del embajador polaco que acompañaba al Emperador, no le impide realizar un trabajo extraordinario que constituye un documento único conservado en el Museo Nacional Germánico de Nuremberg desde 1868, fecha en la que el médico alemán Johannes Egger lo donó a la institución. De Dantiscus se ha escrito mucho no sólo por su relación con Copérnico sino por sus aficiones –la poesía y las mujeres– que pudo desarrollar a su gusto en España donde parece que, además de recibir tierras de Carlos V, tuvo una hija –la Dantisca– con una tal Isabel Delgada o Delgado, de Toledo.

El manuscrito consta de 77 hojas dobladas, que se convierten en 154 hojas en papel de hilo y algodón. José Luis Casado Soto, en el estudio que acompañaba la edición facsímil que publicó hace años la editorial Grial, comentaba la posibilidad de que el ejemplar hubiera perdido algunas hojas más, hoy desconocidas, en la larga peripecia seguida hasta descansar en el museo alemán. La influencia de esta colección sobre otros tratados y libros posteriores ha sido puesta de manifiesto en numerosas ocasiones, aunque tal vez la imagen que se reproduce en nuestro primer artículo sobre el deporte de este número, sea un ejemplo un tanto peregrino de esa influencia, pues los indios que aparecen jugando no llevan más que un trapo ceñido a la cintura (probablemente con protecciones de cuero) y se da más importancia a la bola de latex con que se divierten (seguramente extraído de la «Castilla elástica»), que a su indumentaria.

El juego siempre poseyó un lenguaje propio –fuera oral, fuera gestual– de cuya ejecución se podía traducir el propio contenido simbólico y que sirvió para mantener, en mayor o menor medida, la esencia desde sus orígenes hasta hoy. El hecho de que haya pasado de ser un acto ritual o una ceremonia a tener una finalidad competitiva, no ha acabado con los principios básicos del juego que, esencialmente, se centrarían en cuatro conceptos o categorías: causa, método, tiempo y lugar.

Respecto al primero, es decir al por qué juega el ser humano, habría que recordar su tendencia a imitar con fines mágicos y su capacidad para representar, remedar o parodiar escenas del mundo real, cualidades que le inclinaron desde el nacimiento de las primeras civilizaciones a crear, desarrollar y perfeccionar un tipo de actividad que, siguiendo un esquema que se pudiese repetir y sujeto a unos preceptos, le permitiese medir sus capacidades con las de otros. Ahí llegaría el segundo principio: el cómo. De qué forma el individuo confecciona un entramado temporal en el que están presentes todas sus actividades y sus formas de actuación, girando alrededor de la naturaleza o del ser supremo. El concepto diferente que hoy tenemos del tiempo y la manera de gastarlo hace que, lógicamente, la colocación de los juegos –cuyo sentido mágico o ritual se ha ido reduciendo– dentro de ese entramado o calendario se haya desplazado desde unas fechas ritualizadas dentro del ciclo anual hacia momentos creados para el ocio a los que –justo es reconocerlo–, se les concede, cada día más, una significación ritual.

Más que los tres principios anteriores, ha prevalecido el dónde, es decir el lugar en el que se practica el juego, valorado preferentemente en atención a la presencia cómoda de los espectadores y a la tendencia a marcar límites o a controlar todas las cosas que hoy parece acuciarnos.

A estos cuatro pilares sobre los que se construyó la necesidad del juego en tiempos pasados, convendría añadir, matizándolo, otro, que no es nuevo pero del que podríamos extraer una nueva lectura: quién juega. Y ahí tenemos a Weiditz reproduciendo el movimiento de dos jugadores que entretienen a Carlos V: no son españoles sino mesoamericanos y juegan a desplazar la pelota con el trasero, con las caderas o con las manos de modo que no caiga al suelo pues eso acarrearía desgracias sin cuento ya que el entretenimiento simbolizaba nada menos que el movimiento galáctico del sol y la luna.

Carta del director

Cuando los dioses jugaban *tiki-taka*: notas sobre los juegos de pelota en India y Mesoamérica en el marco de sus respectivas religiones

Fernando Cid Lucas

Introducción

«El futbol es la única religión que no tiene ateos» es una frase debida al genial escritor uruguayo Eduardo Galeano (1940–2015) que es consigna para millones de personas de uno al otro confín del mundo. En el presente artículo vamos a *lidiar* con estas palabras y a hilar un breve texto expositivo que versará sobre cómo el juego de pelota (en diferentes variantes y con diferentes tipos de pelota) ha estado presente tanto en Mesoamérica como en Asia, ligado a las religiones vernáculas centroamericanas y al Hinduismo por medio de varios festivales y citado en algunos textos sagrados. Del mismo modo, aprovecharemos la ocasión para pararnos –siquiera de forma veloz– por tradiciones pelotísticas tan antiguas y admirables como son el juego de pelota vasco (*pilota*) o el *iomáint* gaélico.

Y en el principio fue el esférico

Comenzaremos nuestro trabajo diciendo que pasajes en donde los dioses o los héroes participan en diferentes modalidades de juegos de pelota podemos encontrarlos diseminados por todo el planisferio, desde los mitos de las distintas tribus nativas de América del Norte[1] (como los chippewa, cheroqui o mohawk, quienes jugaban al *tewaarathon* –una especie de lacrosse mucho más rudo– ofreciendo el partido al Gran Espíritu, a manera de ofrenda colectiva); o en la verde Irlanda, en donde en el libro de leyendas *Táin Bó Cúailnge* (lit.: «El robo del toro de Cuailnge») aparece el héroe nacional de Eyre, Cúchulainn, jugando *iomáint* en las inmediaciones de uno de los lugares más sagrados para los antiguos irlandeses, Eṁain Ṁacha, en el condado de Armagh[2]. Estos son sólo unos pocos ejemplos que trazan una línea de un punto a otro del mundo. Uno más lo encontraremos entre el norte de la Península Ibérica y el sur de Francia, en Euskal Herria, en donde los gentiles (*jentilak*, en euskera) de la vieja mitología vasca jugaban un rudimentario frontón con enormes peñas más o menos redondeadas que aún podemos ver hoy. La doctora por la Universidad del País Vasco Olatz González Abrisketa (1973-) ha escrito al respecto:

> Varias son las leyendas que hablan del juego entre los gentiles, personajes mitológicos que custodian los secretos más preciados de la civilización. Estos hombres de los bosques, a quienes los héroes civilizadores roban las fórmulas agrícolas y otros misterios que sacan al humano del estado de naturaleza animal, han dejado numerosas huellas de su hercúleo recreo. Grandes peñas y rocas son consideradas pelotas abandonadas por estos titanes,

1 Por falta de espacio no podemos extendernos en este argumento, pero piénsese, por ejemplo, en la leyenda que cuenta cómo los dioses de las praderas juegan al *tewaarathon* con el sol y la luna como si fueran las pelotas, obrando, al ser golpeados, la noche y el día. Léase, para profundizar en este asunto: ERDOES, Richard & ORTIZ, Alfonso, *American Indian Myths and Legends*, New York, Pantheon Books, 1984.

2 JACKSON, Kenneth Hurlstone, *The Oldest Irish Tradition: A Window on the Iron Age*, Cambridge, Cambridge University Press, 1964.

Ilustración 1: El joven dios Hánumann se avalanza acrobáticamente hacia Surya, el sol.
(Fuente: http://cutekanhaji.blogspot.com/2014/06/lord-hanuman-eating-sun.html última consulta: 20/11/2020)

desaparecidos con el nacimiento de kixmi, Jesucristo[3].

Los juegos de pelota, y antes el contacto con lo esférico, están también imbricados con la religión. Baste señalar el conocido pasaje en el que el dios mono Hánumann, fiel servidor de la pareja divina formada por Sītā y Rāma, hambriento, saltó con fuerza y gracia hacia Surya, el sol, creyendo que era una jugosa fruta. Tuvo que intervenir entonces el todopoderoso Indra, dios de los cielos y de las tormentas, para que el astro rey no fuera dañado[4] (*Ilustración 1*). Contemplamos, pues, pasajes mitológicos en donde los astros se ponen al alcance de los dioses o de los héroes. Reitero, sin constituir aún un juego de pelota sistematizado o reglamentado, tal y como nos cuenta la aludida leyenda del joven Hánumann o la protagonizada por las diosas nórdicas del sol (Sunna) y la luna (Máni), que son perseguidas y constantemente amenazadas por dos lobos gigantes de pelaje negro, Sköll y Hati Hróðvitnisson, respectivamente.

India

Dejando a un lado el debatir si la acrobacia divina o la persecución de los astros constituyen o no una práctica deportiva (o al menos un principio de ella)[5], el que sí es un deporte reglamentado es el *dhop khel*[6], que aún se

3 En: GONZÁLEZ ABRISKETA, Olatz, *Pelota vasca: un ritual, una estética (con epílogo de Joseba Zulaika)*, Bilbao, Editores Muelle de Uribitarte, 2005, p. 39.

4 Una versión de esta vieja leyenda puede leerse en: https://carlawainwright.com/2015/06/15/hanuman–surya–and–sun–salutations/ (últimca consulta: 20/11/2020).

5 Algunas propuestas para dar respuesta a una cuestión como esta, que presenta múltiples aristas, las podemos encontrar en el completo libro de: RENFREW, C., MORLEY, I. & BOYD, M. (eds.), *Ritual, Play and Belief in Evolution and Early Human Societies*, Cambridge, Cambridge University Press, 2017.

6 *Dhop* es la palabra en asamés que sirve para designar a la pelota hecha con pedazos de telas con la que tradicionalmente se jugaba antes de la llegada de los materiales sintéticos. *Khel*, por su parte, significa juego.

practica en la región india de Assam[7], famosa a nivel mundial por su té negro de primerísima calidad. El *dhop khel* está íntimamente ligado a un festival folclórico–religioso en dicha región, el *Rangoli Bihu*, también llamado *Bohag Bihu*. Celebrado a mitad de abril, con él se festeja el año nuevo. Se realizan ofrendas a los antepasados en los altares familiares como incienso o el *gamosa*, fular tradicional blanco con motivos rojos; las reses son purificadas con agua en los ríos y charcas y son alimentadas de forma ritual, ofreciéndoles frutas y vegetales cortados e insertados en palillos. A la par, se limpian y se adornan los templos y altares comunitarios, los altares de Shiva o Kamakhya se purifican y se llenan con ofrendas y la alegría inunda las calles de los pueblos, se cocinan platos especiales, se danza, se canta... Tiene lugar la celebración del momento crucial de la cosecha, un momento de especial unión entre los miembros de la comunidad; además, en ese ambiente de fiesta, se juega al *dhop khel* como parte de las celebraciones, ritualizándose los partidos. En palabras del mitógrafo estadounidense Joseph J. Campbell (1904–1987):

> *La función del ritual es, tal y como yo la entiendo, dar forma a la vida humana, no como una mera ordenación superficial, sino en lo profundo. En la antiguedad, todas las ocasiones sociales estaban estructuradas ritualmente y el sentido de lo profundo se representaba a través del mantenimiento de un tono de religiosidad*[8].

El *dhop khel* lo juegan dos equipos de once jugadores cada uno en un campo rectangular al aire libre de 125 m. x 80 m.[9] En él se dibujan tres líneas transversales que dividen el campo en cuatro zonas. Para delimitar mejor el campo de juego en cada una de sus cuatro esquinas se clava un banderín. A grandes rasgos, el juego consiste en lanzar la pelota con fuerza al lado contrario, demás de golpear a los oponentes por debajo de la cintura, pasando entonces estos al campo del adversario. Pero las reglas son algo más complejas. Además de fuerza, la astucia es fundamental a la hora de jugar *dhop khel*, se pueden realizar jugadas muy rápidas, fintas, saltos...[10] Es tentador no pensar que en un pasado la fuerza, la destreza, el empeño o la ilusión de los jugadores –y también la de los entusiastas espectadores que gritan en los aledaños– no estuviesen dirigidos hacia las divinidades; no en vano, y como se recoge en la monografía editada por el profesor de la Universidad de Turín Giovanni Filoramo (1945–), dedicada a la religión y al pensamiento en India, podemos decir que: «cada acción del hombre, entendida como rito sacrificial, contribuye a la continuidad de la vida en el universo»[11].

Cerca de Assam se encuentra la región de Manipur, en donde se practica un tipo de rugby ancestral (según algunas teorías fue este el padre del actual juego que se practica en Europa[12]), el *yubi lakpi*[13], cuyos orígenes también

7 Si bien, a día de hoy es un deporte practicado cada vez menos, a pesar de los notables esfuerzos realizados en la región para que no se pierda. Para saber más sobre las particularidades del Hinduismo en esta región de India, léase: ELIOT, Charles N. E., «Hinduism in Assam», *Journal of the Royal Asiatic Society of Great Britain and Ireland*, 1910, pp. 1155–1186.

8 En: CAMPBELL, Joseph, *Los mitos. Su importancia en el mundo actual*, Barcelona, Kairós, 2014, p.71.

9 Aunque existen distintas variantes para el campo en donde se juega el *dhop khel*.

10 Las reglas completas de este juego ancestral pueden consultarse en la web: http://sports.indiapress.org/dhopkhel.php#:~:text=The%20game%20begins%20with%20the,other%20team%20takes%20the%20throw (última consulta: 20/11/2020).

11 En: FILORAMO, Giovanni (a cura di), *Storia delle Religione. India*, Roma, Gius, Laterza & Figli, 2005, p. 352. (Traducción desde el italiano original del autor).

12 Léase, por ejemplo, el interesante libro de: LEVINE, Emma, *A game of polo with a headless goat and other bizarre ancient sports*, London, Andre Deutsch Ltd., 2003.

13 En la lengua manipuri *yubi* significa «coco», y

Ilustración 2: Jóvenes de la región de Manipur jugando un partido de *yubi lakpi*.
(Fuente: https://9gag.com/gag/arorLm7 última consulta: 19/11/2020)

se pierden en los tiempos mitológicos. En la región se cuenta que este deporte nació como conmemoración de la liza por tener una copa (o un pequeño recipiente) llena con el néctar sagrado (*amrita*) obtenido después del Samudra Manthana[14], por la que se enfrentaron los *asuras* y los *vedas*. Como sucedía con el *dhop khel*, el *yubi lakpi* forma parte de otro festival, el *Yaosang*, muy arraigado entre el pueblo meitei. Durante cinco días, entre febrero y marzo[15], se vive una auténtica fiesta: los niños piden su propina por las casas, se canta, se declaman pasajes mitológicos, se llevan a cabo juegos entre los miembros de la comunidad, se comparte la comida y se juega al *yubi lakpi*, un momento de esparcimiento y atención en donde se saluda con respeto a los participantes.

Para reafirmar aún más la ligazón entre deporte y religión, todavía hoy algunos partidos de *yubi lakpi* se juegan en las inmediaciones del precioso templo de Bijoy Govinda, en Imphal. Debemos precisar que en lugar de balón se juega con un coco alisado y brillante que se engrasa para que atraparlo resulte aún más complicado, y aunque se puede tener parado entre las manos, las jugadas son rapidísimas y la destreza de sus jugadores me hacen pensar en la que he observado en el actual juego de pelota mesoamericano (*ulama*), heredero del que se jugaba allí hace siglos y sobre el que luego hablaremos.

Otro juego indio, más calmado que el anterior, en donde entra en acción otro esférico, es el *saat–pathar*, *pitthu*, *lagori* o *dikori* –depen-

lakpi «quitar», «robar», «arrebatar».

14 Se trata de uno de los pasajes más importantes en la tradición hinduista. De un océano de leche, luego de ser agitado por los dioses y los demonios, surgirá dicho recipiente con su preciado contenido, que era capaz de conceder la inmortalidad a quien lo bebiera.

15 Para saber más sobre el calendario hindú, véase: ŌHASHI, Yukio, «Development of Astronomical Observations in Vedic and post–Vedic India», *Indian Journal of History of Science*, nº 28, vol. 3, 1993, pp. 339–352.

diendo de la zona se llamará de una u otra manera, y que en español se ha traducido como el juego de las «siete piedras»–. Se trata de uno de los juegos más antiguos del subcontinente asiático y, tal vez, del mundo. Un juego entretenido en donde se necesita de precisión y estrategia, además de una buena puntería, puesto que el objetivo a golpear es muy pequeño. El propio dios Krishna, «el que realiza pasatiempos como cualquier humano», aparece en el texto sagrado del *Bhagwata Purana* jugando al *lagori* junto a sus amigos:

> *Krishna y los Pandavas pasaron muchos días felices. Ellos caminaban por los jardines y pasaban su tiempo admirando el palacio Mayasabha, construido por Maya, el famoso Danava que era arquitecto y constructor de los Devas. A menudo también salían a admirar la naturaleza y otras veces jugaban el misterioso juego de los discos, esperando para hacer lo que debían en Indrapashtha*[16].

Confieso que me ha sido muy complicado identificar este juego dentro del texto citado, y tampoco he podido saber si las piedras, en un ambiente palaciano, eran cambiadas por discos más elaborados que las simples piedras o no, o si, sencillamente, la traducción del texto hindú al español es algo inexacta.

Las reglas del juego son un tanto complicadas, también hay dos equipos (según la variante podremos ver un número cambiante de los integrantes: 4, 6 o más). Por turnos se trata de derribar una pirámide hecha con siete piedras o fichas (*Ilustración 3*), pero el equipo contrario puede probar a reconstruirla una vez esta cae, aunque con la misma pelota (que en algunas zonas rurales aún se sigue fabricando con hojas enrolladas de cocotero) también se golpea a los jugadores del equipo opuesto con el fin de eliminarlos[17].

Ilustración 3: Las siete fichas hermosamente decoradas y la pelota listas para jugar al *lagori* (Fuente: https://www.ancientliving.in/allss01 última consulta: 21/11/2020)

Al niño Krishna le gustaba jugar como a cualquier niño mortal, de eso no hay duda, su infancia está bien descrita y entre sus entretenimientos favoritos (que eran muchos) estaba el patear un esférico (o algo parecido). En el capítulo XI del canto X del Śrīmad–Bhāgavatam podemos leer:

> *A veces, Kṛṣṇa y Balarāma*[18] *tocaban sus flautas; a veces lanzaban cuerdas y piedras con la idea de hacer caer frutos de los árboles, a veces sólo lanzaban piedras y, a veces, al son del tintineo de las campanillas de sus tobillos, jugaban al balompié con frutas como el bael*[19] *y el*

16 Disponible en: http://www.hastinapura.org.ar/editorial/textos/SrimadBhagavatam.pdf (última consulta: 19/11/2020).

17 En esta dirección: https://www.youtube.com/watch?v=e1c1sTglxM4&t=140s podremos ver una explicación muy detallada de las reglas de este juego (última consula: 21/11/2020).

18 El hermano mayor de Krishna y, según algunas tradiciones, también sería un avatar del poderoso dios Viṣṇu.

19 *Aegle marmelos* o membrillo de Bengala.

āmalakī[20]*. A veces se cubrían con mantas e imitaban a las vacas y los toros y peleaban entre sí, rugiendo fuerte, y a veces imitaban las voces de los animales. De esta forma disfrutaban del deporte, exactamente como dos niños humanos corrientes»*[21].

que pudo comenzar a practicarse alrededor del 1400 a.C. en las zonas en las que crece el árbol del caucho[23], con el que se fabricaban las pesadas pelotas para jugarlo[24]. El Soconusco, en el estado de Chiapas, o el Istmo de Tehuantepec son los más firmes candidatos a ser los primeros lugares en los que se practicó este deporte tan cargado de simbolismo religioso.

Ilustración 4: Dos jugadores de pelota actuando para Carlos V en España, dibujados por Christoph Weiditz en 1528 (fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_pelota_mesoamericano#/media/Archivo:Weiditz_Trachtenbuch_010-011.jpg última consulta: 22/11/2020)

Mesoamérica

Yendo de un lado al otro del planeta, del juego de pelota mesoamericano[22] diremos que aún a día de hoy existen muchas lagunas en cuanto a sus reglas, objetivo, etc. Se piensa

Antiguas canchas de pelota se han encontrado, por ejemplo, en el yacimiento arqueológico de Paso de la Amada (Chiapas), en san Lorenzo Tenochtitlán (Veracruz), en Monte Albán (Oaxaca) o en Chichén Itzá (península de Yucatán), donde podemos visitar una de las más hermo-

20 *Phyllanthus emblica* o grosellero de la India.

21 Texto disponible en: https://vedabase.io/en/library/sb/10/11/ (última consulta: 20/11/2020).

22 En náhuatl: *tlachtli* u *ōllamalīztli*; en maya clásico: *pitz*.

23 Elemento sagrado y de mucha importancia para diferentes civilizaciones mesoamericanas.

24 Léase al respecto el interesante capítulo de: COLAS, Pierre & VOSS, Alexander, «A Game of Life and Death: The Maya Ball Game», en: *Maya: Divine Kings of the Rain Forest (Nikolai Grube, Eva Eggebrecht & Matthias Seidel (eds.)*, Cologne, Könemann, 2006, pp. 186–191.

sas y de las que mejor se han conservado hasta nosotros. Aunque existen diferentes variantes del campo (*Ilustración 5*), sustancialmente es un espacio rectángular flanqueado por dos paredes –más o menos inclinadas–, teniendo la estructura forma de I. Al parecer, el hecho de que se juegue en el nivel inferior de dicha estructura sería para simbolizar el inframundo, lugar[25] en el que, por cierto, se jugó el partido de pelota más famoso de todos los tiempos, según aparece recogido en el libro sagrado de los mayas quichés de Guatemala, el *Popol Vuh*, que enfrentó a los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué contra los temibles señores de *Xibalbá*[26]. Decir que la pareja de hermanos triunfaría donde no pudieron hacerlo su padre y su tío, buenos jugadores de pelota también.

Más conocido en España que los juegos de India antes descritos, causa emoción y admiración contemplar a aquellos que hoy en día se afanan por mantener viva esta tradición deportiva centenaria. Aunque, como decía, las reglas no están del todo claras, discutiéndose aún algunas de sus normas. Hay representaciones de jugadores que golpean la pelota con el pie, otros con la cadera e incluso ayudándose de bastones, lo que tal vez nos indica que existían (y convivieron) diferentes modalidades, pero es, como señalaba, una teoría. Al respecto se han escrito importantes monografías que merecen todo nuestro respeto, en las que el lector podrá obtener más información al respecto[27].

25 *Xibalbá*, empleando la palabra quiché, cuya traducción literal sería: «lugar oculto». En el siglo XVI tradicionalmente se ubicaba la entrada a este triste lugar en una caverna cercana a la localidad de Alta Verapaz, en las proximidades de Cobán, en Guatemala. Véase, para profundizar más en este tema, el completo estudio de: MEGGED, Nahum, *El universo del Popol Vuh. Análisis histórico, psicológico y filosófico del mito quiché*, México, Diana & UNIVA, 1991.

26 Previamente, estos señores del inframundo habían retado al padre y al tío de los héroes a jugar contra ellos, aunque la partida no llegó a producirse. Confundidos por los caminos de *Xibalbá*, finalmente fueron torturados y luego sacrificados.

27 Léanse, por ejemplo: CASAB RUEDA, Ulises, *El juego de la bola de hule: México antiguo*, México, Comisión Nacional del Deporte, 1992; MACAZAGA ORDOÑO, César, *El juego de pelota*, México, Editorial Innovación, 1982; URIARTE, María Teresa, *El Juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI, 1992; o WEISZ, Gabriel, *El juego viviente:*

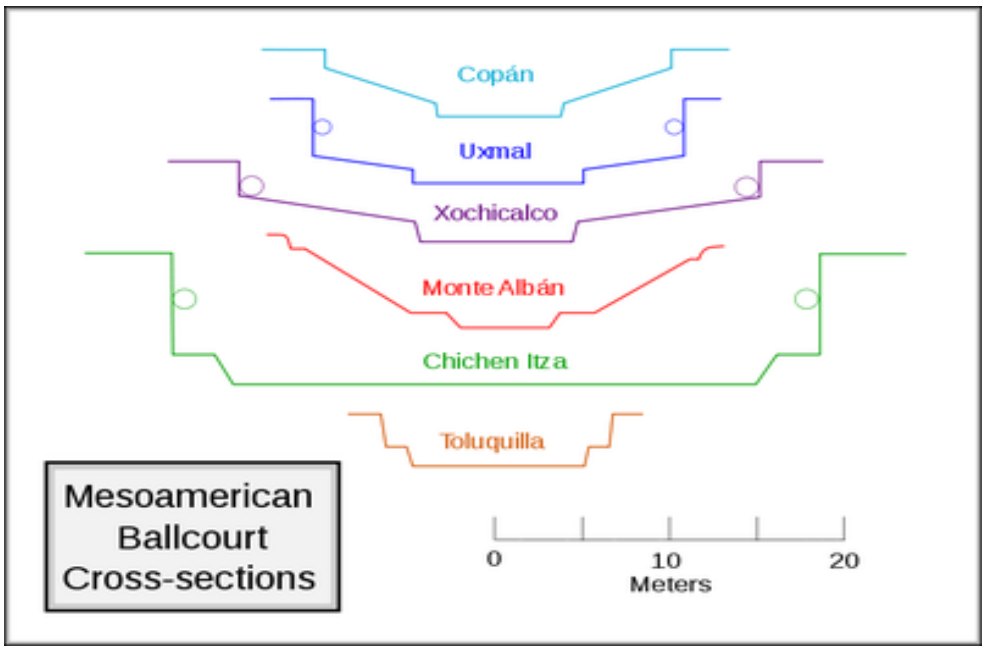


Ilustración 5: Diferentes tipos de canchas para el juego de pelota mesoamericano.
(Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_pelota_mesoamericano última consulta: 23/11/2020)

Menos dudas hay al afirmar que se trataba de un juego rápido y violento, en el que distintas partes del cuerpo estaban expuestas a los golpes de una pelota que, según los expertos, podía llegar a pesar hasta cuatro kilos, por lo que eran necesarias las protecciones, tal y como se colige del propio *Popol Vuh*, en donde se dice: «¡Que vengan pronto! Y ¡que traigan sus instrumentos de juego, sus anillos, sus guantes, su pelota y sus máscaras![28]». En cuanto a su simbolismo, el profesor de la Universidad de Extremadura José Ignacio Úzquiza González (1948–) ha escrito a este respecto:

> *El simbolismo del juego era impresionante: el movimiento de la pelota y de los jugadores representaría el curso de los astros y en particular el sol, la tierra, la luna y Venus; una encarnación, en realidad, de la danza cósmica de la vida. El juego tenía dos formas, una, la forma ritual con contenido cosmogónico y otra, la forma o versión popular de divertimento para la gente. La pelota nunca debía caer al suelo por tanto, pues es como si cayera el sol por ejemplo[29].*

El juego formaba parte de un ritual de muerte y renacimiento, la sangre de las víctimas (que morían, por lo general, por decapitación) servía como valiosa ofrenda para congraciar a la población con los dioses. Por su parte, el campo de juego era un lugar mágico, de nexo entre el mundo de los vivos y el más allá. Siguiendo con las palabras del profesor José Ignacio Úzquiza:

> *[...] el glifo «Hom», 'Juego de Pelota', significa también 'tumba', de ahí la relación profunda que existía entre el juego y el inframundo acuático de la muerte, de los antepasados, de la noche y de la resucitación; desde esta perspectiva pudiera, quizá, entenderse el hecho de que haya en el Juego de Pelota figuras de jaguares, cocodrilos, sapos, tortugas y también mariposas, por sus metamorfosis, y flores de agua como las ninfeas, con propiedades alucinatorias, propias de los ritos de paso de un estado de conciencia, incluso de forma, a otro [...]»[30].*

El final de los partidos de pelota ritualizados llegaba con el sacrificio de quienes lo habían jugado, sin embargo, no hay acuerdo sobre si las víctimas eran los perdedores o los ganadores, tesis defendida por algunos investigadores, puesto que estos constituían una ofrenda más preciada para los dioses. Sin embargo, el arqueólogo y profesor mexicano Eduardo Martos Moctezuma (1940–), entre otros, afirma –apoyándose en varios testimonios literarios– que las víctimas eran los perdedores:

> *Los argumentos a favor de que eran los perdedores a quienes se sacrificaba según el carácter del juego se encuentran en los siguientes puntos. En primer lugar, por tratarse de un combate simbólico y tal como ocurría en las guerras verdaderas entre dos grupos, a los prisioneros se les destinaba la mayor de las veces al sacrificio. Por lo tanto, quienes perdían en el juego cuando éste revestía características de combate eran los sacrificados a los dioses. También podía ocurrir que a determinados prisioneros de guerra se les inmolara dentro de las canchas. Como ejemplo de la inmolación al perder en la guerra (o en la cancha del juego) tenemos el caso del combate*

indagación sobre las partes ocultas del objeto lúdico, México, Siglo XXI, 1986.

28 En: RECINOS, Adrián (ed.), *Popol Vuh*, México, FCE, 1952 (reimpresión de 1993), p. 52.

29 En: ÚZQUIZA GONZÁLEZ, José Ignacio, *En el corazón del cielo. Un viaje al misterio maya del Popol Vuh*, Madrid, Biblioteca Nueva & Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, 2008, pp. 93–94.

30 En: ÚZQUIZA GONZÁLEZ, José Ignacio, *Op. Cit.*, p. 94.

entre Huitzilopochtli[31] *y Coyolxauhqui*[32] *–que según Durán se realizó en el juego de pelota de los dioses (Teotlachco)–, del que salió triunfante el primero con la consiguiente muerte por decapitación de la segunda y extracción del corazón de sus seguidores»*[33].

Hoy en día grupos de entusiastas mexicanos tratan de conservar y difundir este antiguo juego de pelota, organizan talleres, dan charlas, involucran a los más jóvenes... y con ello homenajean y preservan las antiguas culturas mesoamericanas, su idiosincrasia, su juego, tan en el corazón de las mismas culturas, tan definitorio como sus dioses, su astrología, sus matemáticas o su literatura.

Coda

Hoy otros juegos de pelota siguen despertando pasiones entre los espectadores, otros dioses jugaron y juegan con el esférico: Pelé, Maradona, Berasaluze VIII, Saralegi... y tal vez en un futuro los poetas compondrán poemas épicos sobre ellos, tal vez otros cantarán sus gestas... El «Pibe de oro», recientemente fallecido, ya cuenta con su propia iglesia, creada por sus fieles seguidores, y uno de los mejores poetas latinoamericanos del siglo XX, Mario Benedetti (1920–2009), le dedicó un bello soneto laudatorio que dice así:

Hoy tu tiempo es real, nadie lo inventa
y aunque otros olviden tus festejos
las noches sin amos quedaron lejos
y lejos el pesar que desalienta.

Ilustración 6: Diego Armando Maradona santificado ya por la Iglesia Maradoniana. (Fuente: https://www.mondosportivo.it/2020/11/26/diego-la-fede-oltre-il-mito-la-chiesa-maradoniana-piu-di-una-religione-iglesia-maradoniana-maradona/ última consulta: 23/11/2020)

Tu edad de otras edades se alimenta
no importa lo que digan los espejos
tus ojos todavía no están viejos
y miran, sin mirar, más de la cuenta.

Tu esperanza ya sabe su tamaño
y por eso no habrá quien la destruya
ya no te sentirás solo ni extraño.

Vida tuya tendrás y muerte tuya
ha pasado otro año, y otro año
les has ganado a tus sombras, aleluya[34].

El mismo Mario Benedetti ha dejado escrita, al hilo del partido Argentina–Inglaterra de 1986, una frase que es un principio teológico para muchos: «Aquel gol que le hizo Maradona a los ingleses con la ayuda de la mano divina es, por ahora, la única prueba fiable de la existencia de Dios»[35].

31 Dios del sol, de la guerra y de la venganza para los antiguos mexicas. Se le representa con la piel azulada.

32 La que «se adorna con cascabeles», era la diosa de la luna según los antiguos mexicas, hermana de Huitzilopochtli.

33 En: MATOS MOCTEZUMA, Eduardo, «¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?», *Arqueología mexicana*, vol. 21, nº. 120 (mar.–abr.), 2013 (ejemplar dedicado a: La agricultura en Mesoamérica. La gran invención), pp. 88–89.

34 En: BENEDETTI, Mario, *Antología poética (selección y prólogo de Joan Manuel Serrat)*, Madrid, Alfaguara, 2020, p. 84.

35 En: https://www.marca.com/claro–mx/futbol–internacional/2017/09/14/59baa7d446163f9d618b4583.html (última consulta: 23/11/2020).

Son sólo algunos nombres, algunas ideas deshilvanadas, algunos deseos personales ahora confesados... pero esa sería, como bien entenderá el lector, otra interesante historia que contar.

Fernando Cid Lucas
https://orcid.org/0000–0002–0543–7119

BIBLIOGRAFÍA

Abram, C., *Myths of the Pagan North: the Gods of the Norsemen*, London, Continuum, 2011.

Balakrishnan, Manjula, *La upanishad del bosque*, Madrid, Verbum, 2019.

Bhatti, S., *Folk Religion: Change and Continuity*, New Delhi, Rawat, 2000.

Bisgaard, Daniel James, *Social Conscience in Sanskrit Literature*, New Delhi, Motilal Banarsidass Publishers, 1994.

Bryant, Edwin F., *Krishna: A Sourcebook*, Oxford, Oxford University Press, 2007.

Calasso, Roberto, *Il cacciatore celeste*, Milano, Adelphi, 2016.

Campbell, Joseph, *Los mitos: su impacto en el mundo actual*, Barcelona, Kairós, 2014.

Craveri, Michela, *Miti e leggende del Popol Vuh*, Milano, Bompiani, 1998.

Craveri, Michela, *Voci e canti della civiltà Maya*, Milano, Jaka Book, 2006.

Daumal, René, *Lanciato dal pensiero. Saggi e traduzioni dal sanscrito*, Milano, Adelphi, 2019.

Dundes, Alan (ed.), *Sacred Narratives. Readings in the Theory of Myth*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 1984.

Eliade, Mircea, *Myth and Reality*, Long Grove, Waveland Press, 1998.

Filippani–Ronconi, Pio (ed.), *Upaniṣad antiche e medie*, Milano, Bollati Boringhieri, 1995.

Garza, Mercedes de la (ed.), *Libro de Chilam Balam de Chumayel*, México, Conaculta, 1980.

Garza, Mercedes de la, *Rostros de lo sagrado en el mundo maya*, Barcelona, Paidós, 1998.

Girard, René, *La violencia y los sagrado*, Barcelona, Anagrama, 1995.

Gnanambal, Kumal, *Festivals of India*, New Delhi, Government of India, 1969.

Heehs, Peter (ed.), *Indian Religions. A Historical Reader of Spiritual Expression and Experience*, London, Hurst & Company, 2002.

Joshi, Kireet, *The Veda and Indian Culture*, New Delhi, Motilal Banarsidass Publishers, 1991.

Lalou, Marcelle, *Las religiones del Tibet*, Barcelona, Barral Editores, 1974.

Martín, Ibon, *Mitología Vasca. 40 rutas mágicas a pie*, Donostia, Travel Bug, 2010.

Montejo, Víctor, *El pájaro que limpia el mundo y otras fábulas mayas*, Rancho Palos Verdes, Yax Te' Foundation, 2000.

Moravia, Alberto, *Un´idea dell´India*, Milano, Bompiani, 1994.

Raju, P.T., *Structural Depths of Indian Thought*, Albany, State University of New York Press, 1985.

Ria, Elio, *Il culto del calcio*, Martina Franca, Lettere Animate Editore, 2016.

Sarma, S. N., *A Socio–Economic and Cultural History of Medieval Assam (1200–1800 A.D.)*, 1989.

Thomson, Eric S., *Historia y religión de los mayas*, México, Siglo xxi, 1975.

Trifonas, Peter Pericles, *Umberto Eco and Football*, London, Icon Books, 2001.

Unamuno, Miguel de, «Un partido de pelota», *Euskal Herria: revista Bascongada*, nº 20, 1889, pp. 301–311.

Uriarte, María Teresa, *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*, México, UNAM, 2015.

Vālmīki (atribuido a), *Rāmāiana (Roberto Frías trad.)*, Vilaür, Atalanta, 2010.

Venceslai, Stelio W., *Mithra, il dio della luce*, Roma, Tipheret, 2015.

Venugopal, C.N., *Religion and Indian Society: A Sociological Perspective*, New Delhi, Gyan Publishing House, 1998.

Verma, Rajeev, *Faith and Philosophy of Hinduism*, New Delhi, Kalpaz, 2010.

La Heráldica de san Marcos (León)

José Antonio Mateos del Riego y José Luis Díez Pascual

1. Introducción

El origen de este edificio data del siglo XII que es cuando la infanta Sancha de Castilla, hermana de Alfonso VII de León, hace una donación en julio de 1152 para construir un lugar donde pudieran hospedarse «los pobres de Cristo». De esta manera se construyó un hospital de peregrinos para los que realizaban el camino de Santiago. En este lugar tuvo la residencia la Orden de Santiago en el reino de León.

En el siglo XVI se derriba y con una donación de Fernando el Católico, en 1541 se vuelve a construir. Los arquitectos fueron: Juan de Orozco (iglesia), Martín de Villarreal (fachada) y Juan de Badajoz el Mozo (claustro y sacristía). Entre 1711 y 1715 se realiza una gran ampliación de San Marcos y se levanta otro lienzo que va desde la entrada principal hacia el río, hasta rematar la torre palaciega.

El museo que se alberga en este edificio tiene una colección de escudos enriquecida por donaciones y otros procedentes de derribos de viejas casonas. Estos escudos se encuentran en el claustro.

Se adjuntan las fotografías de los escudos heráldicos y una sencilla descripción sin referirse a los metales o colores debido a que carecen de policromía.

2. Escudos de la fachada del edificio

Priorato de san Marcos de León[1]

Lleva una venera por estar en el Camino de Santiago, una cruz de Santiago con brazos acabados en flor de lis y un león por san Marcos. La leyenda es la siguiente: «Primero de la Orden de Santiago».

1 Fue una antigua diócesis española constituida por la Orden de Santiago, cuya sede se encontraba en la ciudad de Llerena (Badajoz), en la iglesia obispal de Nuestra Señora de la Granada.

Escudo de armas del Priorato de san Marcos

Cuartel: trae la cruz de a Orden de Santiago y acamado un león rampante que mira a la derecha, lenguado, uñado y membrado.

Escudo de armas de Carlos I

Es Cuadrilongo, inferior redondo, acamado sobre el pecho de un águila bicéfala con alas y patas extendidas: son las armas de Castilla, León, Austria y Borgoña Antigua.

Escudo de armas de Fernando el Católico

El campo es rectangular y curvilíneo abajo y está acamado en una cruz. En el timbre: lleva una corona. Lleva las armas de Sicilia (barras y dos águilas de san Juan), Aragón (barras), Navarra (antiguo escudo de cinco flores de lis) y la cruz de Jerusalén.

Escudo de armas de Felipe V

Lleva una corona parcialmente caída y un collar con el Toisón de Oro. Lleva las armas de

Castilla, León, Borgoña Antigua y Borgoña Moderna.

3. Escudos del claustro

A continuación, transcribimos la introducción del libro De Cadenas y Vicent, Francisco: «Escudos heráldicos de San Marcos de León». Hidalguía. Madrid, 1969. En ella se explica cómo se formó la colección de escudos del claustro de san Marcos de León.

Esta serie de escudos que hoy campean en el claustro del Hostal de San Marcos de León fueron recogidos, muchos de ellos por mí, en diferentes derribos de Casonas leonesas a las que llegó su fin, para lástima de rincones del antiguo León que hoy tienen en su lugar casas sin gracia, sin época y sin estilo.

En los años en que se instaló de nuevo, después de nuestra guerra, el Museo Provincial de en San Marcos, entre otros directores, ejerció ese cargo la señorita Matilde Revuelta y, a ruegos míos, hizo colocar dichos escudos en las paredes del Claustro, donde hoy están. En esta colección, muy interesante por la serie de apellidos que representa, se repite mucho el escudo de la Orden de Santiago con la Cruz y el León, usado, este último, para el antiguo Reino de León, fundador de la indicada Orden en el siglo XII.

Ha sido lenta y complicada la labor de lectura de los apellidos a que pertenecen estos escudos, en varios casos, por no tener inventario del Museo anotado el lugar de procedencia, y, claro está, aquellos que no había recogido yo, fueron los difíciles para mí.

He logrado que vayan casi todos completos y con los datos contrastados por las Partidas de nacimiento, casamiento y defunción, de las iglesias leonesas y otros por tenerlos ya reproducidos en mi libro «Armería en Piedra de las Ciudad de León», publicado en 1943, y que, en este corto plazo, han pasado al Museo en vez de seguir presidiendo las viejas Casonas que la piqueta demolió.

4. Escudos de linajes

Escudo de Enríquez y Acuña

Hay siete escudos de este linaje. Todos ellos similares.

El campo es el clásico español cuadrilongo y rematado en punta. Hay solo un cuartel que trae un ajedrezado de quince escaques. En la bordura aparecen las diferencias entre unos escudos y otros. En unos aparecen castillos donjonados de los Enríquez o escudetes de los Acuña o cruces de San Andrés. Todo depende de las diferentes alianzas.

Escudos de armas de Quiñones

Escudos de armas de Villafañe

Hay dos piezas en el museo. El campo es el clásico español cuadrilongo y rematado en punta con un solo cuartel que tiene un ajedrezado con nueve escaques. En la bordura lleva con ocho cruces de san Andrés.

Escudo de armas de Lorenzana

Está cuarteado en cruz y entado en la punta. En el primer cuartel lleva un ajedrezado con nueve escaques. En el segundo tiene la copa de un árbol sin hojas y una venera en cada una. En el tercero lleva un roble y en la bordura tiene ocho armiños, son las armas de los Robles. En el cuarto lleva cinco flores de lis colocadas en sotuer, son las armas de los Flórez. En la punta del escudo trae dos leones echados. La bordura tiene ocho eslabones de los Lorenzana. En el timbre lleva un yelmo de hidalgo.

Marqueses de san Isidro

Es Barroco del siglo XVII. Es Cuadrilongo, redondeado, partido y entado en punta. En el Primer cuartel tiene tres bezantes y tres burelas cargadas de armiños, son las armas de los Ruy-Gómez. En el segundo lleva un castillo donjonado sostenido por rocas, son las armas de los Gómez. En el entado en punta tiene una cabeza de rey coronado con la leyenda: AVE y MARIA, son las armas de los Vega. En la bordura lleva siete cruces de San Andrés y diez armiños. En el Timbre tiene una corona de marqués. Está acamado sobre la cruz de la Orden de Santiago. Tiene circunscrita una corona de laurel. Hay también dos niños tenantes que miran al frente.

Escudo de armas de Cavero

Hay dos escudos de este linaje muy parecidos. Está cortado y partido en dos. En el primer cuartel lleva un castillo surmontado y unas campanas de plata. En el segundo cuartel lleva un águila española de gules, son las armas de los Aguilar. En el tercero cuartel tiene una cabeza de vaca y un ajedrezado, son las armas de los Cabeza de Vaca. En el cuarto cuartel: un león rampante, flores de lis, son las armas de los Alfonso. En el quinto cuartel lleva una barra engolada con dos cabezas de dragantes, son las armas de los Tovar. En el sexto cuartel tiene cinco quinas de van colocadas en sotuer y un león; son las armas de los Sousa. En el séptimo cuartel tiene los escaques de los Quiñones.

En la bordura lleva la leyenda siguiente: «CAMPAÑA DE AVMES NON SONAR EN IAMES» («No sonarán las campanas por los difuntos»).

Escudo de armas de Cobos

El escudo tiene forma ovalada con un cuartel de nueve leones ordenados en fajas de tres.

Escudo con ceñidor, según Cadenas. Se desconoce el linaje.

Es una lauda sepulcral. Lleva en los cuarteles primero y cuarto un águila y en el segundo y cuarto cuartel tiene un pino sobre ondas de agua. Son las armas de Ramos del Manzano.

Escudo que lleva un jarrón con azucenas. Son las armas del Cabildo de la Catedral de León.

Priorato de san Marcos

En el claustro aparecen estos tres escudos del Priorato de san Marcos.

BIBLIOGRAFÍA

Cimadevilla Sánchez, Pío: «Repertorio Heráldico Leonés». Tomo III. Instituto Leonés del Cultura. León, 2001.

De Cadenas y Vicent, Francisco: «Escudos heráldicos de San Marcos de León». Hidalguía. Madrid, 1969.

Pastores asiáticos en la península ibérica durante la Edad del Bronce según las crónicas de España e Irlanda

Alejandro Herrero

Las crónicas medievales de Irlanda ofrecen información sobre pueblos mitológicos de la Antigüedad que habitaron en sus orígenes distintas regiones de Oriente y que, por distintas razones, habrían emigrado hacia el oeste en busca de prosperidad, tierras, recursos o por otros motivos. No son los únicos textos que recogen estos movimientos en épocas remotas por lo que pueden ser comparadas con otras crónicas y ser contrastadas con datos históricos, científicos y arqueológicos actuales.

Se narran periplos de pueblos de origen escita sin especificar su origen o lugar de procedencia exacto ya que existieron muchos pueblos que podríamos englobar dentro de ese término en la Antigüedad. Sin embargo, parecen referirse a pueblos que habitaban próximos al mar Caspio que armaron flotas con las que realizaron largos periplos por el Mediterráneo y Europa para recalar en la península ibérica primero y en Irlanda más tarde.

De las colonizaciones que se presentan en el *Libro de las Invasiones* (*Leabhar Ghabhála*) de Irlanda prácticamente todas las invasiones a las que se refiere pasan por la antigua Iberia, salvo las que llevan a cabo Nemed con su pueblo y posteriormente los Tuatha. Tanto el pueblo de Cesair, como el de Partholon, el de los Fir Bolg y los milesios recorrerían la península ibérica como paso previo para alcanzar Irlanda. La primera invasión de Cesair es puesta en duda por algunos estudiosos por lo que podría tratarse de un añadido posterior con alguna motivación moralizante o de otro tipo. La crónica sugiere que estos pueblos tuvieron relaciones de importancia con los hispanos de aquellos tiempos, ya sean de tipo comercial, familiar o de otra clase. Esto se intuye cuando en breves líneas refiere el naufragio de un comerciante de oro llamado Creidhne que viajaba de España a Irlanda en aquellos tiempos. El comercio de metales, armas y otros objetos era habitual en la fachada occidental europea en la Edad del Bronce como se deduce de los restos encontrados en distintos yacimientos, cuando se establecerían rutas comerciales a las islas Casitérides. La relación existente entre familias de España e Irlanda es patente cuando cita el enlace matrimonial entre uno de los reyes Fir Bolg y la princesa Tailtiu, hija del rey Magmor de España.

Respecto a los vestigios hispanos en el sur de Irlanda, se pueden enumerar pueblos mencionados en libros de historia de Irlanda como los *Clanna Eibher*, *Clanna Breogán*, *Clanna Tarsi* (*Hui* Tarsi hispanos), *Clanna Heremón*, *Clanna Baisgine* o *Clanna Baoscani*. Muchos de estos pueblos podrían tener su origen en la última invasión milesia e incluso de otros pueblos hispanos posteriores de la Edad del Hierro. Sin embargo, quizá también se pueda analizar la existencia de migraciones de pueblos anteriores en la Edad del Bronce.

Los pueblos colonizadores a los que se refiere el *Libro de las Invasiones* y otras crónicas formaban parte de un tronco o linaje común procedente del este. Según los linajes que aporta el texto, tanto Partholon como Nemed y los milesios o brigantes pertenecían al linaje de Magog, mientras que la línea del pueblo Tuatha mezclaba las líneas de Cush, de Magog y del pueblo fomoré. La diferencia entre ellos radica en la separación de las familias del tronco común en diferentes épocas creando pueblos o

clanes diferentes que fueron llegando a Irlanda en sucesivas colonizaciones.

Pueblos pastores invasores de España e Irlanda citados en la *Grant Crónica*

La *Grant Crónica de Espanya* compuesta por Juan Fernández de Heredia (siglo XIV), personaje de relevancia en Aragón y bajo el papado de Aviñón, recoge unos hechos que sugieren la colonización de España, Irlanda y Gran Bretaña de un pueblo de pastores procedente del este, que se afincó en la península ibérica durante algún tiempo y que podríamos poner en relación con lo recogido en las crónicas irlandesas.

De forma resumida, esta crónica relata una breve historia del pueblo de los appellinos, un pueblo de pastores procedentes de Escitia (*Sichia*) que se encontraban habitando Egipto junto a los mismos egipcios y los hebreos. Al especificar que se trataba de pastores y que habitaban Egipto en tiempo de Moisés, sin ser originalmente egipcios, sugiere que puedan ser relacionados con los hicsos[1] pues durante mucho tiempo los cronistas antiguos les calificaron como reyes pastores[2]. Continúa la crónica relatando cómo, al ser expulsados los hebreos de Egipto, tuvieron miedo de este otro pueblo de pastores y resolvieron llegar a un acuerdo[3] con ellos por el cual se les obligó a abandonar aquel país. De esta forma tendrían que recorrer el norte de África hasta la península ibérica pues estas tierras aún se encontrarían en parte deshabitadas y existían territorios aptos para la ganadería que era su principal modo de vida. Relata la crónica cómo se ayudaron de monóxilos o pequeñas embarcaciones para transporte durante este periplo. Al llegar a las columnas de Hércules estrecharon lazos con otro pueblo del que no aporta ningún dato y atravesaron el mar hasta la península ibérica. De ahí pasarían a la fuente de Ebro haciéndose llamar íberos desde aquel momento. La crónica no especifica si tomaron ellos por primera vez ese nombre o lo tomaron de pueblos ya existentes en aquella tierra. Termina estableciendo una relación entre los appellinos, que posteriormente se autodenominarían como íberos, e Irlanda de esta manera:

> *[...] se clamaron yberos por la habitation dela fuent de ebro. & aun oy do son aquellas gentes enla ysla de yrlanda la ysla ha por su propio nombre antiguo yrlanda. & las gentes. & el pueblo que ahí habitan han nombre yberos o yberneses. & algunos claman ala ysla .yrlanda. o ybernia por el nombre del pueblo. & de las gentes que y habitan. (Heredia, Grant Cronica de Espanya).*

Existe otra posibilidad que no se puede descartar. Es posible que se tratase también de otro grupo o etnia englobado dentro de los pueblos pastores que fueron asociados en conjunto con los hicsos, pudiendo éstos no ser un pueblo homogéneo. En ese caso cobraría sentido que los hicsos abandonasen Egipto hacia el norte según relata Josefo y algún otro grupo emigrase hacia Occidente si otorgamos credibilidad al cronista medieval.

Prosigue la narración con la venida de Hércules a la península. La crónica explica que se trata del Hércules de Grecia que movía guerras por África donde derrotó a Anteo, por lo que los íberos appellinos tuvieron que abandonar esta tierra huyendo hacia Gran Bretaña.

Pastores escitas invaden occidente

Hemos hecho referencia a la posible relación entre los pastores íberos appellinos proceden-

1 El nombre provendría de *hekau khasut*, traducido como «reyes de los países extranjeros». Se trataba de un pueblo de origen oriental que ocupó Egipto durante el conocido como Segundo Periodo Intermedio.

2 Como se les menciona en *Contra Apión*, de Flavio Josefo.

3 En la *Crónica* de Eusebio recoge un texto de Manetón según el cual los pastores llegan a un acuerdo con Tuthmosis para abandonar Egipto hacia Siria con todas sus familias. Josefo menciona esto mismo.

tes de Escitia recogidos por Heredia y los pastores hicsos, también asiáticos, siendo ambos pueblos habitantes de Egipto en una época determinada. ¿Existen más elementos comunes que permitan establecer conexiones entre los relatos? Una de las posibilidades la encontramos en el mismo *Libro de las Invasiones* de Irlanda. La crónica detalla una serie de linajes y reyes que en principio no parecen informar demasiado sobre su origen salvo que se trataba de pueblos escitas. Sin embargo, los nombres que cita son muy parecidos a los listados de la Dinastía XV egipcia de los hicsos según Manetón que recogemos en este cuadro comparativo a continuación:

Comparación de nombres de los reyes de la dinastía XV egipcia recogidos por varios autores y de reyes citados en el *Libro de las invasiones*

Josefo	Africano	Eusebio	Platón	Reyes de Irlanda	Posibles equivalentes egipcios D XV
Salitis (15-19)	Saites (19)	Saites[1] (19)	Saites (19)	Paimp/Agnaman	Apacnan/Pacnan
Bnon (44)	Bnon (44)	Bnon (40)	Bnon (40)	Nemed	¿Semken?
Apacnas (36)	Pacnan (61)	Arcles (-)	Arcaes (30)	Stairn	Staan/Yannas/ Kian
Apofis (61)	Staan (50)	Apopis (14)	Apopis (14)	Beoan	Bnon
Yannas (50)	Arcles (61)	Arcles[2] (30)	-	Erglain/Arolam	Arcles/Arcaes/ Kamudi/Assis
Assis (49)	Apopis (49)	-	-	Semeon/Siim Breac	Assis

1 Da nombre a distrito Saita según Eusebio. Se establecen en ciudad Setroita y avanzan contra los egipcios.

2 Syncello menciona a Kertus y Aseth.

Como se puede observar, los nombres de casi todos los reyes egipcios de esta dinastía de los «hicsos mayores» encuentran un equivalente parecido en la lista de reyes de Irlanda. Puede que no se tratasen de las mismas figuras e incluso cabe la posibilidad de que su parecido sea debido a un origen étnico similar. También puede que algún copista transcribiese los nombres de una crónica a otra sin tener cuidado.

Como se puede apreciar, coinciden los nombres de los reyes asociados con la tercera invasión de Irlanda (segunda según otros autores si excluimos la de Cesair), semilla de las invasiones posteriores de los pueblos Fir Bolg y Tuatha. Los autores que comentaron y recopilaron a Manetón dispusieron en un orden diferente los nombres de la Dinastía XV por lo que se han reordenado en la última columna para su comparación con los nombres de los reyes mitológicos irlandeses.

El relato de la crónica irlandesa narra cómo este pueblo solicitó la ayuda de parientes griegos y que tuvieron capacidad de movilizar a miles de personas desde Grecia en sus conflic-

tos con el pueblo fomoré en la isla de Irlanda, pueblo este último al que algunos cronistas otorgan una procedencia africana. De tratarse de los mismos reyes que se mencionan en las listas egipcias daría testimonio a la presencia de una talasocracia que mantenía posiciones en distintas partes del mundo, desde Egipto hasta Irlanda, pasando por la península ibérica. Como todo el relato parece situarse en la Edad del Bronce plena, podría justificarse tratar de explicar todas estas relaciones al menos como comercio atlántico de cobre y estaño, anterior a las colonizaciones fenicias y griegas. Algunos autores defienden la hipótesis de la existencia de un imperio marítimo comercial de los hicsos en aquellos tiempos. Otros como Keating han llamado la atención sobre el parecido en los nombres de la isla Eire (Irlanda) y la isla Aeria o Creta, reino minoico[4] con el que comerciaban los hicsos de Avaris.

A pesar del desacuerdo entre especialistas en las cronologías estimadas para el periodo hicso, se puede afirmar que dominarían el Bajo Egipto y parte del resto del país entre 1.800 y 1.530 a.C. La crónica irlandesa sitúa la invasión de Irlanda de Nemed alrededor de 2.349 a.C. si se emplea el cálculo de la Septuaginta, aunque es posible que estas cronologías sean bastante imprecisas. De hecho, su llegada coincide plenamente si hacemos caso a la cronología propuesta por Geoffrey Keating, quien sitúa estos hechos hacia el siglo XVIII a.C. en plena época del dominio hicso sobre Egipto.

Las mismas crónicas irlandesas conectan en varios momentos del relato a estos pueblos escitas con la realeza egipcia por lo que debía existir algún tipo de relación de amistad, militar o comercial si les damos credibilidad. Por ejemplo, mencionan la estancia en Egipto de los ancestros de los irlandeses al relatar los periplos de Nel y su descendiente muchas generaciones después Golam o Mil de España (*Milidh Espain*).

Vestigios arqueológicos

La aparición de restos arqueológicos puede ayudar a validar los relatos recogidos en las crónicas medievales ya que el relato que transmiten puede estar envuelto en la alegoría, el mito o la leyenda, creando las lógicas suspicacias. En España se han hallado numerosos restos de procedencia egipcia si bien no todos pertenecen a la época en cuestión y en casi todos ellos su presencia se explicaría por el mismo comercio marítimo. Sin embargo, el único vaso canopo del rey hicso Apofis se encontró descontextualizado en Almuñécar (Granada), siendo una de las pruebas materiales más importantes que relacionan a Egipto con la península ibérica en tiempos del segundo periodo intermedio egipcio.

También es posible relacionar algunos elementos técnicos existentes en Egipto en ese periodo y la península ibérica. Tal es el caso de las espadas (*kopesh*) de los hicsos y las falcatas ibéricas pues sus filos curvados parecen evidenciar la evolución de la morfología de un modelo en el otro. Actualmente se consideran varios orígenes para las falcatas ibéricas, entre las que se considera su origen autóctono o su evolución a partir de espadas griegas como la *makhaira* o *kopis*, todas ellas de hierro y del primer milenio a.C. Sin embargo, algún modelo similar con la hoja curvada hacia delante tuvo que desarrollarse en la Edad del Bronce y una de las escasas posibilidades para explicar su origen sería que las falcatas fuesen un modelo evolucionado en hierro de los *kopesh* hechos en bronce que fueron usados por los hicsos y otros pueblos de Próximo Oriente.

4 G. Díaz Montexano. *¿Proceden los minoicos del Atlántico?*

Adivinanzas y juegos de palabras en el *Banquete de los eruditos* de Ateneo

Óscar Patón Cordero

1. Introducción general

En Grecia, como en otras culturas, las adivinanzas constituyen un fenómeno de la lengua hablada, pero pronto pasaron al ámbito literario. Por ejemplo, el famoso enigma de la esfinge está aludido ya en la obra de Homero. Podemos definir una adivinanza como un texto breve en prosa o en verso (normalmente en verso en el caso de la literatura griega) en el que se pregunta por una persona, un animal, un objeto o algo abstracto y normalmente se aportan características de ese ser con el objetivo de facilitar pistas para que el receptor lo adivine.

A pesar de que las adivinanzas pasaron pronto a la lengua escrita, sin embargo, como afirma Monda (2016, 133), nunca constituyeron un género en sí mismas en la tradición literaria greco-latina, y su transformación en género poético obedece a un proceso tardío, cuando se empezaron a realizar antologías y colecciones de ellas. Sin embargo, las adivinanzas desde el principio permearon los demás géneros literarios, y las detectamos en la épica, en la lírica, en la comedia, en el drama e incluso en la historiografía, lo que nos da una idea de la universalidad de este tipo de composición en la cultura griega. De hecho, las adivinanzas comparten algunos rasgos, como la moralidad y sabiduría, con otros tipos de textos como las fábulas o los proverbios que sufrieron a lo largo de su historia un proceso parecido al de los acertijos, pues se fueron realizando compilaciones de ellos hasta que se convirtieron en «verdaderos» géneros literarios.

Para conocer las adivinanzas en el mundo griego poseemos dos fuentes principales. Aunque parece que se hicieron compilaciones en la época helenística, la primera que se conserva es el libro 14 de la *Antología Palatina*, que pertenece a una fecha indeterminada, pues los acertijos que contiene abarcan desde el periodo arcaico hasta la época bizantina[1]. De hecho, la aparición de esta compilación se asocia con Constantino Céfalas, que vivió en el siglo x. Dentro de esta colección existe un grupo de unos ciento cincuenta epigramas, de los que aproximadamente un tercio son oráculos, algo menos de cincuenta son problemas matemáticos y el último tercio restante son las adivinanzas en sentido tradicional. Estas últimas se refieren a objetos de la vida cotidiana, como el humo, el espejo, vino; dentro de ellas, otro grupo concierne a figuras de la mitología.

La segunda fuente para las adivinanzas en el mundo griego constituye el objeto de estudio de este artículo. Ateneo de Náucratis, que vivió entre los siglos ii y iii d.C., realiza en un pasaje de su obra el *Banquete de los eruditos* una recopilación de adivinanzas y de juegos de palabras procedentes de obras de autores ya perdidos de la literatura griega, como cómicos, trágicos, etc. El objetivo de este artículo es localizar esas adivinanzas, analizar en qué tipo de género li-

1 Sobre el libro 14 de la *Antología Palatina* se pueden consultar los estudios de Aurélien Berra, *Théorie et practique de l'énigma en Grèce ancienne* (París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008), 631-674 y de Christine Luz. «What has it got in its pocketses? Or, what makes a Riddle a Riddle?» en *The Muse at Play. Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry* (Berlín-Boston: Walter de Gruyter, 2013), 83-99.

terario estaban insertas originariamente y establecer una tipología de las mismas.

2. Introducción al pasaje

El pasaje sobre las adivinanzas en la obra de Ateneo ocupa la parte final del libro 10 del *Banquete de los eruditos*. Tiene la palabra Ulpiano (*Banquete de los eruditos* 10.448B), que acaba de realizar un elogio del vino y anteriormente de otras bebidas, como la cerveza, cuando le interrumpe Emiliano bruscamente y decide cambiar de tema, argumentando que es hora de que hablen de las adivinanzas para mantenerse apartados de las copas. Esta última expresión podría ser real o metafórica: real, en el sentido de que pide hablar de otro tema para que sus compañeros se olviden de beber; o metafórica, porque aunque no estén bebiendo realmente, sí que están tratando sobre el vino y la cerveza y eso les recuerda a las copas.

Después añade Emiliano que deben ocuparse de las adivinanzas, pero no al modo de Calias, que ha compuesto una *Tragedia del alfabeto*. Sobre Calias hablaré en el apartado 4, junto a los otros autores a los que menciona Ateneo. Lo que resulta enigmático aquí es qué significa la expresión «no al modo de Calias». Se podría interpretar de dos maneras distintas: primero, se podría suponer que Calias no ha tratado realmente sobre las adivinanzas, y que su obra, tal vez por desconocimiento, se la ha vinculado con ese tema, aunque realmente no tiene nada que ver; la segunda posibilidad sería que Calias sí que ha escrito sobre las adivinanzas, pero de un modo poco ortodoxo o que no es del gusto de Ateneo. Es difícil inclinarse por una de las dos opciones, porque no conocemos lo suficiente la obra de Calias como para juzgarlo, aunque en mi opinión, por los fragmentos conservados, me inclino más por la primera opción, porque es una obra cómica en la que las adivinanzas no tienen demasiada relevancia. De todas formas, en el apartado 4 comento algo más a propósito de esta problemática.

A continuación comenta Emiliano que es mejor ocuparse del concepto de adivinanza. Entonces interviene otro personaje, Larensio, y cita la definición de adivinanza de Clearco de Solos[2]. A partir de aquí, hasta el final del libro 10 de Ateneo, el pasaje entero está sostenido por un único personaje que habla, que es Larensio. Se trata, por tanto, de un monólogo en el que los demás se dedican a escuchar sin interrumpir ninguna sola vez hasta que considera acabado su discurso[3].

Llama la atención en este punto que sea Emiliano el que proponga el nuevo tema y sin embargo sea otro personaje distinto, Larensio, el que lleve todo el peso de la conversación. Se habría esperado que al pretender Emiliano hablar de las adivinanzas, hubiera sido él el que hubiera llevado la voz cantante, y sin embargo no sucede así. Por este motivo, se puede pensar que el monólogo toma un derrotero distinto al que Emiliano tenía pensado al intervenir. De hecho, veremos que, llevándole la contraria a su compañero de banquete, Larensio sí que se dedica a hablar posteriormente de Calias y su obra, algo que Emiliano quería evitar a toda costa.

3. Términos para adivinanza

En primer lugar voy a estudiar los dos términos en griego que significan «adivinanza», que son *griphos* y *ainigma*. Si nos fijamos en el pasaje de Ateneo estudiado, el primero de ellos aparece treinta y dos veces, mientras que el segundo solo figura en cinco casos (sin contar los ejemplos de palabras derivadas). A partir de este análisis estadístico inicial se suscitan dos preguntas: ¿Por qué Ateneo utiliza mucho más el primer vocablo frente al otro que parece más habitual en la literatura griega? Y ¿existe

2 Sobre Clearco se tratará en el apartado 4.

3 Que Larensio es el único personaje que interviene prácticamente en todo el pasaje ya lo había mencionado Aurélien Berra, *Théorie et practique de l'énigma en Grèce ancienne (París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008), 620.*

alguna diferencia de significado entre ambos o se pueden usar indistintamente en los mismos contextos?

Para intentar responder a estas preguntas, voy a hacer un breve recorrido por la historia de las dos palabras.

Según el *Oxford Etimological Dictionary* (s.v. *enigma*) la palabra *ainigma* deriva de un verbo que significa «hablar oscuramente, hablar con enigmas» La primera vez que aparece en la literatura griega es en un verso de Píndaro (fr. 177c) en el que hace referencia a los enigmas de la Esfinge. Después figuran dos ejemplos en el *Agamenón* de Esquilo (vv. 1110 y 1181). En ambos casos se refiere los enigmas de los oráculos, principalmente el de Apolo. Como estos resultan difíciles de entender y descifrar, pronto la palabra adquiere el significado secundario de «dicho o palabra oscura que no resulta fácil de entender». Con este sentido se usa en otros dos pasajes del mismo autor (*Coéforas* 886 y *Prometeo encadenado* 610). En este último el Titán asegura que va a dejar de hablar con enigmas para pasar a expresarse claramente.

Posteriormente, en Sófocles (*Edipo rey* 1525) el término indica los enigmas que emitía la esfinge y que Edipo resolvió. Con relación a los enigmas de la esfinge aparece también en dos obras de Eurípides (*Las suplicantes* 1063; Fenicias 47, 1048, 1687,1758).

El primer ejemplo en que el vocablo *ainigma* significa simplemente «adivinanza, acertijo» se encuentra en la obra de Platón. En la *República* 479b se habla de la adivinanza del eunuco y del tiro del murciélago. No sabemos el proceso concreto por el que se produjo la evolución en el término de significar las palabras reveladas por un oráculo a pasar a ser un simple acertijo. Posiblemente tiene que ver con su uso fuera del contexto mítico-religioso en el que estaba inserto en la obra de los trágicos. En estos, como ya se ha señalado, casi siempre se refiere a los oráculos de Febo o los de la esfinge, es decir, un dios o un ser monstruoso de la mitología.

En el texto de Platón se utiliza por primera vez el vocablo fuera de un contexto mítico-religioso y, además, se afirma que estas adivinanzas se recitaban en los banquetes[4]. Seguramente sea en este contexto más profano donde se produce el desplazamiento de significado. En las épocas posteriores *ainigma* se usa ya en un sentido, ya en otro, por los autores literarios. Por poner dos ejemplos, Diodoro Sículo (*Biblioteca histórica* 4.64.3) presenta el mismo significado que los trágicos, refiriéndose al enigma de la esfinge, mientras que Luciano (*La venta de las vidas* 14) recoge el significado de «adivinanza».

Respecto al otro término, *griphos*, no remite a una etimología clara, aunque algunos investigadores han tratado de relacionarlo con el medio alto alemán *krebe* «cesta» y con el antiguo nórdico *kiarf*, *kerfi* «guirnalda, haz» (Berra 2008, 236). Según Liddel Scott (s.v. *griphos*), significaba originariamente «cesta para pescar», y por metáfora, «algo intrincado, un enigma», seguramente porque la gente queda «atrapada» en ellos igual que los peces en la cesta[5]. La primera vez que aparece en la literatura ocurre en la obra de Aristófanes (*Avispas* 19) y ya significa «adivinanza» y se bromea con Cleónimo, al afirmarse que se planteará a los comensales el acertijo: «¿Qué animal es el que perdió en la tierra, el cielo, y el mar el escudo?» Porque Cleónimo perdió el escudo en una batalla.

El término es mucho menos frecuente que *ainigma* en los autores griegos[6], y más que apa-

4 Aparte de este texto de Platón hay otros ejemplos en los que se pone de relieve la estrecha relación entre los banquetes y las adivinanzas. En la literatura griega tenemos las *Charlas de Sobremesa de Plutarco 673B y en el mundo romano un pasaje (18.2) de las Noches áticas de Aulo Gelio, en el que cuenta que durante los banquetes de las Saturnales se planteaban enigmas y a quien acertase se le daba una corona y un premio que consistía en un libro de un autor antiguo, griego o romano.*

5 Esta idea la expresa también Brian Tucker, *Reading Riddles. Rhetorics of Obscurity from Romanticism to Freud (Plymouth: Bucknell University Press, 2011), 87.*

6 De hecho, Aurélien Berra, *Théorie et practique*

recer en textos literarios, advertimos su presencia en escolios, léxicos, comentarios, etc., lo que nos induce a pensar que se trataba un vocablo de poco uso o anticuado cuyo significado necesitaba explicación. Este hallazgo nos lleva a dar respuesta a la primera pregunta que se planteaba arriba, la de por qué Ateneo lo usa más. Si Ateneo tiene preferencia por *griphos* es por su gusto de anticuario y por su afán de rescatar términos que ya estaban desusados, lo que se comprueba a lo largo de su obra.

En cuanto a la segunda cuestión, la de si existe alguna diferencia de significado entre los dos términos algunos autores tanto antiguos como contemporáneos se han empeñado en buscarla. Plutarco (*Charlas de sobremesa* 673A) habla de ambos en una enumeración, no como si uno fuera la aclaración del otro, lo que hace suponer que para él existía una diferencia entre los dos, pero no la explica. Posteriormente, Julio Pólux (*Onomástico* 6.107) afirma que el *ainigma* tiene entretenimiento, mientras que el *griphos* tiene seriedad, pero no sabemos exactamente a qué se refiere. Esta noticia se contradice con el texto de Aristófanes, donde el *griphos* se da claramente en un contexto burlesco.

Un texto muy interesante para este asunto son los escolios a Luciano 27.12, que, por su importancia para este asunto, he incluido aquí entero:

> *Se diferencian el griphos y el ainigma en que nadie reconoce que desconoce el ainigma, pero el griphos lo desconoce aun pareciendo saberlo. Por ejemplo, un ainigma es: ¿Cuál es el animal de dos patas? ¿De tres? ¿De cuatro? Entonces es evidente la respuesta[7]. Pero un griphos es «El hombre de Diomede mató a Héctor, el hijo de Príamo». Entonces parece que conoce lo que se ha dicho, pero desconoce que el hombre de Diomede era Aquiles. Pues la tuvo a esta después de Briseida.*

Por este texto, parecería que la diferencia radica en que el *griphos* es similar al *ainigma*, pero más difícil de resolver, porque todos caen en la resolución de uno, pero casi nadie en la del otro.

Modernamente, sobre todo el siglo XIX, han aparecido otros autores que han reivindicado con mayor o menor fortuna la diferencia entre los dos vocablos. Uno de ellos, Ehlers (1867, 11), suponía que el *ainigma* se basa en la oscuridad de la expresión mientras que el *griphos* nace de la ambigüedad del discurso.

Unos años después, Ohlert (1886, 80) establecía una diferenciación formal para caracterizar el *ainigma* frente al *griphos*. Pensaba que mientras que el primero se hacía en forma de preguntas, el segundo se planteaba mediante expresiones enigmáticas o palabras con dobles sentidos. Es verdad que esto sucede, sin ir más lejos, en los ejemplos aducidos por el escoliasta de Luciano, pero, sin embargo, el acertijo que ya vimos de Aristófanes está formulado en forma de pregunta, y sin embargo se lo define como *griphos*.

Franks (2018, 117) recuperó la distinción que establecía el escoliasta de Luciano entre las dos palabras, aseverando que el *ainigma* plantea una pregunta directa, mientras que el *griphos* es una afirmación que hay que descubrir mediante la investigación. Pero después reconoce que fuera de ese texto, la distinción no es tan clara, hasta que el punto de que uno de los tipos de *griphos* descritos por Clearco (*Banquete*

de l'énigma en Grèce ancienne (París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008), 95 ha demostrado tras un riguroso análisis estadístico de los datos contenidos en los textos literarios griegos, que la palabra ainigma aparece nueve veces más que griphos, y que los derivados de ainigma se utilizan casi veinticinco veces más que la familia del sustantivo griphos.

7 Se refiere al famoso enigma que la esfinge planteaba a Edipo y que aquí está abreviado, ya que era de sobra conocido: ¿qué animal es el que por la mañana va a cuatro patas, por el mediodía a dos y por la tarde a tres? El ser humano, porque por la mañana gatea (va a cuatro patas), por el mediodía camina erguido (a dos patas) y por la tarde se apoya en un bastón (a tres patas).

de los eruditos 10.448B) coincide con la descripción que hace Aristóteles del *ainigma* (*Retórica* 3.1405a).

A pesar de los intentos de estos autores de establecer una diferencia entre ambos términos, en mi opinión no existe ninguna distinción de significado entre ellos[8], y de hecho Ateneo los usa indistintamente en su obra[9]. La única oposición que se podría señalar es de frecuencia de uso, ya que, como ya adelante al principio, *ainigma* ha quedado como el término más habitual para «adivinanza» en la literatura griega, mientras que *griphos* se ha constituido como el vocablo más desusado y raro. Aunque ya ha quedado demostrado que si Ateneo usa más el segundo es por su gusto por las palabras anticuadas.

4. Autores

Se enumeran varios autores en relación con las adivinanzas en la obra de Ateneo, aunque vamos a comprobar que no todos tienen la misma relevancia. Adelanté sucintamente en el apartado 2 que se mencionaba (*Banquete de los eruditos* 10.448B) a Calias de Atenas y su *Tragedia del alfabeto* y se aclaraba que no se iba a tratar de las adivinanzas siguiendo esta obra[10]. Más adelante (*Banquete de los eruditos* 10.453C), sin embargo, sí que se habla de ella y se hace un resumen de su contenido. Al final, incluso se cita un acertijo de Calias, pero no tengo claro si estaba dentro de la *Tragedia del alfabeto*, la cual es más realmente una comedia y no un drama, como el título podría sugerirnos pensar.

De Calias solo nos explica Ateneo que fue un poco anterior en el tiempo a Estratis, cuya actividad profesional se desarrolló entre los años 412 y 380 a.C. Parece, por lo tanto, que este Calias estuvo activo profesionalmente al menos entre los años 446 a.C. y el 420 a.C. En la obra de Ateneo se nos comenta que su obra influyó en la *Medea* de Eurípides. Si para esta se calcula como año de representación el 431 a.C., la de Calias debe de haber sido redactada anteriormente, en torno al 435 a.C.[11]

Respecto a la obra el *Espectáculo del alfabeto* (antes hemos visto que Ateneo la deno-

8 Que *ainigma y griphos* son sinónimos ya lo han señalado antes Aurélien Berra, *Théorie et practique de l'énigma en Grèce ancienne* (París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008), 734; Christine Luz, *Technopaignia. Formspiele in der griechischen Dichtung* (Leiden-Boston: Brill, 2010), 144; Salvatore Monda, *Ainigma e griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola* (Pisa: Edizioni ETS, 2012), 10; y posteriormente Mariana Gardella y Victoria Juliá, *El enigma de Cleobulina. Traducción de testimonios, acompañada de estudio preliminar, notas y apéndice* (Buenos Aires: Teseo, 2018), 52. Ioannis Konstantakos, «Trial by Riddle. The Testing of the Counsellor and the Constest of Kings in the Legend of Amasis and Bias», *Classica et Mediaevalia* 55 (2004): 120 coincide en principio con los otros autores al reconocer que se trata de términos intercambiables, pero luego se separa de ellos al señalar que hay una diferencia fundamental entre las palabras: *ainigma* sería lo que llamamos «adivinanza» en sentido estricto, mientras que *griphos* sería un término más amplio, que abarcaría no solo adivinanzas, sino también juegos de palabras, juegos aritméticos, juegos para probar la memoria, charadas. Es decir, que para Konstantakos no sería propiamente sinónimos, sino que *griphos* sería un hiperónimo de *ainigma*. Anna Potamiti, «Γρίφους παίζειν. Playing at Riddles in Greek», *Greek, Roman and Byzantine Studies* 55 (2015): 135 no ve clara esta diferencia que establece Konstsantakos y piensa que tanto uno como el otro se usan indiscriminadamente para cubrir los conceptos de adivinanza, charada, juegos de palabras, etc.

9 Esto ya lo señaló Wilhelm Becker, *Charicles. Illustrations of the Private Llife of the Ancient Greeks.* (Londres: West Strand, 1854), 348.

10 Esta expresión de Ateneo ha sido motivo de discusión por su poca claridad. Cornelis J. Ruijgh, «*Le spectacle des lettres.* Comédie de Callias», Mnemosyne 54.3 (2001): 284 sugiere que lo que se pretende decir es que los eruditos piensan seguir el modelo de las adivinanzas de Cleobulina, y que aún no ha llegado el momento de explicar el modelo que establece Calias.

11 Esta es la fecha que proponen Ralph M. Rosen, «Comedy and Confusion in Callias' *Letter Tragedy*», *Classical Philology* 94 (1999): 148 y Cornelis J. Ruijgh «*Le spectacle des lettres.* Comédie de Callias», Mnemosyne 54.3 (2001): 269.

minaba *Tragedia del alfabeto*, aunque parece que no existen dudas a la hora de identificarlas), nuestro autor nos la describe diciendo que el prólogo está compuesto a partir de las letras del alfabeto y que hay que leerlo dividiéndolo conforme a las grafías completas. Según Ruijgh (2001, 287), esto significa que las letras estaban escritas de forma abreviada, pero que era necesario pronunciarlas alfa, beta, etc., según las grafías completas de sus nombres.

Continúa la exposición Ateneo (*Banquete de los eruditos* 10.453D) explicando que el coro lo conformaban mujeres, que el autor ha compuesto agrupando las letras de dos en dos, combinando una consonante con cada una de las vocales (ejemplo: beta alfa, beta épsilon, etc.) y en la antistrofa lo mismo, pero con la gamma. Otra vez sigo a Ruijgh (2001, 293), el cual apunta que en el caso de otras silabas de la misma forma (suponemos, formadas con otro consonante distinta) las antistrofas tienen todas la misma estructura métrica y la misma melodía.

Después del coro, hay un nuevo parlamento sobre las vocales (*Banquete de los eruditos* 10.453F) en el que intervienen dos personajes, que Ruijgh (2001, 321) identifica con una institutriz y su alumna, y, como en el prólogo, hay que leer completas las grafías de las letras.

Finalmente aparece la adivinanza de Calias en trímetros yámbicos de la que yo expresé anteriormente mis dudas que perteneciera a la obra del *Espectáculo de las letras*, aunque Ruijgh (2001, 326) sí que la incluye en ella y afirma que estaría recitada por una alumna que ha puesto en práctica lo que ha aprendido de su institutriz. En dicho acertijo se describen las letras que forman la palabra que en griego significa «pedo»[12]. Por eso reconoce Ateneo que el contenido de la adivinanza es bastante vulgar.

Dejando de lado a Calias, a continuación (*Banquete de los eruditos* 10.448B) se cita a Cleobulina de Lindo, que compuso unos *Enigmas*. Aunque algunos han dudado de que se trate de un personaje real, las fuentes nos testimonian su existencia histórica. Por la Suda (s.v. Kleobulínē) sabemos que era hija de Cleobulo, uno de los siete sabios, y que escribió versos épicos y adivinanzas, una de las cuales es la del año, que empieza así: uno es el padre, los hijos son doce y cada uno de estos tiene treinta hijos a su vez[13]. De su padre comenta la Suda (s.v. Kleóboulos) que también compuso adivinanzas, por lo que Cleobulina estaría siguiendo una tradición familiar.

Pocas noticias más aparte de estas se nos han transmitido de Cleobulina en el mundo antiguo. Diógenes Laercio (*Vidas de los filósofos* 1.89) comenta que el cómico Cratino escribió una obra de teatro con el nombre de la poeta en plural, *Cleobulinas*[14].

Para establecer la cronología de Cleobulina, podemos tomar como referencia la de su padre, aunque la de este tampoco está clara. Por Diógenes Laercio sabemos que Cleobulo fue contemporáneo de Solón y que redactó una carta dirigida a este (*Vidas de los filósofos* 1.93). Si Solón vivió entre los años 640 y

12 Las adivinanzas que describen letras las analizo en el apartado 5.2.3.

13 Otras fuentes antiguas (Diógenes Laercio, *Vidas de los filósofos* 1.91; y Estobeo, *Florilegio* 1.8.37) atribuyen esta adivinanza a Cleobulo, el padre de Cleobulina.

14 Según Elisabetta Matelli, «Sulle tracce di Cleobulina», Aevum 71 (1997): 30 no es posible, a partir de los fragmentos conservados, averiguar el argumento de la obra, aunque es posible que fuera de tipo político y no faltaran elementos de sátira literaria. El título en plural haría referencia a las mujeres del coro, que compartirían con Cleobulina algún rasgo supuesto de su personalidad. Por su parte, Mariana Gardella y Victoria Juliá, *El enigma de Cleobulina. Traducción de testimonios, acompañada de estudio preliminar, notas y apéndice* (Buenos Aires: Teseo, 2018), 71 suponen que la obra podría haber sido representada entre los años 435 y 420 a.C. Coinciden con Matelli en que el titulo de la obra hace pensar que el coro serían compañeras de Cleobulina o mujeres que como ella se dedicaban a la composición de acertijos. Es posible que en la obra se recitaran adivinanzas con el objetivo de parodiar las composiciones de Cleobulina, quien habría sido retratada en la obra como una mujer impúdica y lujuriosa.

560 a.C. aproximadamente, las mismas fechas valdrían para Cleobulo, del que tenemos la noticia que murió a los setenta años (*Vidas de los filósofos* 1.93). Esto significaría que Cleobulina habría nacido en torno al año 600 a.C. o quizá unos pocos años antes y que su actividad literaria se habría desarrollado en la primera mitad del siglo VI a.C.[15].

Garella y Juliá (2018, 25) creen que como Cleobulo era rey de Lindos, su hija pasó la mayor parte del tiempo de su vida allí y remiten al testimonio de Plutarco (*Charlas de sobremesa* 148E), según el cual ayudó a su padre en sus tareas de gobierno.

En cuanto a su obra, Ateneo nos informa de que Cleobulina compuso unos *Enigmas* y que un tal Diótimo de Olimpene habló suficientemente de ella, por eso no van a comentar más de la autora. Es la única referencia que se ha hallado en la literatura griega a ese tal Diótimo. Respecto a los *Enigmas*, Kwapisz (2013, 152) sugiere que esa colección no se hizo en vida de la propia Cleobulina, sino en época bastante posterior, y que los poemas estuvieron circulando libremente durante mucho tiempo[16], ya que Aristóteles (*Política* 1458A26) cita las adivinanzas de Cleobulina pero sin mencionarla a ella.

Se conservan cuatro adivinanzas atribuidas a Cleobulina (la de la ventosa, la del ladrón, la de la flauta y la del año), de las cuales la primera de ellas aparece en la obra de Ateneo (*Banquete de los eruditos* 10.452B), aunque no cita a la autora. Plutarco, sin embargo, sí que menciona a Cleobulina en otro pasaje (*Charlas de sobremesa* 154B).

Alguna información más nos aporta Ateneo sobre Clearco de Solos, el otro autor que cita en la introducción al pasaje. Primero (*Banquete de los eruditos* 10.448C) nos comenta que Clearco ha definido el concepto de adivinanza: un problema planteado en broma para cuya resolución hace falta recurrir a la reflexión, y que se propone a cambio de un premio o un castigo.

En primer lugar, este Clearco fue un filósofo discípulo de Aristóteles que nació en Solos. Existieron en el mundo antiguo dos ciudades con este nombre, una en Chipre y otra en Cilicia. Merkelbach y Stauber (2005, 13) recogen la teoría de que nació en Cilicia, mientras que Tsitstiridis (2013, 2) opina que nació en Chipre, y añade la noticia de que Clearco apoyó en sus escritos la forma de vivir de los griegos y combatió el lujo oriental, algo que carecería de sentido si fuera originario de Cilicia. Además, parece que la ciudad de Solos de Chipre apoyó la cultura griega en su propio entorno, lo que cuadraría con la ideología de Clearco. Bar-kochva (2010, 41) y Tsitsiridis (2013, 4) suponen que nació en torno al año 340 a.C. Fue alumno de Aristóteles en el Perípato en los últimos años de la vida del maestro. Se cree que llevó a la India unos proverbios que había compilado en Delfos, por una inscripción hallada en Ai Khanum (actual Afganistán). Clearco fue autor de numerosas obras, a juzgar por los testimonios de otros autores y por los fragmentos propios que se conservan: obras sobre Platón, sobre la educación, etc. Se intuye que al menos vivió hasta el año 270 a.C. porque en esa época seguía componiendo obras. Tsitsiridis (2013, 4) recoge el testimonio de que llegó a vivir hasta noventa y cinco años.

Conocemos el título de dieciséis obras de Clearco, entre las que destaca un *Elogio de Platón*, un tratado *Sobre la educación*, y otro *Sobre las formas de vida*[17]. Ateneo cita dos trata-

15 Esta fecha es la que aportan también Ian Michael Plant, *Women Writers of Ancient Greece and Rome. An Anthology* (Norman: University of Oklahoma Press, 2004), 29 y Mariana Gardella y Victoria Juliá, *El enigma de Cleobulina. Traducción de testimonios, acompañada de estudio preliminar, notas y apéndice* (Buenos Aires: Teseo, 2018), 24.

16 De hecho, Mariana Gardella y Victoria Juliá, *El enigma de Cleobulina. Traducción de testimonios, acompañada de estudio preliminar, notas y apéndice.* (Buenos Aires: Teseo, 2018), 62 llegan a afirmar que Cleobulina tal vez compuso sus acertijos de forma oral.

17 Para ver el listado completo de las obras

dos de Clearco de Solos: *Sobre las adivinanzas* y *Sobre los proverbios*. En el primero de ellos, se contiene la afirmación de que existen siete tipos de adivinanzas. Sobre ellos trataré en el apartado 5.1. de este artículo. En el segundo, *Sobre los proverbios*, se especifican cuáles son los son premios y castigos para quien acierta o no las adivinanzas: para quien acierta es un beso y quien falla contrae como castigo la obligación de beber vino puro[18]. Otros autores mencionan estos u otros premios y castigos diferentes. Antífanes (*Banquete de los eruditos* 10.458F) cuenta que el que no acertaba la adivinanza debía beber una copa de salmuera mezclada con vino y debían tomarla sin respirar. Por su parte, Pólux (*Onomástico* 6.107) dice que el que resuelve el acertijo tiene como premio un trozo extra de carne, mientras que el que no acierta tiene que beber una copa de salmuera. Hesiquio (s.v. *griphos*) habla de la sanción de beber vino puro, pero ha podido extraer la noticia del texto de Ateneo.

Guichard (2010, 285) dedica un artículo al tratado *Sobre los adivinanzas* de Clearco. Afirma que el libro fue muy poco conocido en la Antigüedad y que se perdió muy pronto. A juzgar por los ejemplos citados por Ateneo, Guichard cree que en esta obra de Clearco se oscila entre el juego y la erudición, entre la frivolidad y el talento. En resumen, vendría a ser la reelaboración literaria de un fenómeno popular como era la adivinanza.

Como resumen de este apartado, opino que, aunque Ateneo nos presenta a varios autores relacionados con la composición de adivinanzas, solo realmente Clearco resulta relevante. La obra de Calias *El espectáculo de las letras* es una comedia y su contenido es ajeno a las adivinanzas, y los escritos de Cleobulina, aunque esta sí es escritora de acertijos, no debieron de ser fácilmente accesibles para Ateneo, porque si no, no se entiende que solo nos cite una adivinanza de ella y además sin identificar a la autora. El tratado de Clearco, aparte de que Ateneo sí ha podido consultarlo, constituye una obra más rigurosa y específica sobre las adivinanzas.

5. Clasificación de las adivinanzas

Se han propuesto algunas clasificaciones de las adivinanzas a lo largo de la historia. Una reciente, y que es relevante para este artículo, porque utiliza como corpus las adivinanzas presentes en el texto de Ateneo y en la *Antología Palatina*, es la de Berra (2008, 678). Esta clasificación se divide en dos grandes grupos, si en la adivinanza se describe el significado o el significante. El primer grupo, a su vez, consta de varios subgrupos: si la descripción es de un ser animado, de un ser inanimado, si se describe la relación entre un ser animado y otro inanimado y los llamados *griphoi* lógicos, que consisten en adivinanzas que constan de una pregunta. El segundo grupo, el de las que describen el significante, se refiere a enigmas que reflejan transformación de palabras, o describen letras o sílabas. La mayoría de estos, en realidad, son juegos de palabras que yo he analizado en el apartado 7.

Voy a examinar a continuación la clasificación de Clearco de Solos y después expondré mi propia propuesta de clasificación.

---

de Clearco, cf. Stavros Tsitstiridis, *Beitrage zu den Fragmenten des Klearchos von Soloi* (Berlin-Boston: De Gruyter, 2013), 8.

18 Anna Potamiti, «Γρίφους παίζειν. Playing at Riddles in Greek», *Greek, Roman and Byzantine Studies* 55 (2015): 148.

opina que el que acierta el enigma obtiene una posición preeminente entre los miembros del banquete y mejora su estatus entre ellos. Los besos como recompensa cuadran bien con el ambiente del banquete, en el que los participantes compiten por el favor del ἐρόμενος, ya sea una cortesana o un muchacho joven. Por su parte, los que no son capaces de aceptarlo son considerados marginados, al menos simbólicamente, del grupo de amigos y los castigos que sufren, como beber vino puro, que en la cultura griega se considera de bárbaros, muestran la separación que sufren del resto de miembros *del banquete*.

5.1. La clasificación de Clearco de Solos

Ateneo (*Banquete de los eruditos* 10.448C), siguiendo el libro de Clearco *Sobre las adivinanzas* que se acaba de citar en el apartado 4, propone una división de estas en siete tipos, de los que solo cita tres[19]. Pero vamos a comprobar que los ejemplos con los que ilustra su clasificación no son propiamente adivinanzas, sino más bien juegos de palabras, porque en ellos no se trata de acertar algo oculto sino de procedimientos lingüísticos que alteran las formas de las palabras con intención de demostrar ingenio o habilidad verbal.

El primer tipo se llama «de letra», que ocurre cuando tenemos que decir una palabra que comienza por una determinada letra (en el texto se pone el ejemplo de la alfa) o cuando se pide una palabra que contenga o no una letra, como por ejemplo la sigma. Se cita como ejemplo a Píndaro, que escribió una oda sin utilizar la sigma. Al analizar este texto, Guichard (2010, 287) recuerda que este procedimiento de no usar una letra se llama lipograma, cuya forma más común es el asigmatismo, que es el que utiliza Píndaro.

El segundo tipo se denomina «de sílaba» y consiste en encontrar un verso que empiece o que acabe por una determinada sílaba.

El tercer tipo se llama «de nombre» y consiste en mencionar antropónimos que sean portadores del nombre de un dios, como, por ejemplo Dionisio, o no lo sean, como Cleónimo. En el caso de que lleven el nombre de un dios, a veces pueden ser dos, como Hermafrodito. Estamos simplemente ante ejemplos de composición y derivación nominal.

19 Sobre la clasificación de Clearco, cf. Luis Arturo Guichard, «Acerca del tratado *Peri Griphon* de Clearco de Solos», en *Dic mihi, musa, virum. Homenaje al profesor Antonio López Eire* (Salamanca: Universidad de Salamanca, 2010), 285-291. y Christine Luz, *Technopaignia. Formspiele in der griechischen Dichtung* (Leiden-Boston: Brill, 2010), 141-146.

5.2. Mi propuesta de clasificación

He analizado las adivinanzas que aparecen en el texto de Ateneo tratando de encontrar una clasificación que resultara lo bastante clara y definitoria y que no dejara ninguna fuera. Al principio, he pensando en una tipología basada en aspectos externos, por la forma en la que estaban redactados los textos, ya fuera en prosa o en verso, pero pronto he descubierto que esta división me parecía poco efectiva, ya que la mayoría de las adivinanzas están compuestas en verso, y creaba grupos demasiado desiguales y heterogéneos. Por eso, he preferido una clasificación atendiendo más bien a la estructura interna de los textos y a su contenido. Como toda tipología, no pretende ser definitiva y presenta alguna imperfección, como que una adivinanza puede entrar dentro de más de un categoría, pero creo que es la que más se ajusta a los objetivos de este artículo. He hecho una categorización en tres tipos:

a) Las adivinanzas que constan de una pregunta.

b) Las que constan de una descripción de un objeto, persona o animal.

c) Las que describen las letras que componen la propia solución.

5.2.1. Las adivinanzas que constan de una pregunta

Según Ateneo (*Banquete de los eruditos* 10.453B), este tipo es antiguo y es el más acorde con la auténtica naturaleza del acertijo, ya que realmente la forma más básica de intentar adivinar algo es mediante la formulación de una pregunta directa a la otra persona sobre el animal, objeto o realidad en la que se está pensando. Esta pregunta no suele ser de larga extensión y suele estar formulada en prosa. Entre los cinco ejemplos que he encontrado de este tipo en el texto de nuestro autor, cuatro responden a ese esquema, y solo hay uno que está en verso y la pregunta es de mayor duración.

En Ateneo 10.451B aparece la primera de este tipo. Dífilo cuenta que durante las fiestas de Adonis[20] tres muchachas jugaban a las adivinanzas y una persona les preguntó: «¿Qué es lo más fuerte del mundo?» Y una de ellas respondió que el hierro, otra que el herrero y la última que el miembro viril y cada una aducía sus razones para sus respuestas.

En 10.451F encontramos la única adivinanza en verso de este estilo, y, por tanto, la *única de autor* conocido, del poeta trágico Teodectes. Comparte algunos rasgos con las del segundo tipo, como veremos en 5.2.2., como la elaboración literaria, que se advierte en la presencia de figuras retóricas, como paralelismos («en su nacimiento…grandísimo»; «en su plenitud… pequeña»; «en la vejez… la más grande de todas»)[21].

¿Qué es una cosa que no pertenece ni a cuantas produce la tierra nutricia ni el mar,
ni tiene un crecimiento de sus miembros similar a los morrales,
sino que en su primigenio nacimiento es grandísima,
en mitad de su plenitud, pequeña, y en la vejez, en su
forma y tamaño es otra vez la más grande de todas?

En 10.452B Ateneo recoge una serie de breves adivinanzas no acompañadas de nombre de autor, como: ¿qué enseñamos todos sin saberlo?, ¿qué es lo mismo en todas partes y en ninguna? y ¿qué es lo mismo en el cielo, sobre la tierra y en el mar? Después aporta la solución de cada una: de la primera es el aliento, de la segunda el tiempo y la tercera hay varias posibles soluciones: el león, el perro.

Tras analizar los ejemplos de este primer tipo, se comprueba que todas las adivinanzas poseen los siguientes elementos en común: proceden de un ámbito popular, son breves y en prosa y no tienen autor conocido, excepto la que he citado de Teodectes, y, por tanto, no tienen elaboración literaria.

5.2.2. Las que constan de una descripción de un objeto, persona o animal

Este tipo constituye el más frecuente en la obra de Ateneo, pues de las veinticinco adivinanzas localizadas en el *Banquete de los eruditos*[22], quince responden a este esquema. En general, en la literatura griega, este parece el modo más habitual de formular la adivinanza y de hecho, colecciones como la el libro 14 de la *Antología Palatina*, citada en la introducción general, se basan mayoritariamente en este formato.

Las de este modelo tienen en común que están todas redactadas en verso y la composición varía entre dos y cinco líneas. Normalmente tienen autor conocido y por tanto, a diferencia de las del tipo anterior, no remontan a un origen popular (al menos la formulación escrita; la idea sí que ha podido nacer en ámbito popular). Poseen, por tanto, elaboración literaria y algunas presentan figuras retóricas: abundan la personificación, la paradoja, la antítesis o el paralelismo. En ellas se describen características físicas y/o morales de la persona, animal, objeto o realidad que se pretende que el otro adivine.

De las quince localizadas en Ateneo, más de la mitad, ocho, pertenecen a obras de cómicos (Alexis, Eubulo, Antífanes y Platón); dos de ellas

20 En las Adonias o fiestas de Adonis solo participaban mujeres. Sobre ellas, cf. Matthew Dillon, *Girls and Women in Classical Greek Religion* (Londres-Nueva York: Routledge, 2003), 162-169.

21 La traducción de todas las adivinanzas que presento en este artículo es la de Lourdes Rodríguez-Noriega Guillen, *Ateneo. Banquete de los eruditos, Libros VIII-X* (Madrid: Gredos, 2006), 346-381.

22 Aurélien Berra *Théorie et practique de l'énigma en Grèce ancienne* (París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008), 626 elabora un listado de treinta y nueve adivinanzas, catorce más de las que yo afirmo. La discrepancia numérica se debe a que él ha incluido algunas que yo he considerado propiamente como juegos de palabras y que estudio en el apartado 7.

a historiadores (Teucro y Asclepiades); una a la tragedia (Teodectes); una también a la lírica (Teognis); y una solo se atribuye a la escritora de acertijos, Cleobulina; las otras dos restantes son anónimas.

Que el lugar donde se hallen más adivinanzas es la comedia no es casual, ya que siendo los acertijos propios de un ámbito distendido como el banquete, parece que el género literario que más permite recrear la relajación y diversión de los festines es la comedia[23].

Respecto a la métrica, más de la mitad de los poemas, nueve, está redactada en verso hexámetro, tres en dístico elegiaco, y tres en trímetros yámbicos. Está claro que los hexámetros predominan en los textos trágicos, en la historiografía, y en la comedia cuando se quiere imitar la solemnidad de la tragedia; los trímetros yámbicos pertenecen exclusivamente a la comedia; y los dísticos, a la lírica (Teognis), a Cleobulina y a los anónimos. Para explicar la mayor presencia de hexámetros se puede recordar, como veíamos en el apartado 3, que las adivinanzas derivaban en última instancia de los oráculos de los dioses y estos se redactaban en hexámetros.

No voy a examinar aquí ningún ejemplo, ya que algunas de las adivinanzas de este tipo serán de objeto de análisis en el apartado 6.

23 Salvatore Monda «Beyond the Boundary of the Poetic Language. Enigmas and Riddles in Greek and Roman Culture». En *Submerged Literature in Ancient Greek Culture, Vol. 3. The Comparative Perpective* (Berlín-Boston: Walter de Gruyter, 2016), 141, cree que el hecho de que aparezcan más adivinanzas en textos cómicos en la obra de Ateneo no es algo objetivo, sino que se debe a la preferencia de dicho autor por ese género, lo que no nos proporciona una idea exacta de cuál es la distribución de las adivinanzas en los distintos géneros literarios. Aunque la objeción de Monda me parece razonable, insisto sin embargo que la comedia es por sus propias características el género que más semejanza tiene con un banquete en el que se cuentan acertijos.

5.2.3. Las que describen letras que componen la propia solución

Este tercer tipo podría constituir un subgrupo dentro del modelo previo, porque comparte muchas características con él, pero he decidido establecerlo aparte porque presenta una diferencia fundamental con el precedente, y es que mientras ese describe rasgos físicos y/o morales de lo que se pretende adivinar, en este tipo se describen las letras de la palabra que componen la solución de la adivinanza, es decir, sería una especie de «autorreferencia». Por lo demás, como digo, hallamos características asimilables al tipo anterior: todos los acertijos están compuestos en verso (entre dos y trece líneas) y son obra de autores conocidos, por lo tanto presentan rasgos propios del lenguaje literario.

De esta clase de adivinanzas he encontrado cinco ejemplos entre los recogidos por Ateneo, de los que tres pertenecen a autores trágicos (Eurípides, Agatón y Teodectes), uno a la comedia (Calias) y otro al epigrama (Neoptólemo de Paria)[24]. Parece haber una clara predominancia de los textos trágicos, aunque estamos hablando de unas cantidades muy exiguas como para extraer conclusiones demasiado generales.

Respecto a la métrica, aquí si encontramos una gran uniformidad, ya que cuatro de los cinco ejemplos están redactados en trímetros yámbicos (los de la comedia y tragedia) mientras que el restante corresponde a un dístico elegiaco (el epigrama).

De todos estos voy a citar el texto de Eurípides (*Banquete de los eruditos* 10.454B), ya que los otros son muy similares entre sí:

24 De este autor sabemos muy poco. Vivió en el siglo III a.C., algo antes que Aristófanes de Bizancio, y escribió obras sobre crítica literaria, tratados filológicos y poemas. Filodemo de Gádara (*Poemas* 5, coll. XI 23-XII 26) lo cita y parece que no de forma no elogiosa, porque le critica que situara al poeta a la misma altura que el poema y la creación poética. Sobre este asunto cf. James D. Williams (ed.), *An Introduction to Classical Rhetoric. Essential Readings* (Chichester: John Wiley and Sons, 2009), 381.

Yo no estoy versado en letras,
mas diré sus formas, testimonio fiable.
Un círculo como trazado a compas;
este tiene en medio una marca clara,
En cuanto a la segunda, hay primero dos líneas,
y las separa otra puesta entre medias.
La tercera, una especie de rizo enroscado.
Respecto a la cuarta, a su vez, consiste en una línea vertical,
y hay tres oblicuas apoyadas en ella.
La quinta no es fácil de describir,
pues contiene dos líneas divergentes,
pero que se reúnen en un único sostén.
Por lo que se refiere a la última, es parecida a la tercera.

De esta larga adivinanza, la más extensa de las que presenta Ateneo (trece versos), ya sabemos que está redactada en trímetros yámbicos. Pertenece a la tragedia perdida *Teseo* de Eurípides, y en ella un pastor cuenta este acertijo en el que describe las letras que conforman el nombre de Teseo en griego: un círculo trazado a compás con una línea en medio es la *theta* con la comienza el nombre; dos líneas separadas por otra entre medias es la *eta* que es la segunda letra; una especie de rizo enroscado forma la *sigma*; un línea vertical con tres oblicuas apoyadas en ella constituye la *épsilon*; la quinta, que describe como dos líneas divergentes que se reúnen en un único sostén es la *ípsilon*; y la sexta y última se escribe igual a la tercera, por tanto otra *sigma*.

6. Análisis más exhaustivo de algunas adivinanzas

En este apartado me propongo analizar algo más detenidamente algunas adivinanzas pertenecientes al segundo grupo, para estudiar su estructura general, la métrica y los recursos literarios que utilizan y aclarar algunos aspectos que puedan resultar oscuros o difíciles de comprender.

En 10.449D Ateneo presenta una adivinanza contenida en la obra del poeta cómico Alexis, titulada *El sueño*:

Ni mortal ni inmortal, sino con cierta
mezcla, de manera que ni vive en papel de hombre
ni de dios, sino que continuamente se desarrolla
de nuevo y vuelve morir su esencia,
invisible de aspecto, pero bien conocido por todos.

Es un acertijo que consta de cinco versos, que son trímetros yámbicos. Aparecen en esta primera una serie de recursos literarios que se van a repetir en las otras analizadas posteriormente, como son las personificación («se desarrolla», «vuelve a morir su esencia»), las paradojas («ni mortal, ni inmortal sino con cierta mezcla»; «invisible de aspecto, pero bien conocido por todos»).

Estos recursos son importantes para aumentar la dificultad de acertar la solución, ya que como veremos en otros casos, la personificación sirve para presentar un objeto o algo abstracto como si se tratara de un ser vivo que no es tal, y las paradojas contribuyen a aumentar la confusión sobre la posible solución.

Es esta escena las protagonistas son dos mujeres: la que plantea la adivinanza, que es de mayor edad, pues se la llama «mujer»; y la que intenta resolverla, que es más joven, pues se la califica de «muchacha». Esta última disculpa su ignorancia de la solución diciéndole a la mujer que siempre le habla en enigmas: aquí habría un juego de palabras con el término *ainigma* que vimos cuando estudiábamos la evolución del vocablo en el apartado 3: significaría aquí tanto «me hablas mediante adivinanzas» como «me hablas oscuramente». Parece haber un cierto reproche de la joven hacia la más adulta, por la forma enigmática en la que se le dirige habitualmente.

La que plantea la adivinanza afirma que la respuesta es sencilla. Como la otra sigue sin

descubrirla, le revela que es el sueño, que es una criatura que pone fin a las fatigas mortales. La propia forma de responder encierra en sí una paradoja, porque el sueño es una criatura, pero no es mortal, y sin embargo actúa sobre los mortales.

En el *Banquete de los eruditos* 10.450C encontramos una adivinanza contenida en la obra del cómico Antífanes, en su obra llamada precisamente *El enigma*[25]:

> *Un hombre que esperaba lanzar la red a muchos peces*
> *sacó con gran esfuerzo un único serrano*
> *y, defraudado por él, un mújol le llevó otro*[26]
> *igual a aquel. Mas de buena gana sigue el serrano a la oblada.*

Es una adivinanza que consta de consta de cuatro versos hexámetros. Encontramos una expresión antitética («un hombre que esperaba lanzar la red a muchos peces, sacó con gran esfuerzo un único serrano»). Hallamos también una personificación: «defraudado por él, un mújol le llevó otro igual a aquel».

Los interlocutores de esta escena no aparecen nombrados. El que recibe la adivinanza increpa al que la ha emitido, porque piensa que está diciendo tonterías. Entonces el que la ha emitido reconoce que va a hablar claro y le da la solución: es alguien que da sus bienes, pero no sabe que los ha dado, ni a quién y que ha recibido algo que no necesita. Es como el mújol, que otorga sus bienes al hombre (en este caso un serrano), pero ignora que se los entregado y a quién. Tampoco se da cuenta de que ha recibido algo que no necesita (otro serrano). Lo que no queda muy claro es la presencia del refrán «más de buena gana sigue el serrano a la oblada» en la adivinanza. Este proverbio, que aparece en Ateneo (*Banquete de los eruditos* 7.319C), tiene el significado como en castellano «dios los cría y ellos se juntan», pero con connotación siempre negativa[27]. Digo que no se entiende su inserción aquí porque el hecho de que el serrano siga al mújol en la adivinanza no es algo negativo[28], ya que el mújol en este caso es un benefactor del pescador, aunque sea de manera involuntaria.

Como la solución es poco clara, se esperaría que entonces el que la ha emitido diera alguna explicación, pero en cambio no la lleva a cabo. Su interlocutor le pide a su vez proponer él otra adivinanza y la formula, con lo que la primera queda sin resolver. El propio Konstantakos (2000, 192) reconoce que este hecho es poco habitual en una obra cómica como esta. Normalmente la solución se habría dado al final de la escena, para dar tiempo a los espectadores a resolver por sí mismos el acertijo. Konstantakos continúa diciendo que hay dos posibilidades: o la solución estaba delante de los ojos de los espectadores en el escenario, con lo cual no podemos suponer lo que era; o la adivinanza no tiene solución, sino que son una serie de

25 Un análisis de esta adivinanza la encontramos en Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 186-201.

26 Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 190 reconoce que el verso 3 presenta problemas lingüísticos y de comprensión. El propone una enmienda al texto y una traducción como: «y defraudado por los otros (peces), se lo llevó como un mújol a casa».

27 Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 193 afirma que el proverbio se refiere a la asociación o amistad de personas malvadas o sin valor y añade otros refranes que tienen un significado parecido. Y piensa que es porque tanto el serrano como la oblada tienen una parte de su cuerpo de color negro que podría ser asociado con las almas «negras» de las personas.

28 Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 195 señala que el participio referido al serrano indica aquí una antífrasis cómica, ya que evidentemente el serrano no tiene deseo «voluntario» de seguir al mújol.

contradicciones que no llevan a ninguna parte. Piensa que simplemente no es una adivinanza real, sino una parodia, con la intención de burlarse de la presencia exagerada de acertijos en la comedia de la época.

La tercera y última adivinanza que analizo aquí pertenece también a Antífanes, en este caso a su obra titulada *Safo*[29]. En el fragmento que recoge Ateneo (*Banquete de los eruditos* 10.450F), la protagonista, que es la propia poeta Safo, plantea una acertijo a un interlocutor cuyo nombre no se menciona, aunque Margaret Williamson (1995, 15) interpreta que se puede identificar con el padre de Safo, porque ella le llama «padre»; sin embargo, Konstantakos (2015, 163) supone que se trata de Alceo (que a menudo aparece en las obras como acompañante de Safo) o un hombre anciano de Atenas (tal vez Solón o un conciudadano mayor) y que la manera en que se le dirige ella es respetuosa. La misma opinión vienen a expresar también Currie y Rutherford (2019, 353):

> *Es una criatura femenina que protege a su prole en su seno y*
> *pese a no tener voz alza un grito sonoro a través del oleaje,*
> *marino y de toda la tierra firme para quienes quiere*
> *de los mortales, y en cambio, a quienes están a su lado no les es*
> *posible oírlo, sino que tienen el sentido del oído embotado.*

El texto está compuesto por cinco versos hexámetros. Tiene recursos que ya hemos hallado en las adivinanzas anteriores, como son la personificación[30] («es una criatura», «protege a la prole en su seno»), la paradoja («pese a no tener voz, alza un grito sonoro», «a quienes están a su lado es imposible oírlo»).

El interlocutor aporta una solución que no es la correcta, pues supone que la criatura femenina es la ciudad y su prole son los oradores. Esta respuesta contribuye al humor en dos sentidos: primero, porque se da una solución que no es la esperada; y segundo porque la solución alternativa le permite hacer una crítica social[31], al afirmar que los oradores son los que gritan y el pueblo el que está sentado sin oír nada[32]. La clave del humor de este pasaje radica en que la solución alternativa es más divertida que la solución real. Es la ambigüedad de ciertos términos la que permite aportar esa otra solución.

Finalmente Safo, pensado que su contertulio se está burlando de ella, aporta la solución auténtica a la adivinanza: la madre es la carta, que

29 Un análisis de esta adivinanza lo encontramos en Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 161-180.

30 Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 166 habla de metáfora en este caso, porque se compara a la carta con otro ser con el que comparte algunos rasgos, con una madre y sus hijos. Yo prefiero hablar de personificación porque los rasgos que se le atribuyen a la carta son los de un ser animado.

31 Ioannis Konstantakos, *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes* (Cambridge: University of Cambridge, 2000), 173 cree que lo que se está criticando aquí son a los oradores que hablan bien ante el pueblo de los intereses de los políticos corruptos y a cambio reciben sobornos de ellos procedentes de Tracia y Asia Menor.

32 Esta respuesta del hombre ha sido interpretada por varios autores en clave de género: Margaret Williamson, *Sappho's Inmortal Daughters* (Cambridge-Londres: Harvard University Press, 1995), 15 interpreta que el padre de Safo aporta esta solución porque es varón y saca la solución de un mundo enteramente masculino como era la vida pública en Grecia. Lo mismo dice Dimitrios Yatromanolakis, *Sappho in the Making. The Early Reception* (Washington: Center for Hellenic Studies, 2008), 300-305, quien afirma que la reacción del anciano es la típica de un ciudadano en la clásica Atenas: se exponen legalismo, corrupción, apatía pública y androcentrismo, mientras que la escritura de la carta se representa como femenina. Paola Ceccarelli, *Ancient Greek Letter Writing* (Oxford: Oxford University Press, 2013), 244 opina que una solución masculina, que conduce a la preeminencia de la actividad de los oradores en la ciudad; en cambio, la solución verdadera muestra la familiaridad de la poeta con la escritura, en concreto con la escritura epistolar.

es femenina, porque en griego la palabra tiene ese mismo género, y los hijos son las letras. Estas, como componen palabras, transmiten un mensaje a quien quiera leerlo, pero es un mensaje que no puede oír el que no esté leyendo la carta.

7. Otros tipos: juegos de palabras

Incluyo en este apartado algunos textos que cita Ateneo y que no entrarían dentro de ninguna de las categorías que establecí en el apartado 5 y que, según nuestro punto de vista actual, ni siquiera englobaríamos dentro del concepto de adivinanza. Se trata de ciertos juegos de palabras que utilizan diversos procedimientos, como elaborar versos que empiecen y acaben con la misma letra, etc.

En 10.455B Ateneo reproduce el siguiente poema.

La medida explícame de los metros,
tras calcular su medida;
tras calcular su medida, la medida de los metros explícame,
porque no quiero calcular la medida de los metros,
porque calcular la medida de los metros no quiero.

El poema está redactado en trímetros yámbicos. En el original griego todas las palabras empiezan y acaban dentro del mismo yambo, por lo que podría alterarse su orden sin que la medida del verso se viera afectada. Esto evidentemente no puede reflejarse del todo en la traducción, porque el orden de palabras en nuestro idioma es algo más rígido que en griego, y cierta colocación demasiado libre violentaría la sintaxis castellana.

En 10.458B Ateneo recoge versos que empiezan y acaban por la misma letra. Evidentemente, como ocurre con el juego de palabras anterior, tampoco es posible reproducirlo literalmente en la traducción. De la *Ilíada* existen varios versos, como 4.92, 5.226 y 5.4453 que empiezan y terminan por la letra alfa. Para no resultar demasiado repetitivo, incluyo solo el primero de ellos:

A su lado le dirigió aladas palabras.

Después Ateneo cita versos homéricos que empiezan y acaban por épsilon, por eta, por iota, por sigma y por omega. Como en griego existe una ley que impone una gran restricción a las letras que se admiten al final de palabra, no encontramos en esta lista versos que acaben y empiecen por beta, delta, etc. Sí que podríamos encontrar, y no los hallamos, versos que empiecen y acaben por ni, o por ro, que sí se admiten a final de palabra, pero si Ateneo no los ha incluido es porque o no los ha detectado en la *Ilíada* o la *Odisea*, que es de donde obtiene los ejemplos, o considera que ya son suficientes con los que ha expuesto.

Otro tipo de juego consiste en recordar un verso en el que no aparece una letra que suele ser muy frecuente en un determinado idioma, lo cual constituye toda una prueba de ingenio. Es como si en castellano alguien citara un verso en el que no apareciera la letra a. En 10.458D Ateneo incluye un verso de la *Ilíada* (8.364) en el que no está presente la letra sigma (equivalente a nuestra ese), que es muy habitual en griego. Evidentemente el efecto no se puede lograr en la traducción con facilidad, ya que en este contexto resulta imposible prescindir de la letra ese.

Todos quiero entregarlos.

Poco después Ateneo enumera otro fenómeno, que consiste en formar un nombre propio con la primera y la ultima silaba de un verso (es parecido a lo que llamamos acronimia, solo que nosotros lo llevamos a cabo con palabras o expresiones de varias palabras, no con versos enteros). Este procedimiento tampoco puede reflejarse siempre en la traducción. Por ejemplos, el verso homérico *líada* 2.557 es:

Áyax trajo de Salamina doce naves.

Si en griego juntamos la primera sílaba del verso y la última resulta la palabra *Aias*, que es en castellano Áyax.

Pero no solo se pueden obtener nombres propios con este juego de palabras, sino también nombres de objetos o utensilios de uso habitual. Por escoger un ejemplo de todos los que enumera Ateneo, tenemos el siguiente verso (*Ilí*ada 1.538):

> *Tetis de pies de plata, hija del anciano del mar.*

Si unimos la primera sílaba del verso con la última resulta la palabra ártos, que en griego significa «pan».

Como acabamos de comprobar, ninguno de estos juegos tienen que ver exactamente con las adivinanzas desde nuestro punto de vista, aunque si Ateneo los ha incluido en ese momento es porque comparten con ellas ciertos aspectos, como es el hecho de que sirven para mostrar el ingenio, tanto por parte de quien los ha elaborado como de quien los recibe. También coinciden con las adivinanzas en el hecho de estar escritos en verso y en jugar con la forma de las palabras contenidas en ellos.

8. Conclusiones

En este artículo he estudiado las adivinanzas que aparecen en el texto de Ateneo. Uno de los aspectos destacados, y que ha traído de cabeza a los especialistas, es el del aclarar cuál es el propio término para definir adivinanza, pues existen dos (*ainigma* y *griphos*), y qué relación de significado existe entre ellos. Hemos visto que Ateneo utiliza más el segundo término que el primero, mientras que en la literatura griega ha sucedido lo contrario. Por ejemplo, en época clásica domina casi exclusivamente *ainigma*, mientras que *griphos* solo aparece una vez, en un texto de Aristófanes. En época helenística e imperial, con la consolidación de la adivinanza como género literario, ha aumentado algo la frecuencia el término *griphos*, aunque muchas veces en escolios, glosas, diccionarios, etc., lo que indica que no era una palabra del todo habitual y que era necesario explicar.

Parece que, por los contextos localizados, ambos vocablos son sinónimos e intercambiables. Quizá *griphos* tenga un carácter ligeramente más técnico y de hecho uno de los que más lo utiliza es Clearco, que ha escrito un tratado con ese título y que luego ha servido a Ateneo como fuente. Si Ateneo ha sentido preferencia por utilizar esa palabra es porque le ha llamado la atención ese carácter más técnico y porque se trata de un término menos utilizado en la lengua corriente.

Otro asunto destacado es el de los autores que han influido en Ateneo a la hora de enfocar el tema de las adivinanzas. Este ha citado a varios autores: Calias, Cleobulina y Clearco, citado en la párrafo anterior. De Calias se ha mencionado su obra el *Espectáculo de las letras* y se ha llegado a la conclusión de que esta obra cómica, aun siendo bastante original, no ha impactado demasiado en nuestro autor, porque no trataba de adivinanzas sino más bien de juegos de palabras. De Cleobulina sabemos a ciencia cierta que era autora de acertijos. El problema es que posiblemente Ateneo no ha tenido acceso a su obra entera, ya que solo cita una composición suya, y la influencia que ha ejercido en él ha sido más bien reducida. Finalmente, llegamos a Clearco, del que ya se dijo que había compuesto un tratado sobre las adivinanzas, del que Ateneo reproduce varias partes. Este autor sí que ha influido más que los otros dos en el de Náucratis, sobre todo en la definición del concepto de adivinanza y en el intento de clasificación de estas.

Un último punto que quiero tratar aquí ha sido precisamente el de la clasificación de las adivinanzas. Acabo de afirmar que Clearco hizo una categorización en siete tipos, pero luego Ateneo solo enumera tres. El problema de que esta división es que, precisamente por quedarse incompleta, acaba careciendo de bastante valor. Además, los ejemplos que emplea son de juegos de palabras y no precisamente de adivinanzas. Hace pocos años otros investigadores

han realizado otros intentos de sistematización, como Berra, quien ha dividido las adivinanzas según se refieran al significante o al significado de lo que se quiere adivinar. Aun reconociendo el mérito e interés de esta clasificación, se ha observado que también Berra ha incluido juegos de palabras y que, además, su fuente no ha consistido solo en el texto de Ateneo, sino que también ha utilizado la *Antología Palatina*.

Mi propuesta de clasificación se ha circunscrito solo en la obra de Ateneo y me he limitado exclusivamente a las adivinanzas. Los juegos de palabras, aunque comparten rasgos con ellas, los he abordado en un apartado distinto. De esta forma, me la resultado una división tripartita, en la que por un lado figuran las adivinanzas que están redactadas en forma de pregunta, que son las más tradicionales y de origen popular; luego aparecen aquellas que describen rasgos físicos y/o morales, que tienen un autor conocido y tratamiento literario; y finalmente contamos con aquellas que describen las letras que componen la propia solución, que también tienen autores conocidos y presentan rasgos propios del lenguaje literario.

BIBLIOGRAFÍA

Bar-Kochva, Bezalel. *The Image of the Jews in the Greek Literature. The Hellenistic Period*. Berkeley: University of California Press, 2010.

Becker, Wilhelm. *Charicles. Illustrations of the Private Llife of the Ancient Greeks*. Londres: West Strand, 1854.

Berra, Aurélien. *Théorie et practique de l'énigma en Grèce ancienne*. París: École des hautes études en Sciences sociales, 2008.

Ceccarelli, Paola. *Ancient Greek Letter Writing*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

Currie, Bruno y Rutherford, Ian. *The Reception of Greek Lyric Poetry in the Ancient World. Transmission, Canonization and Paratext. Studies in Archaic and Classical Greek Song, vol. 5*. Leiden-Boston: Brill, 2019.

Dillon, Matthew. *Girls and Women in Classical Greek Religion*. Londres-Nueva York: Routledge, 2003.

Ehlers, Johannes. *Ainigma et griphos. Dissertartio Philologica*. Bonn: Formis Caroli Georgi, 1867.

Franks, Hallie M. *The World Underfoot. Mosaics and Metaphor in the Greek Symposium*. Nueva York: Oxford University Press, 2018.

Gardella, Mariana y Juliá, Victoria. *El enigma de Cleobulina. Traducción de testimonios, acompañada de estudio preliminar, notas y apéndice*. Buenos Aires: Teseo, 2018.

Guichard, Luis Arturo. «Acerca del tratado Peri Griphon de Clearco de Solos». en *Dic mihi, musa, virum. Homenaje al profesor Antonio López Eire*, editado por F. Cortés Gabaudan y J.V. Méndez Dosuna, 285-291. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2010.

Konstantakos, Ioannis. *A Commentary on the Fragments of Eight Plays of Antiphanes*. Cambridge: University of Cambridge, 2000.

Konstantakos, Ioannis. «Trial by Riddle. The Testing of the Counsellor and the Constest of Kings in the Legend of Amasis and Bias», *Classica et Mediaevalia* 55 (2004): 85-138.

Konstantakos, Ioannis. «Tendencies and Variety in Middle Comedy». En *Fragmente einer Geschichte der griechischen Komedie,* editado por S. Chronopoulos y Ch. Orth, 159-198. Maguncia: Verlag Antike, 2015.

Kwapisz, Jan . «Were there Hellenistic Riddle books?». En *The Muse at Play. Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, editado por J. Kwapisz, D. Petrain, M. Szymanski, 148-167. Berlín-Boston: Walter de Gruyter, 2013.

Luz, Christine. *Technopaignia. Formspiele in der griechischen Dichtung*. Leiden-Boston: Brill, 2010.

Luz, Christine. «What has it got in its pocketses? Or, what makes a Riddle a Riddle?». En *The Muse at Play. Riddles and Wordplay in Greek and Latin Poetry*, editado por J. Kwapisz, D. Petrain, M. Szymanski, 83-99. Berlín-Boston: Walter de Gruyter, 2013.

Matelli, Elisabetta. «Sulle tracce di Cleobulina», *Aevum* 71 (1997): 11-61.

Merkelbach, Reinhold y Stauber, Josef (eds.). *Jenseits des Euphrat. Griechische Inschriften*. Munich-Leipzig: K. G. Saur, 2005.

Monda, Salvatore (ed.). *Ainigma e griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola*. Pisa: Edizioni ETS, 2012.

Monda, Salvatore. «Beyond the Boundary of the Poetic Language. Enigmas and Riddles in Greek and Roman Culture». En *Submerged Literature in Ancient Greek Culture, Vol. 3. The Comparative Perpective*, editado por A. Ercolani, M. Giordano, 131-154. Berlín-Boston: Walter de Gruyter, 2016.

Ohlert, Konrad. *Rätsel und Gesellschaftsspiele der alten Griechen*. Berlín: Mayer & Müller, 1886.

Plant, Ian Michael. *Women Writers of Ancient Greece and Rome. An Anthology*. Norman: University of Oklahoma Press, 2004.

Potamiti, Anna. «Γρίφους παίζειν. Playing at Riddles in Greek», *Greek, Roman and Byzantine Studies* 55 (2015): 133-153.

Rodríguez Noriega Guillen, Lourdes (ed.). *Ateneo. Banquete de los eruditos, Libros VIII-X*. Madrid: Gredos, 2006.

Rosen, Ralph M. «Comedy and Confusion in Callias' *Letter Tragedy*», *Classical Philology* 94 (1999): 147-167.

Ruijgh, Cornelis J. «*Le spectacle des lettres*. Comédie de Callias», *Mnemosyne* 54.3 (2001): 257-335.

Tsitstiridis, Stavros. *Beitrage zu den Fragmenten des Klearchos von Soloi*. Berlin-Boston: De Gruyter, 2013.

Tucker, Brian. *Reading Riddles. Rhetorics of Obscurity from Romanticism to Freud*. Plymouth: Bucknell University Press, 2011.

Williams, James D. (ed.). *An Introduction to Classical Rhetoric. Essential Readings*. Chichester: John Wiley and Sons, 2009.

Williamson, Margaret: *Sappho's Inmortal Daughters*. Cambridge-Londres: Harvard University Press, 1995.

Yatromanolakis, Dimitrios. *Sappho in the Making. The Early Reception*. Washington: Center for Hellenic Studies, 2008.

Mitos, cuentos y leyendas eslavas

José Luis Jiménez Muñoz

La mitología eslava es la expresión del sistema de creencias cosmológicas y religiosas que los antiguos pueblos eslavos tenían antes de que adoptaran la religión cristiana. Se piensa que pudo desarrollarse a lo largo de 3000 años y que algunas creencias provienen del Neolítico o incluso del Mesolítico.

La primera referencia a los eslavos en la historia escrita la hace en el siglo VII el historiador bizantino Procopio de Cesarea, en cuya *Bellum Gothicum* (*Guerra de los godos)* describía las creencias de cierta tribu eslava meridional que había cruzado el río Danubio con dirección al sur en solo dos días.

Otro documento de gran valor es la *Chronica Slavorum (Crónica de los eslavos)*, escrita a finales del siglo XII por Helmold, un sacerdote germano, que menciona al demonio Zerneboh, al dios Porenut, a la diosa Siwa, a algunos dioses sin nombre cuyas estatuas tenían múltiples cabezas y finalmente al gran dios Svantevit, a quien se adoraba en la isla de Rügen y que era, según Helmold, el más importante de los eslavos occidentales.

Dioses o deidades de la mitología eslava

La creencia popular eslava sostiene que el mundo se organiza de acuerdo a una dualidad cósmica opuesta y complementaria a través de la cual se expresa el Dios supremo, representado por Belobog «Dios Blanco» y Chernobog «Dios Negro», que colectivamente representan deidades celestiales, masculinas y deidades femeninas-terrenales, o dioses de luz en crecimiento y menguantes, respectivamente.

Los dos también están encarnados por Svarog-Perun y Veles, quienes han sido comparados con la Mitra Indo-Iraniana y Varuna, respectivamente. Todos los dioses masculinos brillantes, especialmente aquellos cuyo nombre tiene el sufijo atributivo -vit, «señor», son epítetos, que denotan aspectos o fases en el año de la fuerza radiante masculina, personificada por Perun el «Trueno» y el «Roble», Veles, como destaca la etimología de su nombre, es en cambio el dios de la inspiración poética y de la vista.

La base Mokosh «Húmeda», la gran diosa de la tierra relacionada con la Anahita indoiraní, siempre ha sido el centro de una fuerte devoción popular, y todavía es adorada por muchos eslavos, principalmente rusos.

Svetovid: El dios del Universo. Una de las deidades eslavas más importantes. A veces se cree que es una variante del dios Perun, pero normalmente se acepta que era una deidad completamente diferente. A veces Svetovid era representado en el caballo blanco, más a menudo con un arco o espada en una mano y un cuerno para beber en la otra. Algunos investigadores creen que cuando el cristianismo llegó a los países eslavos, Svetovid se transformó en San Vito.

Jarilo: dios de la vegetación, la fertilidad y la primavera

Dažbog: Era el dios del sol, cuya fama llegó a ser tan grande que comenzó a ser considerado como un héroe cultural. La gente solía pedirle ayuda cuando deseaba riqueza. Era el patrón

de los que querían llevar el poder en sus manos. La versión serbia de la leyenda lo describe como un señor de la clandestinidad, bastante oscuro pero también impresionante Dios, cuyos atributos son los metales preciosos.

Perun: Sus armas eran truenos y relámpagos. Era un dios supremo, uno de los más poderosos entre las deidades Eslavas. Estaba relacionado con muchos atributos diferentes. En realidad, había tantos, que podemos concluir que Perun era un dios de todo en la Tierra, pero los más importantes eran el iris, el roble, el águila, las armas, los caballos, los carros, las montañas, el viento, el agua.

Veles: Su reino era el inframundo, los corredores de la tierra y las aguas. Puedes intentar encontrarlo en las zonas húmedas. Se creía que era una deidad barbuda interesada en la música, la magia y los trucos. A Veles le encantaba la riqueza, por lo que muy a menudo aparecía en rituales o celebraciones relacionadas con la cosecha. Además, algunos investigadores creen que era una versión eslava de Mitra.

Rod: El que creó todo lo que existe, el dios supremo que dio a luz. Una de las deidades que tanto asustaba al cristianismo que a menudo se le mencionaba en obras didácticas que presentaban a los paganos como seguidores del poder maligno. Su culto era popular en todas las regiones eslavas.

Berstuk: Era el dios malvado del bosque. A éste, conocido como el espíritu del bosque, se le llamaba a menudo «la deidad del mal». Tenía una naturaleza tan complicada como malvada, le gustaba pasar tiempo en las zonas salvajes de los bosques y se parecía un poco al fauno, tenía un aspecto humano con las patas de cabra.

Svarog: Algunas personas lo llaman el Hefistos eslavo, y tiene mucho sentido. Era un dios del fuego cuyo apoyo era realmente apreciado en Goldsmith. También era una deidad solar, cuyo fuego celestial sostenía a los que trabajaban en una herrería.

Hors: El dios sanador. Cuando el sol apareció en el cielo durante el invierno, la gente sabía que el dios Hors les ayuda a sobrevivir , exigiendo tiempo. Era un curandero, cuyo apoyo significaba la victoria sobre la enfermedad. Él trajo energía sanadora y calmante. Apareció en un famoso texto titulado «Cuento de la campaña de Igor».

Stribog: Era un dios de los vientos, el aire y el cielo. Entre los dioses eslavos, él era el que se cree que es el abuelo de los vientos de las ocho direcciones. Varias aldeas y tierras polacas y rusas fueron nombradas para honrar a Stribog.

El mito de la creación del mundo por Rod

Primero no había nada más que caos, todo era uno. Entonces el antiguo dios Rod descendió a la tierra en un huevo de oro, y se puso a trabajar. Primero, decidió dividir la luz y las tinieblas, y del huevo de oro que había allí, salió el sol, iluminando todo a su alrededor. Detrás vino la luna, tomando su lugar en el cielo y en la noche.

Luego creó las vastas aguas alrededor del mundo, y después de eso surgió la vasta tierra. De esta tierra empezaron a crecer los árboles, los animales salieron de los bosques y los pájaros empezaron a cantar. Él creó un arco iris, para dividir la tierra y el mar, la verdad y la mentira.

Entonces se paró sobre el huevo dorado, Rod se detuvo un momento y miró a su alrededor. Estaba satisfecho con los frutos de su trabajo, pero decidió que algunas cosas todavía faltaban en este mundo, así que el Dios respiró en el suelo – y el viento crujió en los árboles y de su aliento nació ella, la diosa del amor Lada.

Dividió el mundo en tres reinos: El cielo, la tierra y el inframundo. Primero creó a los dioses, que deben mantener el orden en la tierra, luego creó a los hombres y, por último, un refugio para los muertos. En la creación de tres reinos a través de ellos un gigantesco roble comenzó

a crecer; el Árbol del Mundo, que ha crecido desde la semilla lanzada por el creador.

Sus raíces están escondidas en el mundo de los muertos, atravesando el reino terrenal y la corona que sostiene el cielo y el cielo. Pobló el reino de los cielos por los dioses. Luego, junto con Lada, creó un poderoso dios Svarog. Respirando vida en él, Svarog se convirtió en el leal ayudante del creador Rod: pavimentó el camino del sol a través del cielo y el camino de la luna en el cielo de la noche.

Cómo Chernobog quería capturar el universo

Originado en tiempos antiguos, el malvado dios Chernobog, el señor de las tinieblas, tenía su mente abrumada por la injusticia y el pensamiento sombrío. Sucumbió a las tentaciones del mundo y planeó someterlo, así que se convirtió en la Serpiente Negra y salió de su guarida.

Svarog era el dios que mantenía un ojo en el mundo, ya que sentía que algo andaba mal no fue a su forja y acarició su poderoso martillo contra la forja ardiente para crearse más dioses que le ayudarán.

El primero que nació del fuego de la forja fue Dazhbog, luego Horse, Stribog y Simargl. Mientras se creaban nuevos dioses, la Serpiente Negra se arrastró sobre la tierra para corromperla y a los hombres que vivían en ella. Svarog envió a Dazhbog y Simargl a ver lo que está sucediendo en la tierra de los hombres, y al ver que tenían algo que ver, muchos ya han sido corrompidos por Chernobog y una guerra estaba a punto de comenzar.

Volviendo al Nav Svarog fue informado por sus hijos que una guerra entre el bien y el mal comenzará. Svarog los escuchó y comenzó a golpear su forja celestial para armar a su ejército, porque para derrotar a Chernobog tuvo que luchar con intensidad luminosa.

Chernobog corrompió tanto a los hombres que él y sus fuerzas malvadas del mundo lucharon finalmente su camino en el palacio celestial en la cima del árbol del mundo, en su locura comenzaron a invadir el mundo de Svarogs forjarse a sí mismo.

Rápidamente Svarog creó un cofre mágico y tan pronto como Chernobog apareció en la puerta de la forja, Svarog pidió la ayuda de los dioses de sus hijos y juntos vencieron a la serpiente.

Finalmente capturando Chernobog en el pecho, el dios negro maldito fue derrotado, y en su miseria le pidió a Svarog que perdonara a su descendencia malvada, los hombres de este mundo. Svarog decidió perdonar a los hombres en su justicia y porque al final él mismo creó a los hombres defectuosos como son.

Sin embargo, había una condición para evitarlos, dijo a Chernobog que nunca más el mundo podría ser controlado por la oscuridad en su totalidad, y Chernobog tuvo que estar de acuerdo.

El mundo de los hombres fue restaurado y la mitad del mundo de nuevo fue cubierto por la luz del día que brillaba desde la ardiente fragua de Svarog, mientras que la otra mitad permaneció en la oscuridad, así es como el ciclo de la noche y el día llegó al mundo de los hombres.

Los 10 dioses eslavos que sobrevivieron al cristianismo

1. Rod

Dios del cosmos y creador del universo, gobierna sobre el resto de divinidades ostentando un poder absoluto.

Rod en eslavo antiguo significa vara, parentesco, tribu simbolizando el origen de todas las cosas. También, entre los eslavos del sur, era nombrado como Sud, que significa juez, lo que hace referencia a su papel de conocedor el destino de cualquier ser. Entre los cristianos se le denominaba Chrodo o Hrodo.

En la antigüedad, los eslavos honraban al Dios Supremo realizando una fiesta cada vez que nacía un niño, para agradecerle la buena fortuna y que protegiera al infante de todo mal.

Se representa encima de un pez, llevando en una mano una rueda, símbolo de los ciclos del universo, mientras que con la otra mano porta un cubo de flores, que encarna la naturaleza.

2. Julius

Julio César, estratega sin parangón, conquistador de la Galia y líder absoluto de la República romana hasta su asesinato, fue adorado como un dios por la habitantes eslavos de la ciudad de Wolin. Considerado como el patrón de la ciudad y su protector, existía un pilar de madera con una vieja lanza, que se creía que había pertenecido al general romano.

3. Belebog/Chernebog

Su nombre significa literalmente Dios blanco (bieli) y Dios negro (cherni). Es una divinidad dual, que representa las dos caras de la existencia, bien/mal, luz/oscuridad hombre/mujer, etc. Encarna multitud de formas desde Zirnitra (dragones) hasta Razi (redentores, entidades positivas). Belegog monta sobre un caballo moteado, ostentando en su mano derecha una flauta, mientras que Chernebog es un anciano perverso equipado con una lira, que se sirve de un dragón encadenado como montura.

4. Perun

Dios del trueno y el fuego, es uno de las divinidades más veneradas en la cosmogonía eslava. Es la personificación de la fuerza masculina, la virilidad y la guerra. Muy similar al Thor escandinavo, Perun significa literalmente en eslavo antiguo «rayo».

Prueba de su importancia, es su mención en la Crónica de Néstor, donde se comenta que había una estatua del dios en el trono de Kiev. En la iconografía, Perun es representado como un guerrero poderoso de luenga barba, portando un arco y un carcaj con flechas, que tenían el poder de los relámpagos. Entre los cristianos se asoció su figura a la de San Elías.

5. Radegast

La iconografía lo representa bicéfalo, con una musculatura poderosa. Porta un cuerno coronado con un cisne en lo alto, mientras se cubre la cabeza con un yelmo en forma de toro. Muchos expertos en religiones lo consideran muy similar al dios Vishnu de la India.

6. Veles

Dios de la naturaleza, la fertilidad y los bosques, en la mitología eslava es adversario de Perun. Amante de las travesuras, la riqueza y los dragones, tiene muchas similitudes con el Loki nórdico. Muy venerado por los pastores debido la protección que ejercía sobre el ganado, su nombre deriva de la palabra wel (lana). Se le representa con cuerpo de sierpe, luenga barba y astado, con cuernos de toro o ciervo.

7. Svetovid

Se le denomina el «Señor del Poder» y es un dios de cuatro cabezas, dos de ellas mirando hacia delante y las otras dos hacia atrás. Sus esferas de control son la adivinación, la guerra y la luz. Es una de las divinidades más veneradas entre los eslavos antiguos, ya que muchos dioses son representaciones o avatares de Svetovid.

En la isla de Rujen, el dios contaba con un santuario destacado donde existía una estatua gigante de madera en su honor, que los fieles veneraban con fervor.

También debido al conocimiento del futuro que poseía Svetovid, los sacerdotes del templo predecían el porvenir, mediante los dados y la observación de un caballo blanco consagrado al dios.

Por desgracia, en 1168 los daneses se apoderaron de la isla y destruyeron el templo poniendo fin al culto.

8. Svarog

Dios celestial del fuego y la herrería, su nombre significa «Portador del Sol». Maestro del resto de dioses (a excepción de Rod) y exterminador de dragones, controlaba también los cielos y las aves. Se le representa en forma de halcón, o como un humano de múltiples cabezas rodeado por un aura flamígera.

9. Ny

Dios de los infiernos, es el guía de las almas difuntas que descienden a las profundidades. Se asocia con el agua, las serpientes, el fuego y los terremotos. Con un aspecto aterrador, el culto ortodoxo lo personificó como el Diablo. Se le representa de forma serpentina con tres cabezas, montado encima de un feroz jabalí y portando un báculo en la mano derecha.

10. Devana

Es la deidad de la caza y los bosques. Conocida como la «Madre del Bosque» es la pareja del dios Veles. Se le representa como una joven fuerte y hermosa, rodeada de animales y portando en su mano izquierda una flecha. El animal sagrado de esta divinidad es la yegua. A principios de primavera se celebra una fiesta en su honor, denominada Vrbopuc.

Otros seres mitológicos eslavos

Azhdaya

Es la versión demoníaca de Zmay (Zmey, Dragón). Creado a partir de una serpiente que vivió hasta 100 años y se comió a otra. Normalmente en las historias tienen un número impar de cabezas, raramente dos. Escupen fuego, tienen un rugido terrible y una mirada maligna en sus caras. Viven en cuevas o montañas, de donde escapan y causan granizadas y devoran humanos o ganado.

Alkonost

Proviene del folklore ruso y vive en Iriy (Cielo). Ella es representada como un pájaro con cabeza y torso de mujer que tiene una hermosa voz y está enviando mensajes desde el otro mundo. Durante el invierno, pone los huevos en la orilla del mar, y luego los deja caer en el fondo del mar. En ese momento, el mar está en calma, pero después de siete días, cuando los huevos eclosionan, las fuertes tormentas estarán causando estragos. Por eso, Alkonost es responsable del clima.

Baba Yaga

Es una bruja, conocida en los países eslavos orientales. En la mayoría de los cuentos, se la representa como un ser malvado que cabalga sobre una escoba o un mortero, empuña un mortero y asusta y se come a los niños; sin embargo, en muy pocos cuentos da su sabiduría a los protagonistas. Vive en una cabaña en el bosque que tiene patas de pollo.

Babaroga

Es una criatura conocida entre los eslavos del sur. Se la representa como una anciana muy fea, jorobada, con un cuerno en la cabeza, que vive en cuevas oscuras. Según los cuentos populares, a Babaroga le gusta robar niños traviesos y llevarlos a su guarida.

Balachko

Es un gigante de tres cabezas de cuentos serbios. De una cabeza podía escupir fuego, de la segunda podía respirar viento frío. Cuando agotaba sus armas mágicas, era fácil de matar.

Bogatyr

Era un héroe guerrero medieval ruso, comparable con el caballero andante de Europa occidental.

Gamayun

Es un ave profética del folklore eslavo oriental. Al igual que Alkonost y Sirin, se la imagina como un pájaro grande con cabeza de mujer hermosa que vive cerca de Iriy. Como mensajera del Dios Veles, difundió mensajes y profecías divinas a todos los que podían oírla. Ella sabía todo sobre la creación del cielo y la tierra, dioses, héroes, criaturas, animales y pájaros. Cuando vuela desde el Este, podría traer tormentas mortales.

Domovoi

(También Domovik, Matsich). Es el espíritu de las casas conocido en todos los países eslavos. Representado como un pequeño hombre de mediana edad con capa de piel, cuidaba casas y cuidaba el ganado y, por lo tanto, estaba conectado con el Dios Veles. Podía transformarse en perro, gato y vaca, raramente y en serpiente o rana. Vivía a menudo en un rincón cerca del hogar, en el ático o en el jardín. Se le podía oír, pero era peligroso ser visto. Si la gente no le rinde tributo (en forma de pan o trigo), podía abandonar su hogar y causar enfermedades a los habitantes y al ganado.

Cuentos rusos

Son muchos los cuentos rusos. A modo de ejemplo, ofrezco aquí dos.

El cuervo y el cangrejo

Iba volando un cuervo sobre el mar cuando vio que un cangrejo salía a la arena, lo agarró -¡zas!- y tiró hacia el bosque para merendárselo, pensando en cualquier rama.

Al darse cuenta de que iba a morir, le dijo el cangrejo al cuervo:

–Oye, cuervo, ¿sabes que yo he conocido a tu padre y a tu madre? Son gente muy buena.

–Hmmm –contestó el cuervo sin abrir el pico.

–También he conocido a tus hermanos y a tus hermanas. Valen mucho también.

–Hmmm…

–Sin embargo, por buenos que sean, contigo no se pueden comparar. Tengo la impresión de que no hay nadie más listo que tú.

–¡Claaa-ro que no…!

Y al abrir el pico para gaznar con todas sus cuentas, el cuervo dejó caer el cangrejo al mar.

La grulla y el flamenco

Una grulla y un flamenco habitaban en un pantano y se habían hecho una casita cada uno en los extremos opuestos. Al flamenco le pareció aburrido vivir solo, y pensó en casarse: «Voy a pedir en matrimonio a la grulla», se dijo.

Allá fue el flamenco –¡plaf, plaf! –, chapoteando siete verstas por el pantano. Llegó y preguntó:

–¿Está en casa la grulla?

–Aquí estoy.

–¿Quieres casarte conmigo?

–No, no me casaré contigo. Tienes las patas largas, el traje corto y el vuelo tardo. Además, ¿con qué ibas a mantenerme? Márchate, largirucho.

El flamenco volvió a su casa como había venido.

Luego la grulla reflexionó.

–En lugar de vivir sola, mejor haría casándome con el flamenco.

Conque fue a verle y le dijo:

–Cásate conmigo.

–No. ¿Qué falta me haces? No quiero casarme ni tomarte por mujer.

La grulla se echó a llorar de vergüenza y volvió a su casa.

Pero el flamenco se puso a pensar:

–No debía haber rechazado a la grulla. Vivir solo es muy aburrido. Iré a pedírselo otra vez.

Conque llegó y dijo:

–Lo he pensado mejor, y quiero casarme contigo. ¿Aceptas, grulla?

–No, flamenco. No me casaré contigo.

El flamenco se volvió a su casa.

Entonces fue la grulla la que se puso a cavilar.

–¿Por qué lo habré rechazado? ¿Qué sentido tiene vivir sola? Mejor haré casándome con el flamenco.

Y fue a decírselo al flamenco, pero él no aceptó.

Desde entonces así andan, yendo el uno al otro a pedirse en matrimonio, sin acabar de casarse.

Leyendas eslavas

La leyenda de la Matrioshka

Dice la leyenda que había una vez un humilde carpintero llamado Serguei el cual necesitaba madera para trabajar. Un día en que estaba teniendo dificultades para hallar una madera válida, halló un tronco perfecto el cual se llevó a casa.

Serguei no sabía qué hacer con él, hasta que un día le vino a la mente la idea de hacer una muñeca. La hizo con tanto amor y tan bella que tras acabarla no quiso venderla, y le dió el nombre de Matrioshka. El joven saludaba a su creación todos los días, pero un día y de manera sorprendente esta le devolvió el saludo.

Poco a poco fueron estableciendo una comunicación y buena relación, pero un día la muñeca le indicó su tristeza porque todas las criaturas tenían hijos, menos ella. El carpintero le dijo que si la quería debería sacar la madera de su interior, algo que ella aceptó.

Serguei hizo una copia de menor tamaño, a la que llamó Trioska. Pero con el tiempo Trioska tuvo también ganas de tener hijos, con lo que con parte de su madera hizo otra versión más pequeña: Oska. La situación se repitió con ella, con lo que Serguei elaboraría una muñeca más, esta vez con bigote y con aspecto masculino para que no tuviera instinto maternal. A este último le pondría de nombre Ka. Entonces, metió a cada uno de los muñecos dentro de su progenitora. Días después, sin embargo y para desesperación de Serguei, Matrioshka y toda su prole se marcharon y desaparecieron sin más.

Baba Yaga

Una de las criaturas más conocidas de las leyendas rusas y eslavas es la bruja Baba Yaga, una anciana mujer (si bien otras versiones la consideran una diosa) que habita los bosques. La leyenda dice que este ser, del que se dice que se alimenta de niños, dispone de dientes de hierro con los que fácilmente puede desgarrar la carne.

Sin embargo algunas de sus representaciones no son siempre negativas. Se dice que guarda las aguas de la vida y de la muerte, y habita en una casa la cual se desplaza con enormes piernas de pato y en cuya empalizada pueden verse numerosos cráneos humanos. También que rejuvenece cada vez que toma un té hecho con rosas azules, recompensando a quien se las trae. Se la considera la representante del límite entre la vida y la muerte.

El fantasma de Zhuzha

Una relativamente reciente leyenda rusa, centrada en Moscú, nos habla del amor y la muerte.

La leyenda nos habla de Zhuzha, una mujer que durante años había estado enamorada de un millonario. Un día, cuando paseaba por Kuznetski Most, oyó a un niño que repartía periódicos gritar que su amado se había quitado la vida. Justo cuando bajó de su carruaje y fue a buscar más información, fue arrollada y murió.

Sin embargo, pasaron los días y el chico que vendía los periódicos apareció muerto y estrangulado con una media de mujer, la que llevaba Zhuzha el día de su muerte. Al poco también murieron quienes habían publicado la supuesta muerte del millonario. Desde entonces han habido varios testimonios de un fantasma que recorre Kuznetski Most, en Moscú. Se dice sobre quien la ve que posiblemente tendrá la pérdida de una persona masculina cercana.

La leyenda de la dama de las nieves

Al igual que otros muchos pueblos que hacen frente a temperaturas gélidas, los rusos también tienen una leyenda que hace referencia al frío. En su caso además hace referencia a la infidelidad y a la traición. Se trata de la leyenda de Sgroya.

Esta en apariencia joven y atractiva mujer es un espíritu furioso que odia al género masculino debido al engaño que sufrió por parte su pareja, aunque en otras versiones es una deidad que castiga los actos de infidelidad.

Sgroya se aparece en los caminos ofreciendo sus atenciones a los varones que se cruzan con ella, seduciéndolos. De aceptar sus invitaciones y besarla, ella se volverá un témpano de hielo y llevará a su víctima a la muerte por congelación, o bien la hará enloquecer.

La leyenda de la ciudad de Kítezh

Algunas leyendas rusas nos hablan de la invasión que sufrieron en la antigüedad por parte de los mongoles. Concretamente, una de ellas hace referencia a la desaparición de la ciudad de Kítezh.

Según la leyenda, el príncipe Vladimir fundó dos ciudades, una llamada Maly Kitezh y otra que recibiría el nombre de Bolshói Kitezh. Sin embargo los mongoles invadieron la primera de ellas, haciendo durante el proceso prisioneros los cuales acabaron confesando cómo llegar a la segunda.

Una vez llegaron a sus cercanías contemplaron que esta ciudad no tenía ninguna muralla ni estructura defensiva, ante lo que atacaron de inmediato. Los desesperados ciudadanos rezaban por su salvación. Sin embargo, antes de que los asaltantes arribaran a la ciudad, está fue engullida ir las aguas, sumergiéndose en el lago Svetloyar y salvándola del ataque, además de hacerla invisible. Desde entonces se dice que solo los más puros pueden encontrar esta ciudad.

El príncipe Iván y Koschei el Inmortal

Cuenta la leyenda que el príncipe Ivan Tsarevitch prometió a sus padres, antes de morir, que buscaría esposo para sus tres hermanas. Estas son pretendidas por el Águila, el Halcón y el Cuervo, con los cuales se acaban casando y yendo a vivir.

Con el paso del tiempo el príncipe, solo, decide emprender un viaje con el fin de visitar a sus hermanas y cuñados. En su camino se encuentra con los restos de un ejército aniquilado, el cual había caído ante el poder de la guerrera Marya Morevna. El príncipe se encontró con dicha mujer, enamorándose y con el tiempo casándose y yendo a vivir al hogar de esta.

Sin embargo con el tiempo estalló una guerra en la que Marya Morevna decide participar, dejando al príncipe en su casa con la advertencia de que no abra su armario al existir en él un

secreto que debe permanecer allí. Sin embargo el príncipe, curioso, decidió abrir dicho armario. En él encontró a un hombre encadenado llamado Koschei, el cual le pidió agua. Tras dársela, de pronto rompió sus cadenas y se desvaneció mágicamente, tras lo cual secuestró a la esposa del príncipe.

El príncipe decide ir en su busca, pasando en su camino por las casas de sus hermanas y cuñados y dejando tras de sí diversos objetos. Encontró el castillo de Koschei y se llevó a su amada, pero fue atrapado por el hechicero y su veloz caballo. Este vuelve a llevarse a Marya Morevna, perdonando al príncipe dado que le había saciado la sed cuando estaba encadenado. El príncipe volvió a repetir el rescate dos veces más, siendo siempre atrapado por el brujo, y en la receta ocasión este terminó descuartizándole y lanzándole al mar.

Sin embargo, los cuñados de Iván observaron que los objetos que este les dejó, de plata, se oscurecieron, a lo que acudieron y posteriormente lograron devolverle a la vida gracias a las aguas de la vida y la muerte. El príncipe acudió entonces a Baba Yaga para que le otorgara un caballo más rápido que el de Koschei, a lo que la bruja decide que si consigue vigilar a sus yeguas tres días se lo daría, aunque en caso contrario lo mataría. Este logró, con la ayuda de varios animales (los cuales le habían prometido ayudarle si no se los comía), su cometido a pesar de que la bruja lo había amañado. Sin embargo ella quería matarlo igualmente, algo que hizo que Iván robara el caballo y huyera.

Conseguido el corcel, Iván rescata a su esposa y durante la huida mata a Koschei con una coz de su caballo. Tras ello descuartiza el cuerpo y prende fuego a los pedazos. Ya libres, la pareja pudo volver a su hogar y vivir felices.

Los siete gigantes de los Urales

Una de las consideradas como maravillas naturales de Rusia es Man-Pupu-Nyor, la cual también tiene su propia leyenda.

Cuenta la leyenda que el pueblo mansi vivía en esas montañas. El líder del pueblo tenía dos hijos, una de las cuales era una muchacha de la cual se enamoró uno de los gigantes de la zona, de nombre Torev. Este le pidió al padre de ella joven su mano, pero el padre se negó.

Furioso, el gigante llamó a cinco hermanos y junto con ellos intentó raptar a la joven y empezó a atacar el poblado. Los habitantes huyeron, pidiendo ayuda a los espíritus. Al día siguiente el otro de los hijos del líder comandó un grupo de guerreros para hacerles frente, llevando el joven una espada mágico otorgada por los espíritus y un escudo.

El joven levantó la espada, y de ella surgió una luz que convirtió a los seis gigantes en piedra, pero por contra su uso implicaba que su portador también lo haría. Esto explica por qué son siete los montículos observables en los Urales.

La leyenda de la novia fantasma

Es probable que muchos de los lectores de este artículo hayan visto la película «La novia cadáver», de Tim Burton. Lo que seguramente muchos no sabrán es que su historia está basada en gran medida en una leyenda o cuento ruso. Y este a su vez está basado en los asesinatos de mujeres judías cuando iban camino a su boda ya vestidas con el traje nupcial, así como el hecho de que existía la tradición de enterrar a los muertos con las ropas con las que habían muerto (con lo que estas mujeres asesinadas eran enterradas en sus vestidos de novia).

Dice la leyenda que un día un joven que iba a casarse viajaba junto a un amigo al pueblo donde se encontraba su futura esposa, encontrándose con una rama que se asemeja a un dedo. El joven y su amigo, jugando, colocaron el anillo de compromiso en la rama y posteriormente hicieron los votos y ensayaron los bailes nupciales. De pronto, la tierra se movió dejando ver que la rama en el fondo era un dedo, que formaba parte de un cadáver vestido de novia.

Este cadáver los miró expectantes y, observando que habían celebrado la boda, dijo que quería reclamar sus derechos como esposa. Ambos huyeron al pueblo de la futura esposa, acudiendo a los rabinos para preguntarles si el matrimonio era válido. Mientras los rabinos debatían, la muerta llegó junto a ellos y volvió a reclamar a su marido.

En ello llego también la novia viva del hombre, la cual se enteró entonces de la situación y lloró ante la posible pérdida de su pareja y sus hijos. Poco después los rabinos salieron, determinando que la boda era válida, pero también que los muertos no podían reclamar a los vivos. Fue ahora la novia cadáver la que lloró y sollozó su imposibilidad de formar una familia.

Pero la novia viva, compadeciéndose, se acercó y la abrazó, prometiéndole que viviría su sueño y tendría muchos hijos que serían de ellas dos además de del marido. Ello tranquilizó al espíritu, el cual terminó por descansar en paz y feliz a la par que la pareja pudo volver a casarse y con el tiempo tener descendencia, a quien contarían la historia del espíritu.

La isla de Buyan

La idea de un paraíso terrenal no es exclusiva de una o dos religiones sino que son compartidas por gran número de ellas, incluyendo rusos y otros eslavos

En este sentido, una de las leyendas más conocidas es la de la isla de Buyan. Esta isla sirve de refugio al Sol y a los vientos, así como a los viajeros. Además podemos encontrar también en esta isla las aguas curativas generadas gracias a la piedra Alaturi y a la doncella Zarya, la cual cose las heridas.

En la isla también guarda su alma Koschei el Inmortal, quién separó su alma de su cuerpo y la colocó en una aguja dentro de un huevo el cual está dentro de un plato que está dentro de un conejo, que a su vez está en un baúl que está enterrado en las reaoces de un árbol. Si alguien se hace con dicho huevo o aguja, tiene poder casi absoluto sobre el hechicero, dado que si fuera dañado Koschei moriría.

La leyenda de Sadko

Una de las leyendas rusas que hacen referencia a un período histórico aún anterior a la creación de Kiev es la bylina de Sadko, una antigua epopeya rusa y generalmente transmitida en verso.

La historia nos narra cómo un joven guslar (músico que toca el gusli, un antiguo instrumento tradicional ruso) procedente de Novgorod se ganaba la vida tocando, algo que hacía con gran habilidad. Sin embargo, llegó un momento en que otros músicos llegaron a la zona y poco a poco Sadko empezó a perder clientela, hasta el punto de dejar de ser contratado. Un día, entristecido por su pobreza y ante el hecho de que nadie le contrataba, empezó a tocar a orillas del lago Ilmen.

Tras acudir varias veces a tocar al Ilmen, un día se le apareció el dios de las aguas del lago. Este le dijo que le había escuchado tocar y quería ayudarle en su difícil situación. Le propuso que la próxima vez que fuera a la ciudad y le llamarán para trabajar, debía asegurar que en el lago existían peces con aletas de oro, y apostar con los mercaderes sobre que estos existían. El joven así lo hizo, y para sorpresa de todos cuando el joven y los que habían apostado en su contra zarparon en una barca para pescar encontraron que, efectivamente, al recoger las redes consiguieron coger una gran cantidad de peces de oro.

Con los peces y las ganancias obtenidas por la apuesta, el joven no tardó en hacerse un mercader de gran riqueza. Sin embargo una noche que volvía en barco, el joven volvió a tocar su música. Las aguas se agitaron, furiosas y apunto de hundir el barco. Sadko pensó que el dios de las aguas quería que compartiera sus ganancias (gracias a él ganadas), por lo que arrojó diversos barriles con riqueza sin que ello tuviera ningún efecto. Los marineros repusieron qué tal vez el

dios quería un sacrificio humano, y tras sortearlo en varias ocasiones siempre le tocó a Sadko.

El joven se arrojó al agua y se encontró con el dios, que quería que tocara para él en su palacio. Allí, la música de Sadko hacía bailar al gigante con gran frenesí. Mas un día llegó un anciano al palacio mientras el joven tocaba, y le indicó que el poder del baile del dios estaba provocando grandes marejadas. Sadko decidió dejar de tocar para evitarlo, rompiendo las cuerdas como forma de justificarse.

Tras ello pidió al dios volver a su tierra, a lo que el dios terminó por ceder. En algunas versiones el dios del lago intenta ofrecerle una esposa para que se quede, a lo que tal y como el anciano le advirtió puedo zafarse escogiendo a la última y más joven de sus hijas, con la cual no consumó y tras lo que la deidad lo liberó de su servicio.

La loba parda

Armando García Fernández

EL PASTOR

El anochecer es silencioso en la meseta. El sol se ha escondido tras el horizonte y el páramo se oscurece deprisa. Las alimañas han dejado de anunciar su presencia y previendo una noche dura se han refugiado en sus cubiles, creando una atmósfera vacía.

El pastor dirige el rebaño hacia la tinada, levantando el aroma montano del tomillo y haciendo crujir los terrones de tierra ahuecados por el hielo. Lleva la cara protegida hasta los ojos por un tapabocas, que revoca el aliento y le calienta el rostro, y una manta le resguarda del frío seco y cortante. A su lado le acompañan dos perrillos de carea y detrás de él camina el rebaño casi en silencio, roto por el paso sordo del ganado, el tintineo de las esquilas y el balido lastimero de alguna oveja. Los mastines, macho y hembra, caminan tranquilos detrás del rebaño, aunque con el olfato y el oído atentos, haciendo sonar a cada zancada las pesadas carlancas.

Al llegar al corral los animales entran precipitadamente empujados por los perrillos de carea que corren de un lado a otro dirigiendo a los animales descarriados hacia el redil, ladrándoles y lanzándoles tarascadas. Cuando el ganado entra, llama a los perrillos y cierra la cancela una vez que han salido del corral.

Al otro lado de la puerta de la choza se oye el lloriqueo y el arañar nervioso e insistente de los cachorros que han olido a los recién llegados. Cuando la abre salen cuatro perros que lo saludan alegres, subiéndosele encima, aunque no los presta mucha atención. Al sentirse rechazados centran su atención en los mastines, pero como tampoco les hacen mucho caso, salen corriendo a desfogarse.

El pastor entra en la choza y deja el cayado junto a la puerta, saca una caja de cerillas de un bolsillo del abrigo y enciende una lámpara de carburo que cuelga de la pared, creando una esfera de luz que ilumina tenuemente la estancia. Es pequeña y circular, con paredes y bóveda de piedra, ésta abierta en la cúpula, y suelo de tierra. En el centro hay un círculo de piedras en cuyo interior humean los restos de un tocón ennegrecido. A un lado un poyo hecho con piedras y cubierto por un jergón de paja sirve a la vez de asiento y camastro. Cerca hay una talega colgada de una punta, una copita de cristal en un hueco de la pared y un taburete de madera sobre el que descansan apoyados en la pared un rabel y su arco. Un tajo de destazar medio desvencijado hace las veces de estante: un botijo, una hoya mediana, una escudilla de barro mellada y resquebrajada por varios sitios, y una cuchara de madera. Apoyado en él hay un hierro. Por encima del tajo un odre de piel de oveja pende de una cuerda atada a un clavo que sobresale de la pared. A continuación del tajo hay una estera roída y a su lado tres cacharros oxidados, una escoba de retama y un zapapico. El ambiente es frío y huele a humo de encina.

Remueve el montón de cenizas del hogar con el hierro y descubre los rescoldos de la mañana y luego raspa el tocón calcinado, haciendo caer algunos carbones encendidos en las brasas recién avivadas. Sale de la choza y de un montón de leña coge una brazada que coloca sobre las ascuas. Cuando regresa con el segundo haz

las ramillas chisporrotean y las lenguas de fuego ascienden hacia el humero, iluminando la estancia completamente. Deja la leña a los pies del camastro y sale a llamar a los cachorros que juegan y corretean aquí para allá bajo la atención de los mastines: «pasad, esta noche dormiréis caliente». Una vez dentro se tumban con las patas estiradas hacia adelante y la cabeza erguida, siguiendo los movimientos de su amo con la mirada. Los perrillos que se habían tumbado en su estera, enroscados a causa del frío, abren y cierran los ojillos adormilados con cada ruido.

Vacía el zurrón en el tajo: un pedazo de hogaza, otro de queso envuelto en un trapo grasiento, una bota de vino y una navaja; y lo cuelga en un clavo junto al odre. Coloca el caldero en las piedras del hogar y arrima un montón de brasas para calentar la caldereta de oveja que le trajo su mujer hace unos días. Pasando entre los perros coge los cacharros oxidados, los coloca sobre las piedras del hogar y tercia la cántara llenándolos con leche ordeñada aquella mañana. Rellena la bota con el vino del odre y se sienta en el extremo del poyo cerca de la lumbre.

Como la estancia es pequeña el ambiente en seguida se vuelve agradable y se quita el tapabocas y las polainas. Sobre el jergón deja una petaca de tabaco manoseada y una cajita de papelinas que ha sacado del abrigo. Extiende las manos sobre el fuego para desentumecerlas y poder liarse un par de cigarros que deja en el borde del tajo. Los mastines no han dejado de seguir a su amo con la mirada y de olfatear el aire cargado con los olores de la leche y la caldereta que se calienta en el fuego, aunque los cachorros cansados ya de esperar, duermen igual que los perrillos de carea, acurrucados unos junto a otros para darse calor.

El fuego ha consumido las partes finas de las ramas y ha perdido fuerza. Saca del fuego los cacharros de los perros donde la leche ya humea, cogiéndolos con un extremo de la manta para no quemarse; miga un poco de pan, lo menea para que se moje bien y los deja junto a la puerta. Los mastines se levantan rápidamente y despiertan al resto de perros. Todos acuden a los cacharros y tardan poco en devorar la leche migada; después vuelven relamiéndose a su sitio junto al fuego.

Se inclina sobre el caldero y se sirve en la escudilla unas tajadas de oveja y unas patatas. Luego saca el caldero de la lumbre y echa parte de la segunda ramada que prende en seguida, iluminando nuevamente la choza. Se acomoda en el asiento, recostándose en la pared y extendiendo las piernas hacia el fuego, sintiendo el calor agradable.

Come despacio, removiendo las patatas con la cuchara para enfriarlas y bebiendo un trago de vino de vez en cuando. Los huesos de las tajadas los deja a un lado para echárselos luego a los perros, que no dejan de seguir sus manos. Mira a su alrededor y observa los desperfectos que tendrá que arreglar cuando llegue el buen tiempo: recolocar alguna piedra que amenaza con caerse o arreglar el pequeño ventanuco que está tapado con un trapo y por el que no deja de entrar frío. Se rasca el mentón y siente el vello duro nacido hace un par de días; piensa que el domingo deberá levantarse de madrugada para ordeñar y luego ir al pueblo para asearse y afeitarse antes de ir a misa.

Rebaña el platillo con miga de pan y después corta unos trozos de queso. Cuando los acaba da un buen trago de vino, aclara la cuchara y la escudilla, ordena el tajo, guarda en el morral las sobras de pan, el queso, la navaja y la bota después de haberla rellenado; y echa los huesos en los cacharros de los perros. Los perros se vuelven a levantar ansiosos a devorar los huesos; al terminar, como saben que su amo no les va a dar más comida, se tumban unos junto a otros para darse calor.

De la talega colgada junto al camastro saca una botella de anís, coge la copita de cristal y lo deja en el tajo junto a los cigarros, a mano. Se sienta de nuevo con las piernas estiradas hacia el fuego, llena la copita y coge un cigarro. Enciende una cerilla y prende un cigarro que humea con dos caladas. Tira la cerilla al fuego

y coge el rabel y el arco que descansan en el taburete.

Rasga las cuerdas entonando romances y coplas, con el cigarro consumiéndose en los labios, alternando los cantares con breves sorbos de anís que siente que le calientan el cuerpo. Cuando se ha consumido el segundo cigarro acaba la copa, deja el rabel y el arco en el taburete, echa al fuego el resto de la leña, apaga la lámpara y se tumba en el camastro apoyando la cabeza sobre el brazo flexionado y arropándose con la manta. Los chasquidos de la leña quemándose, el calor que desprenden las llamas y que siente en la cara, y la respiración tranquila de los perros le arrullan hasta quedarse dormido.

La loba

La noche es fría y silenciosa. Los animales dormitan en sus refugios esperando que llegue el amanecer y se caliente la atmósfera. Las estrellas rilan en el cielo despejado y la luna creciente comienza a salir por el horizonte.

La loba salió al atardecer de su escondite entre las aulagas en una ladera soleada, y desde entonces deambula por el llano, con la cabeza gacha olisqueando el suelo en busca de algo que comer. Es parda con zonas más oscuras aunque la cabeza y el hocico comenzaron a canear hace tiempo. Está escuálida y tiene cicatrices y calvas por el lomo que evidencian una vida larga y difícil.

Sola, y en invierno, apenas puede cazar más que algún conejo que dormite descuidado en la boca de su madriguera o con rebañar los huesos de algún animal muerto. El campo en invierno es aún más solitario.

Se detiene y se sienta para lamerse las heridas de los cuartos traseros que ha sufrido en la última pelea con otra loba. De repente se incorpora y levanta el hocico venteando el aire. El olor es muy débil porque no hay viento que lo lleve. Da unos pasos en una y otra dirección con el hocico levantado, olfateando, buscando el origen, hasta que finalmente echa correr segura en una dirección.

En lo alto de una vaguada se detiene y olfatea despacio moviendo la cabeza de aquí para allá. Comienza a andar en una dirección pero gira rápido la cabeza y cambia de rumbo acelerando el paso. El olor es cada vez más intenso y la excitación cada vez mayor.

Cuando llega al borde del teso se detiene. Abajo hay una pequeña construcción cónica de piedra de la cual sale una columna de humo que en seguida se aquieta y a muy poca altura se extiende paralela al suelo. Adosado a ella hay un corral de piedra donde sestea el ganado, apiñado un animal junto a otro para darse calor.

La loba distingue el olor del ganado y se relame. Excitada, no deja de ventear el aire calmado intentando distinguir algún otro olor, atenta al menor ruido.

Desciende la ladera sin dejar de ventear el aire y con el oído atento, con el rabo entre las piernas como si quisiera esconderse. A medida que se acerca al redil el murmullo nervioso del ganado aumenta. Rodea el corral buscando una entrada y al no encontrarla da un salto para alcanzar lo alto de la valla de piedra, pero las garras se le escurren y cae de costado, lanzando un gemido. Vuelve a recorre la tapia buscando el sitio adecuado y hace un nuevo intento. Esta vez consigue alcanzar lo alto de tapia y saltar al otro.

Delante de ella está el ganado balando asustado, aplastándose unas ovejas a otras contra la tapia. Se lanza hacia él pero el rebaño se separa en dos describiendo sendos semicírculos a ambos lados. Corre detrás de un grupo y consigue agarrar la pata de una oveja pero la envestida alocada del otro hatajo la arrolla haciéndola rodar. Se incorpora y observa el rebaño reunido de nuevo, buscando los corderos. Distingue sus balidos agudos y lastimeros en el interior del rebaño, protegidos por las madres. Se arroja de nuevo en la dirección de donde provienen los quejidos y el rebaño vuelve a separarse, pero

esta vez queda desprotegido un grupo de borregos que se desperdiga al verse aislado. De dos zancadas atrapa por la cadera al más rezagado. De un rápido movimiento de cabeza lo golpea contra el suelo e instantáneamente lo aferra por el pescuezo, clavándole sus agudos y afilados colmillos en la tráquea.

Rápidamente sale del redil por donde entró, escuchando los ladrillos amenazadores de los mastines que el pastor guarda en la choza.

La cacería

El pastor se despierta sobresaltado por los ladridos de los perros, que arañan incesantemente la puerta. Separa a los perros a empellones para llegar hasta ella, busca a tientas la tranca y al abrirla los mastines y sus cachorros salen corriendo ladrando guiados por el olor de la loba. Sale detrás de ellos con el cayado en la mano, gritando insultos y maldiciones contra el animal ladrón. Gracias a la luz mortecina de la luna creciente y los ladridos, intuye la dirección que llevan los mastines tras la loba. Distingue en lo alto de la ladera la sombra veloz de la loba pero enseguida se oculta tras la línea oscura del teso. Al poco ve perderse las de los perros, cuyos ladridos resuenan en la llanura y poco a poco van perdiéndose hasta hacerse inaudibles.

La loba corta el aire rápida, con el borrego en la boca, clavando firmemente las garras en el suelo helado. Conoce el campo y sabe qué dirección debe tomar para perder a los perros que la acosan.

Desciende por una pequeña vaguada y sigue el cauce arriba del arroyo hacia su nacimiento, chopeando en el agua cuando rompe la capa de hielo en que se han convertido los remansos. Donde el hielo es grueso y no quiebra alguna pata se le escurre porque las garras no pueden aferrarse a él, pero no llega a perder el equilibrio y sigue avanzando segura. La vegetación va cerrándose dificultándola el paso a la vez que el vallejo se estrecha. Para llegar a lo alto del teso abandona el cauce y asciende por una ladera empinada cubierta por un espeso carrascal donde tiene que forcejear para romper las ramas de las chaparras porque la borrega se engancha en ellas. Al salir del monte está exhausta y tiene que detenerse para recuperar aliento. Sus propios jadeos no la dejan escuchar y pausa la respiración intermitentemente para oír el ladrido de los perros que no pierden su rastro.

Sigue avanzando cansada ya por la meseta cuyas rocas afiladas la hacen heridas sangrantes en las almohadillas. Tropieza dos veces y la tercera mete la pata delantera en una grieta y al quebrársele cae de bruces lanzando un gemido agudo de dolor. Se levanta cojeando, recupera la borrega y sigue avanzando a pesar del dolor.

La loba ya va cansada y oye cada más cerca el ladrido de los perros que han seguido su rastro incansablemente. Llega al borde del teso y desciende difícilmente por una ladera escarpada. Salta de peñasco en peñasco sin dejar de apresar el borrego que se balancea inerte en su boca.

Los ladridos de los mastines se oyen ya en lo alto del teso cuando la loba salta sobre una roca y ésta se desprende, cayendo ella y el borrego ladera abajo. La loba se incorpora desorientada y busca el rastro del cordero muerto. Cuando lo recupera una embestida la derriba y la hace rodar. Se zafa de su atacante y vuelve a incorporarse dejando el animal muerto en el suelo. Una roca le corta la retirada y se coloca en actitud defensiva, gruñendo y enseñando sus afilados colmillos. Delante están los cachorros y los mastines, gruñendo y enseñando los colmillos amenazadoramente, con el pelaje del lomo erizado, sin decidirse a atacar.

Un cachorro se lanza sobre los cuartos traseros de la loba pero ésta se revuelve y tira una dentellada que hace girones la oreja del perro, que se retira gimiendo. Otra cachorra la ataca de manos pero la loba que es más resabiada se lanza con más fuerza y de una pechada la derriba, quedando la perra a su merced bajo sus patas. Ésta la patea el pecho a la vez que intenta morderla pero la loba, impertérrita, esquiva las

dentelladas y clava sus punzantes colmillos en su cuello, ahogando los gemidos.

Entonces los mastines se arrojan juntos contra la loba, que tiene que saltar precipitadamente dejando libre a la perra herida de muerte. Les tira tarascadas intentando frenar el ataque. La mayoría no logra más que arrancar mechones de pelo aunque alguna les hiere, pero los colmillos son tan afilados y es tal la excitación que no sienten los cortes.

Los mastines no cejan en su esfuerzo de derribar a la loba atacándola fieramente, pero ésta se defiende tenazmente esquivando los mordiscos y resistiendo los envistes de las patas.

La loba, casi abatida, ve el cuello de la mastina y desesperada se tira a él sin ver la carlanca. Entre los gruñidos y ladridos no se oye el chasquido de los dientes al romperse con los pinchos del collar ni el aullido de dolor. La mastina siente que la loba ceja en su ataque y ve que recula sin cuidado. Entonces se lanza sobre ella derribándola sin dificultad y aprisiona tenazmente su cuello entre sus mandíbulas. La loba ya no tiene fuerzas para forcejear y su cuerpo va quedándose lentamente inmóvil.

Al instante los cachorros se lanzan sobre la loba, mordiéndola y tirando del pellejo. La mastina les deja jugar con ella hasta que les gruñe, luego la apresa fuertemente del cuello e inicia la vuelta a la tinada. El mastín por su parte ha recogido el borrego muerto. En el campo queda la cachorra muerta.

La mastina avanza despacio, incómoda por la impedimenta del animal muerto y el juego de los perros a su alrededor tratando de morderlo. No deja de gruñirles y de mover el animal de un lado a otro para evitarlo. Después de un rato los cachorros caminan ya tranquilos, aburridos de la novedad de la presa cazada.

Cuando llegan a la choza el hielo que cubre el llano brilla con las primeras luces del día. El pastor les recibe triste al ver que le falta la perra ojinegra pero rápido se le pasa y habla alegre a los perros: «¡Muy bien mis perros! ¡Ahora prepararé la borrega para que la comáis hoy!». Arranca la loba de las fauces de la mastina y cogiéndola por las orejas la cuelga por la cabeza de una horquilla clavada en un hueco del muro de la choza…

Tu pellejo
para el pastor para zamarra
El rabo
para las correas
Las orejas
para las mangas
De los dientes de tu boca
tenedores para el ama

Candeal

Que queremos tu pellica
para el pastor para una zamarra
El rabo para correas
para remendar la zamarra
Las pezuñas para corchetes
para abrocharse las bragas
Las tripas para unas cuerdas
para tocar la guitarra
Las orejas para abanicos
para abanicarse el ama
Los dientes para una vieja
para que roiga las castañas
Y el culo para un salero
para la recién casadas

Nuevo Mester de Juglaría

Diablo e infierno cubanos

Alejandro Batista López

La llegada del infierno, Lucifer y su ejército de demonios ocurre tiempo después, cuando fueron traídos por Diego Velázquez. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

Lo que cuenta la oralidad popular

Los indocubanos asentados en la isla practicaban el culto a un espíritu o genio del mal al que llamaban Mabuya, señor del infortunio, las desgracias y lo oscuro. Este símbolo mágico era muy temido por su fuerza y poder. Se le dedicaba un momento para honrarlo con un ritual diferente al de otros ídolos de protección y ayuda. La llegada del infierno, Lucifer y su ejército de demonios ocurre tiempo después, cuando fueron traídos por Diego Velázquez. El dios Mabuya se fue de estas tierras de la manera más brutal que pueda existir, le dieron muerte a través de las hogueras, no solo a él, sino a cada una de sus maneras de manifestarse. Después de la cruenta batalla quedó toda la isla libre para que Lucifer tuviera en ella un nuevo reino, distinto al que tenía en el lugar de

su procedencia. Aquí estaba lejos de la luz de los vitrales góticos, del brillo insoportable de los crucifijos de oro, de la mirada inquisidora de los íconos, del agua bendita y el olor a incienso, entre otras armas poderosas que lo destruyen. Se adaptó cómodamente a las nuevas costumbres que recién se formaban en las primeras villas. Fue testigo de muchos acontecimientos ocurridos en aquellos años de conquista de la tierra más hermosa del mundo y, de esta manera, ocupó territorios, trazó caminos, preparó cuevas, valles y maniguas, ríos y mares para que sus legiones oscuras pudieran habitar en ellas. En pleno siglo XVI ya estaban creadas todas las condiciones para su coronación y traer a Cuba al príncipe Belcebú que se haría cargo de la nueva nación infernal.

Según la tradición popular y algunos testimonios de época recogidos en libros, fue en las costas de Tesico de la antigua villa de San Juan de los Remedios donde Lucifer plantó la puerta para comunicarse con sus devotos y en la cueva de El Boquerón construyó su guarida. La llave le fue entregada a una vieja cabalista, llamada Juana Márquez, quien custodiaría la entrada de sacerdotes e intrusos que quisieran acceder al abismo sin el permiso permitido. En el año 1682 fue la coronación del emperador infernal, aparecieron más de ochocientos mil legiones de demonios a visitar el nuevo palacio enclavado en un pantano de azufre ubicado debajo de la villa. Asistió la jerarquía más importante del infierno: el príncipe Belcebú, la bestia de la soberbia que estaba destinado para dominar la

Fue en las costas de Tesico de la antigua villa de San Juan de los Remedios donde Lucifer plantó la puerta para comunicarse con sus devotos y en la cueva de El Boquerón construyó su guarida. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

isla; Astaró, el lujurioso primer duque, acompañado de seis grandes espíritus que, por su poder, le entregarían toda su potencia. Estos espíritus fueron: Luz y fuego, el primer ministro destinado a propiciar la gula; Satanashe y Agaliár los grandes generales –el primero es el encargado de poner en la lengua las palabras que le faltan a los hombres y el segundo dirigiría a los brujos y hechiceros–; Sargatanás, el brigadier de la envidia; Zaraó, el teniente general de la ira; y Nube negra, el mariscal de campo con el poder de la avaricia.

Las apariciones de Lucifer a los habitantes de la región comenzaron a efectuarse a través del cuerpo de Leonarda, una negra sumisa que era poseída por él, la que con un lenguaje extraño e irregular voz daba órdenes y predecía el futuro. Ella era su esclava favorita hasta que el sacerdote José González de la Cruz, en acto de exorcismo, logró expulsar de su cuerpo a Lucifer y todos los demonios que la habitaban, ante el alcalde, notario y escribano, los que dieron fe de tal acto.

El cronista y antropólogo Fernando Ortiz en su libro titulado *Historia de una pelea cubana contra los demonios* nos cuenta sobre la secreta afinidad de Leonarda con el diablo:

> *[…] el caso de Leonarda no fue único en Remedios; pero, fue privilegio discriminatorio en su favor si Lucifer prefirió estacionarse con su gran cortejo en sus entrañas para una misión pública tan importante. Los espirituados en Remedios fueron muchos blancos y negros sin distinción, pero solo Leonarda fue la preferida por Lucifer. El diablo no las piensa… […] Es probable que Leonarda se sienta orgullosa y envanecida por su intimidad con el rey infernal, aunque después de sus transes proféticos, ella quedase sin recordar una palabra de lo que había dicho Lucifer. […] No hay dato que permita conocer cuáles fueron las especiales relaciones del Gran Diablo con Leonarda y por qué aquel prefirió su tostado aparato carnal para desde su interior comunicarse con el clérigo y demás gente de la amenazada villa. […] El demonio penetraba silencioso en el cuerpo de la negra Leonarda, sin violencia, ni ruidos; se portaba muy seriamente, como correspondía a su misión de mensajero divino […]*[1].

Los demonios exorcizados invadieron Remedios y a las zonas cercanas. Muchos de ellos se trasfiguraron en animales, hacían y deshacían a sus anchas en las calles, hogares, aparecían por los caminos y conquistaron el cielo. Entre ellos figuran: el cencerro del arria, la gritona de El Seborucal, las plagas de sapos bulleros, una gallina que merodeaba por la plaza de El Cristo, el sonido ensordecedor del Sapo de El Boquerón, hormigas gigantes, majaes que devoraban crías de ganados, pozos con agua ensangrentada dominados por madres de agua, güijes lascivos, almas en pena de mujeres asesinadas que gritaban de dolor y una cabeza de gran dimensión a la que llamaron Patricio, que aparecía sobre la torre de la Iglesia Parroquial Mayor anunciando lluvias y desastres naturales.

A pesar de la oscuridad que causaban estas herejías, se encontraba por aquellos años en todo su esplendor, el hallazgo más apreciado de la historia cristiana de Remedios: la aparición de la Virgen del Buenviaje en una de las costas cercanas. Estos hombres de la villa, llenos de ansias renacentistas, pero aún con pensamiento medieval, contrastaron en Remedios cielo e infierno protegidos por la presencia de la imagen de María, como la más fiel defensora de ellos. Lucifer despertó la chispa del egoísmo y los remedianos se apoderaron de la Virgen y no permitieron que escudara al resto de la isla. Hicieron para ella una ermita en la casa de un negro viejo paralítico que la cuidaba con mucho recelo. Los demonios se expandieron por otras tierras desprotegidas del amparo de la del Virgen del Buenviaje. Las restantes villas invadidas por animales siniestros y contrahechos, se vieron obligadas a buscar amparo en santos católi-

1 *Fernando Ortiz:* Historia de una pelea cubana contra los demonios, *Editorial de Ciencias Sociales. La Habana, 1975. Pp. 108 – 109.*

Los demonios exorcizados invadieron Remedios y a las zonas cercanas. Muchos de ellos se trasfiguraron en animales, hacían y deshacían a sus anchas en las calles, hogares, aparecían por los caminos y conquistaron el cielo. **Ilustración: Alejandro Calzada Miranda**

cos a los que nombraron protectores y patronos de su comarca.

Lucifer abrió las puertas del mar a demonios de otras tierras para consolidar su reino. De África llegaron Lukankanse, Kadiampembe y Avíta. Del medio oriente Iblís, del Islam, y Angra Mainyu de la tierra iraní. Arribaron ejércitos de huestes de Asuras sin karma de la lejana India y, desde el foso de la muralla china, el diantre Yan Luo montado en un imponente dragón rojo. Todos con el mismo fin, fortalecer la gran pelea demoníaca contra los cubanos, contienda que aún perdura en la isla.

El diablo cubanizado

Samuel Feijoó uno de los intelectuales más importantes del siglo XX, etnógrafo e investigador de la cultura popular, muestra en su libro *Mitología Cubana* la imagen de un Lucifer muy cubanizado, descubierto a través de cientos de relatos reunidos entre las década del cincuenta y el setenta de personas que se tropezaron con él en los pequeños pueblos de la antiguas provincia de Las Villas. Su nueva apariencia está registrada en uno de los testimonios compilados por José Seoane:

El diablo clásico

Yo tenía unos primos que estaban en una situación económica muy mala porque se gastaban el dinero en bailes y mujeres y tenían a la madre casi abandoná. Un día la madre le pidió un peso a uno de ello y él se lo negó porque tenía que ir a un baile. Entonces la madre lo maldijo diciéndole:

–¡Permita Dios que el diablo te salga!

El muchacho no hizo caso y esa noche fue a un baile y cuando venía a caballo sintió que le aguantaban el caballo

¡Permita Dios que el diablo te salga! Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín

Era un hombre grande vestido de rojo con unos tarros en la frente y un rabo larguísimo. Estaba echando candela por la boca. Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín

y vio al diablo. ¡Dios mío! Era un hombre grande vestido de rojo con unos tarros en la frente y un rabo larguísimo. Estaba echando candela por la boca. El caballo huyó desorbitado y el muchacho llegó a la casa atacao de los nervios, ensuciao y orinao.

Eso le pasó porque la maldición de una madre siempre alcanza [2].

2 *Samuel Feijóo:* Mitología cubana, *Editorial Letras Cubanas, cuarta edición, La Habana, 2007. P. 72.*

Por otra parte René Batista Moreno, escritor y folclorista camajuanense, en su libro titulado *La fiesta del tocororo* sintetiza en pocas palabras la versión del campesinado cuando se les parece «la bestia» en maniguas, guardarrayas,

El diablo es, según la tradición cristiana, un ángel devenido espíritu del mal, pero la imaginación popular le inventó un cuerpo, lo hizo un multiforme. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

Quienes se encontraron con él, aquí en la Isla, dicen que tenía piel, barbas, cuernos y patas de caprino, alas de murciélago, un rabo largo y fino como un ratón o serpiente y que, cuando se encolerizaba, echaba fuego por los ojos, la nariz, las orejas y la boca. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

cuevas, ríos, en sembrados y hasta en casa de tabacos.

> *[…] El diablo es, según la tradición cristiana, un ángel devenido espíritu del mal, pero la imaginación popular le inventó un cuerpo, lo hizo un multiforme. […] Quienes se encontraron con él, aquí en la Isla, dicen que tenía piel, barbas, cuernos y patas de caprino, alas de murciélago, un rabo largo y fino como un ratón o serpiente y que, cuando se encolerizaba, echaba fuego por los ojos, la nariz, las orejas y la boca. […]Todo el que lo ha visto, lo describe de la forma comentada, con muy pocas variantes, porque en la imaginación cubana no se concibe el diablo de otra manera. […]* [3].

No solo en relatos testimoniales se ha presentado el diablo cubano; su figura ha sido fuente de inspiración a dibujantes populares. Tal es el caso del artista Pedro Osés el cual dedicó toda su vida a desenmascarar el rostro de este ser en muchos de sus cuadros, cuando veía pasear su sombra por los campos de Guara-

3 *René Batista Moreno:* La fiesta del tocororo, *Ediciones La Memoria, Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau, La Habana, 2010. P. 80*

Los hijos del diablo. **Autor: Pedro Osés**

El cementerio del diablo. Autor: Pedro Osés

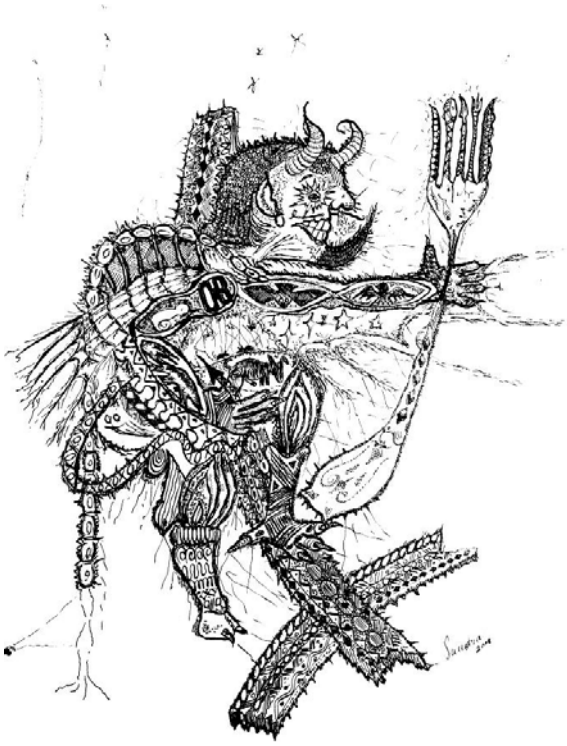
cabuya, allá en el centro de la Isla. Poetas de diferentes generaciones amantes de los temas grises y siniestros, han hecho gala de su reinado y sus mutantes maneras de presentarse. El escritor camajuanense Eduardo González Bonachea muestra en esta prosa pasajes dantescos llevados a lo bucólico de la paisajística cubana.

Camino al averno

Con la guía y la manera de un nuevo Virgilio, previa estancia en el lago Minerva nos vamos al averno cubano, hacia los montes de fe perdida, hacia las pozas de agua quieta donde pululan las madreaguas *de cuernos afilados y los güijes que corren tras las oscuras ovejas, vamos con la cal de los huesos paternos andando la cuesta que no es subida sino abismo, vamos monstruos dulces, dibújenme una cruz de limo en el centro del pecho como un beso de sombra, sombras somos en este viaje de pueblos pequeños que no caben en las manos pero si en la cabeza. ¿Dónde están los arcanos, las mascotas infernales, los ancianos derretidos con el sol en la frente? Vamos paisaje de ida hacia los surcos de aguas volando en palomas como cuervos llevando almas sin palabras hacia los fondos.*

La aldea maldita. Autor: Pedro Osés

Muchos de los testimoniantes entrevistados para este trabajo, aseguran haber tenido la oportunidad de estar cerca de Lucifer, de conocer cómo es su extenso reino por las imágenes que él les muestra mientras hacen el pacto del alma con el fuego. Para llegar a su trono hay siete puertas, cada una con su llave. El encuentro tiene su ritual, siete maneras de llamarlo y de pactar con él. El demonio le hace entrega de las llaves con formas disparejas, y solo existen siete maneras de usarlas. Lucifer se presenta con diversos signos en cada una, diferentes rostros, produce olores fuertes a azufre, provoca sensaciones arrebatadoras, visiones asombrosas, la mayoría de ellas placenteras aunque estés invadido por el miedo y, lo más importante de todo, te entrega el poder oscuro de su magia. Sin revelar los secretos guardados por sus hijos consagrados a él, comienza aquí una guía para descubrir el ancho sendero que nos llevará a su encuentro.



El demonio le hace entrega de las llaves con formas disparejas, y solo existen siete maneras de usarlas.
Ilustración: Sandra Caballero

I. El reino de Lucifer

Aquella noche de Domingo de Resurrección me acosté más temprano de lo acostumbrado. Había terminado la Semana Santa y las labores fueron muy fuertes por la cantidad de ceremonias y sacrificios que tuvimos que hacer. El Viernes Santo se pactó con Lucifer, el Sábado de Gloria hubo que hacerles culto a los santos y recibir el domingo con la acostumbrada fiesta de los apadrinados. Caí muerto - como se dice - en la cama a tal punto que de solo colocar la cabeza en mi almohada entré en un profundo sueño y caí en un delicioso letargo. Mi cuerpo se relajó completo, aunque me dolían todos los huesos sentí una sensación muy agradable como si estuviera suspendido en el aire.

No supe más nada de mí hasta que sentí las caricias de alguien y desperté de sobresalto. Yo estaba seguro que seguía dormido, pero eso no importó, abrí los ojos y no me encontraba en mi cuarto, ni en mi cama, estaba acostado sobre un mármol frío y rígido. Todo era muy oscuro, solo sentía las mismas caricias sobre mí y cuando la vista se me adaptó a la oscuridad, lo pude ver todo. A mi lado estaba sentado Lucifer, con un rostro agradable y muy risueño, vestido de gris y plata ¡estaba bello esa noche! Lo primero que me dio fue el agradecimiento por todas las labores hechas para él en los días anteriores. Conversamos un buen rato, apenas lo podía distinguir completamente, tenía sus ojos color amarillo claro, su rostro blanco, muy blanco, cubierto por una sencilla barba rojiza. Tenía puesta una corona de plata, y el pelo, también rojizo y ondeado, le cubría toda la espalda. Me dio un libro secreto para trabajar su poder oculto y tomado de la mano, nos pusimos al borde un abismo para enseñarme su reino. ¡Fue una experiencia increíble! En el centro de aquel panorama estaba el palacio con su trono. El salón lo conformaban arcadas cóncavas como las paredes de una cueva, con sus colgantes rocosos. Las paredes estaban tapizadas con carbones encendidos, de esos que no se nunca se apagan, y el calor era insoportable, pero estaba maravillado con todo aquello.

Alrededor del palacio estaba el primer foso en forma de círculo, un lugar inundado de tesoros, ¡qué manera de haber riquezas! Vi oro, mucho oro, piedras preciosas, jarrones de plata, monedas de varios tipos y de todos los tiempos, había sables, espadas, puñales, lanzas, machetes y una infinidad de armas más, que nunca las había visto ni sabía que existían.

En un círculo más amplio que el primero estaba el segundo foso, rodeado de hornos de carbón; ahí vi animales extraños que eran los guardianes de toda esa riqueza. Entre ellos logré divisar muchas serpientes con cuernos, toros encendidos, cientos de cocuyos, enjambres de avispas, gastos, perros, alacranes, arañas pelúas, y me llamaron la atención unas mujeres con el torso desnudo, mitad humanas mitad pájaros con grandes alas, que revoloteaban sobre el lugar.

El tercer foso, que era otro círculo más amplio que los dos restantes, estaba lleno de demonios de toda clase, ahí vive su ejército. Se encontraban practicando una constante lucha, ejercitando juegos de fuerzas, saltando unos encima de otros, daban volteretas en el aire, no descansaban, se veían inquietos, una locura que te atormenta si osas pasar más de tres minutos mirándolos.

Después me enseñó el cuarto foso de mayor amplitud que los tres restantes, era un río de azufre hirviendo, allí se encontraban las almas de las personas que en vida fueron adineradas, opulentas y dominantes, ya fuesen buenas o malas —ahí no importan los sentimientos— o hayan pecado muchas o pocas veces, lo que vale es su jerarquía, y a pesar del tormento, los vi pasear serenos por el río montados en pequeñas barcas con mucha comodidad.

Seguidamente, más amplio que los cuatro restantes, se dejó ver el quinto foso que era la profundidad del río de azufre. Allí estaban en el tormento los que fueron pobres en la vida, con las mismas exigencias que los del foso anterior y, como pobres, no había barca para ellos, emergían dando gritos en el burbujeo del fango, y me dijo «Pobres en la tierra, pobres en el infierno, ahí están todos pagando su pobreza». Yo hice silencio y seguí observando.

El sexto círculo era un foso más amplio que los cinco restantes. Un lugar paradisíaco lleno de árboles, ríos de agua limpia, flores, frutas y tierra firme. Ahí se detuvo un momento, volvió sobre mí y me dijo: «Este es el lugar de mis hijos, aquí están todos los que bien me sirvieron en la vida y cumplieron mis leyes, es un lugar de descanso lleno de felicidad, yo se las proporciono en los dos mundos y aquí están recibiendo su recompensa, aquí estarás si bien me secundas, bien te pagaré».

Después de estas palabras y como un soplo, pasé una muralla de fuego que era el séptimo foso el cual divide la tierra del infierno. Me devolvió al mármol frío, me acostó sobre él como lo hace un padre con un su niño recién en su cuna, y creí que seguía despierto. Un rayo de luz rasgó aquel cielo sombrío y abrí los ojos, ya estaba en mi cama, en mi casa nuevamente y tenía en mis manos este libro que te estoy mostrando, el libro sagrado infernal el cual no dejo por supuesto que nadie lo toque, es mi tratado con Lucifer y por aquí es por donde trabajo, como ves lo traje del mismísimo infierno, lo conservo así hasta hoy en día como recuerdo de aquella experiencia que tuve.

Ángel Izquierdo de la Paz, (Yayo), brujo de monte, soldado del diablo, médico kinsí, 82 años, Finca Rosario, Mayaría arriba.

Las artes diabólicas, Oración para atraer su presencia

Yo trabajo con un espíritu del infierno el cual me ha proporcionado mucha sabiduría en cuestiones de diablo brujo. Se llama Luz Satán, médico saorí (zahorí) que en vida se dedicaba a dar culto al fuego y trabajar con él. Cuando sube a mi cuerpo habla en una lengua extraña, para esto tengo un escriba a mi lado desde hace muchos años y tiene una buena comunicación con él. Este espíritu se dedica solamente a hacer el mal con las fuerzas que tiene de diablo. Aquí

tengo guardada una oración que me la dijo en un sueño, es una oración vieja conocida por muchos brujos de antes y es con ella que se le da la bienvenida cuando lo invocas y quieres pactar específicamente con el amo infernal.

Aquí en Cuba está oración se ha transmitido de viejos a jóvenes que tengan el camino abierto para trabajar con los secretos demoníacos como médicos brujos que así es como nos llamamos. El espíritu nos manda que vivamos apartados del pueblo y de vecinos cercanos, prácticamente en medio de la manigua como ermitaños. Así llevo casi cincuenta años desde que empecé a consultar con él. Es que debes estar tranquilo, sereno, meditar mucho y hacer, como el esclavo que eres, todo lo que se te manda. No se debe vivir con nadie porque en días específicos cuando estás sentado junto al patrono mayor, él te muestra muchas cosas, por ejemplo su poderío en esta tierra, cómo es su reino aquí, cada lugar, sus fortunas y hasta te da la posibilidad de ver todos los muertos que están allí, por ejemplo: familiares, personas amigas, enemigas, personajes históricos como mambises y españoles, duques cubanos, presidentes, pintores, poetas y principalmente almas de antiguos hermanos brujos. Yo he hablado con cientos de ellos y los lugares vistos son increíbles por su oscura belleza, las llamas siempre aparecen como barrera entre nosotros, estas almas navegan en un río negro de azufre en barcas muy pequeñas de color blanco, muy blanco, labradas en oro. Andan acompañados de otras ánimas consagradas al infierno que son su guía.

A este humilde lugar donde vivo vienen cientos y cientos de personas a tratarse porque los poderes de Satanás son muy fuertes. Muchos de los que me visitan traen un mal incurable y después de tratarse al cabo del tiempo se han sanado pero eso sí, como pacto al fin deben traer su ofrenda, la que mi guía diga. Algunos de los que aquí vienen lo hacen con ambiciones de poder, fuerza y dinero. Sin embargo, al tiempo, he visto caer en el piso todo lo que logran en la vida después del pacto, para esas cuestiones el diablo paga mal a quien bien le sirve. Aunque parezca increíble, trabajo para el sanamiento *de las personas. Las que se mejoran y obedecen agradecidas viven tiempo indefinido, las que no, lo que hacen es abrirse ellos mismos el camino al infierno. Solo te puedo dar la oración, por si un día la necesitas para que veas también las bellas comarcas y riquezas que hay en el otro lado del abismo y espero que si el amo te habla, no quieras pactar nada con él.*

Juan Andrés Sotolongo Moreno,
médico brujo, 92 años, Santa Fe, monte de Santa Clarita.

Oración cubana para dar la bienvenida al diablo

Oh espléndido y poderoso ángel de las oscuridades, Satanás, espíritu del mal y emperador del infierno, me rindo ante ti y te reconozco como mi dueño y rey, si me pones en mis manos y en mis pensamientos las artes ocultas del brujo, dándome el don de conocer el misterio de las ciencias oscuras que posees. Admíteme entre tus escogidos y como hijo fiel te serviré hasta el último día de mi vida. Quiero ver realizadas mis aspiraciones de caudales y de conformidad, el logro de la persona que yo deseo para mí y la destrucción y el daño para mis enemigos. Dame mi señor Satanás el poder que necesito para conseguir todo lo que me proponga. Deseo ser tu esclavo y para ello puedes disponer de mi cuerpo y de mi alma. Si aceptas este pacto contigo, firmado con mi sangre, preséntate ante mí para reconocerte como señor y soberano.

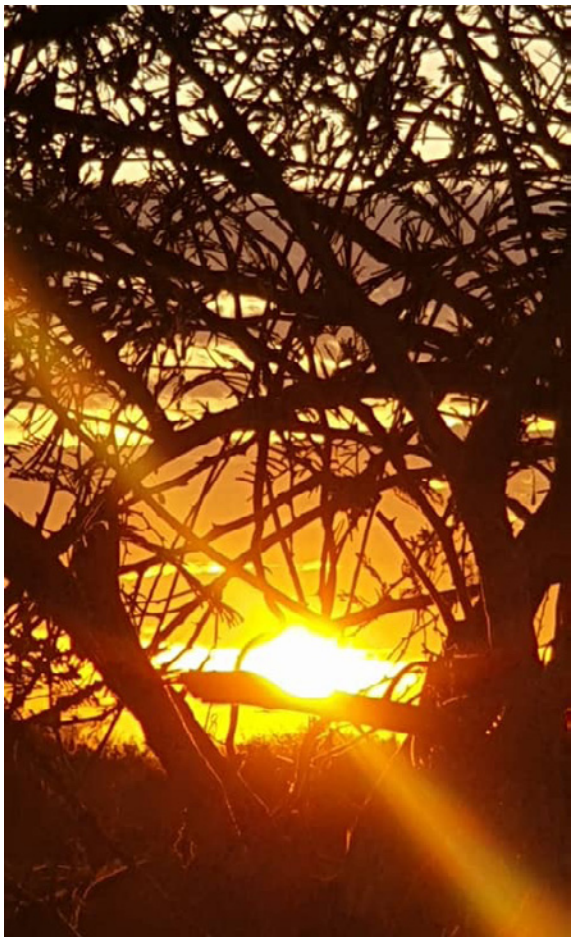
Texto escrito en un pedazo de una corteza de ceiba con puño y letra del testimoniante, aparece grabado con fuego.

II. Las siete puertas del infierno

Llave de la primera puerta del infierno para abrirla en un valle en tiempo de sequía y no tenga nada verde

Con un gato negro se puede hacer todo el mal del mundo, se utiliza para llamar al diablo y tenerlo en tus manos, dominarlo y cada vez que lo llames no va a poder aguantarse y se te aparece, este pacto se debe hacer los viernes santos en un valle donde haya mucha sequía y no exista hierba verde ninguna. El gato debe ser negro completo, no puede tener ni un pelo blanco, ni una pinta, ni nada de eso. Usted coge ese gato y lo sacrifica a las doce de la noche cuando la luna llena está en el mismo centro del cielo y que esté bien alineada con la tierra, coges varias semillas de café y le metes una en cada ojo, una en cada oído, una en la boca y una por el culo. Coges ese gato y lo entierras allí mismo o en medio de un cuatro caminos que haya cerca, depende donde quieras el lugar en ese valle para llamar al diablo para pactar con él. Entonces todas las noches, a la misma hora, usted sale a regar ese gato con agua sucia de río, vas a sentir sombras que pasan por tu lado, pasos rápidos, voces extrañas que te llaman o hablan en murmullo, no puedes tener miedo, porque esos son los espíritus infernales que empiezan a preparar el encuentro y tienes que armarte de valor. De todas esas semillas que enterraste van a nacer de una a tres matas de café, de la cual ni usted ni nadie lo puede tomar.

El pacto también hay que hacerlo la noche de un viernes que, desde el día del sacrifico, el tiempo de espera para el crecimiento de la planta y la maduración del primer gano de café coincide con un viernes 13. Tomas esa semilla en la mano izquierda y con el dedo del medio la aprietas fuertemente contra la palma de la mano, exactamente donde se entrecruza la letra M - de muerte - *que tenemos marcada. Llamas a Lucifer con la oración de los ancestros, pides su presencia junto a ti y en ese momento verás cómo se abre una de las puertas del inferno en la tierra y este va a venir como el mismo gato a tus pies. Le puedes ordenar lo que quieras y se lo vas a pedir con toda confianza, no debes titubear, Lucifer no puede darse cuenta que estás* cagao *de miedo ante él porque entonces no eres digno de ser su soldado aquí en la tierra y se va como mismo vino. Él va a cumplir con todo lo que le pidas en ese momento, pero también te hablará, te dará lecciones y secretos de ciencias ocultas, escucharás su voz atento sin interrumpirlo, es un encuentro sumamente bello y cuando termina con tu pedido, el cual cumple antes del amanecer, se retira silenciosamente. Después de este encuentro debes arrojar esa semilla lejos de allí y no tocarla más porque la llave no va a tener efecto. De todos modos esa mata de café te va a seguir pariendo y es tuya. El ritual para su encuentro será entonces cada año, en el mismo lugar de ese valle los viernes santos, haya o no sequía.*



El ritual para su encuentro será entonces cada año, en el mismo lugar de ese valle los viernes santos, haya o no sequía. **Fotografía: Hecdrían Domínguez**

Como te dije anteriormente no debes permitir que nadie toque esa mata de café, solo hasta después que mueras. Se recomienda trasplantarla la noche del primer pacto para un lugar seguro en tu casa, donde la puedas tener cerca y vigilarla. Si los granos se caen o usted los recoge, los echas en una vasija bien oscura y los colocas al pie del sitio que le tengas destinado a él, que puede ser también en tu prenda. Todo el año tendrás la llave si la necesitas para alguna urgencia.

Hilario Fernández Guevara (Tata Ndoki Siete Rayos, Batalla Lumbra Mundo), palero, 43 años, Camajuaní.

Llave de la segunda puerta del infierno para abrirla en la cima de una loma donde sople fuerte el viento

Es antes del alba del Sábado de Gloria que se planta un muerto infernal, para esto se reúnen todos los miembros de la religión, a lo que llamamos nuestra familia de hechiceros. Cuando amanece el Viernes Santo desde muy temprano salgo a recoger yerbas de labor, entre otras cosas para comenzar a organizar la ceremonia. Cuando cae la noche a partir de las seis de la tarde más menos y con todo preparado como se nos ordena, ya es la hora buena para iniciar el juego con los muertos porque ellos ese día permiten que abramos la puerta del infierno y el diablo venga, nos haga compañía, es un día perfecto para hacer un pacto con él.

Comienza el juego y llamamos a todos los muertos, todos los eggún, *los espíritus que aún deambulan en la tierra, los antepasados y los muertos infernales. Antes de empezar este juego se hace la* mamba *de ese viernes santo y se dice pide licencia a Lukankanse es decir, le damos licencia al diablo a que venga, no a Dios porque estamos en Semana Santa. Comenzamos el canto y se llama Ndoki para plantar con el diablo, se invoca su maléfico nombre para que tiemble la tierra y que venga a acabar con todos nuestros enemigos para que no puedan vivir en paz. Para obtener la llave hay que subir a las doce la noche –ya sábado– a la cima de una loma, hacer una firma secreta con carbón en el piso y todos los que estamos allí en ese momento debemos estar vestidos de negro y se lee la oración del pacto, acompañado con un cántico a Satanás que dice: «Grandioso eres Lucifer, grandioso en todos los tiempos. Luz bella, luz oscura, grandioso eres Lucifer. Ven, sube a la tierra, deja tu morada donde quiera que te halles, ven háblame, ven tu siervo te reclama, Grandioso eres Lucifer, grandioso». De esta manera cantas al diablo y empiezas a invocarlo y pedirle su presencia. Debes llevar tu tridente cargado con unos preparos de fuerzas para dar vida y enseguida sientes el viento fuerte, viento del sur, viento malo, acompañado del diablo. Comienza el sacrifico a Lucifer, se le dan los tres animales negros que él necesita para venir los cuales son: una tiñosa, un gato y un chivo. Hacemos alrededor del sacrificio siete círculos con pólvora y alcohol se prende candela al ritmo de un cántico de bienvenida que dice así: «fuego camino sabanía, palo pá dónde va». Y volvemos a invocarlo y encima de la prenda que llevas a su nombre para la ceremonia debes tener un papel amarillo escrito con todos los nombres de tus enemigos y se lo pones encima de donde se hacen los sacrificios.*

Para que la luz del infierno ilumine el lugar coges un porrón de barro de esos que venían antes que se usaban en la caña, los porrones viejos, se le tapa el pitillo chiquito con cera y le echas alcohol dentro y lo remeneas bien y cuando estás cantando al diablo se enciende el porrón y sube la candela y ves cómo sube y bajan las llamas del infierno a través de tu porrón, es un encuentro muy luminoso porque no se necesitan las sombras, sino las llamas porque las llamas dan vida . Cuando lo oscuro esté despejado, se abren grietas en la cima de la loma y una de ellas es la puerta por la que sube majestuosamente Lukankase, vestido de negro y plata, con su rostro bello y con calor en sus manos. Él viene a entregarnos la llave de esa puerta por la cual debemos llamarlo cada vez que lo necesitemos. Todos bailamos alrededor de la candela mientras se canta. El porrón llega, coge una

Cuando cae la noche a partir de las seis de la tarde más menos y con todo preparado como se nos ordena, ya es la hora buena para iniciar el juego con los muertos porque ellos ese día permiten que abramos la puerta del infierno y el diablo venga, nos haga compañía, es un día perfecto para hacer un pacto con él. **Fotografía: Hecdrían Domínguez**

fuerza increíble y hace un chiflido del carajo con un sonido como si fuese a reventar, ese chiflido es la voz del diablo que llega, nos habla, nos deja algunos secretos que debemos saber marcados en piedras y se lleva los muertos que estaban allí esperándolo también, tu sientes que los gallos cantan como si ya fuese de día, los perros mayormente aúllan, y hace un estruendo en la tierra como si se abriera en dos. Cuando salen los primeros rayos del sol del Sábado de Gloria, salimos a buscar yerbas en el lugar del encuentro, se hace un manojo con ellas y se ponen a secar en un saco porque esas yerbas son poderosas, consagradas y tienen toda la energía que dejó el diablo en la ceremonia.

Yosvani Cabrera Casanova, (Lucero Ndandy, Campo Lemba, Buey Suelto en la Sabana) palero, 38 años, Santa Clara.

Llave de la tercera puerta del infierno para abrirla en un cementerio viejo y abandonado

Una de las mejores maneras de pactar con el diablo, bajarlo y conversar con él, es en un cementerio viejo y abandonado, en Cuba hay pocos, pero los hay. Puede ser también en un antiguo cementerio de esclavos, cementerios de indios o de hebreos judíos, como al que llaman de los turcos allá en Camajuaní. Ahí siempre aguarda en silencio una puerta de entrada al infierno. El cementerio es un lugar de sombras y ellas te ayudarán al encuentro con Satán, esta sesión debe hacerse preferentemente a las doce de la noche, en el mismo camposanto, encima del clavo que hay enterrado en ellos. Se traza una firma secreta que solo los brujos la conocen, esa firma debe ser con tiza o con cal, se planta la firma, se le echa polvo de muertos, debes tener un garabato de guayaba o de ciprés y a las doce de la noche se prende una vela oscura, eso sí, tiene que hacerse una noche sin estrellas ni luna. Se reza un padre nuestro, se reza un ave María, primero con Dios todo, y después se vira el conjuro y se comienza diciendo sin Dios y sin Santa María, se empieza a maldecir y se le pide permiso a Centella dueña del cementerio y allí al poco rato en Campo finda, *si usted de verdad es osado y tiene el valor suficiente y no lleva la cruz encima, se ve cómo se abre la puerta del infierno en la tierra y el diablo aparece en forma de animales, por ejemplo, yo lo he visto como una gran serpiente con cuernos parecido al dragón, hay veces que surge*

con cuerpo de hombre, cabeza de chivo y sus patas de toro. Viene con muy mal olor haciendo unos estruendos ensordecedores. Se empieza a rezar las oraciones que los brujos conocen y él cambia su apariencia, vuelve a tomar su propia personalidad y empieza caminar a tu encuentro de otra manera en forma de sombra, vestido de blanco reluciente, aunque no alcances a ver su rostro siempre vas a observar una imagen muy bella caminando sobre las tumbas para hacer el pacto. Hay que tener valor para poder llamarlo, siempre cae una bola de candela entre los dos y nunca viene solo, está acompañado con nueve o trece espíritus infernales, por eso es que alrededor se sienten pasos, muchos pasos.

Después de hablar un rato con él si le conviene el pacto que haces, lo va a sellar con su propia sangre y tú con la tuya, sangre que es un rasguño en tu dedo índice de la mano izquierda, lo pones sobre sus manos que te reciben abiertas, en las cuales sentirás un calor muy profundo y arderá todo tu cuerpo por dentro porque está escribiendo los códigos del contrato en tu alma para que nunca olvides, así el pacto queda sellado. Apagas la vela y todo vuelve a quedar en tinieblas, terminada la alianza verás que enseguida se ven las estrellas en el cielo y la luna sale entre las nubes negras. Él se retira sin que te des cuenta, se cierra esa puerta del infierno y en tus pies aparecerá puesta una llave

Una de las mejores maneras de pactar con el diablo, bajarlo y conversar con él, es en un cementerio viejo y abandonado, en Cuba hay pocos, pero los hay. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

que solo se puede tener tres formas, el colmillo de una serpiente, cola y ponzoña de un alacrán o el pico de un aura tiñosa. Esa es la vía de volver a comunicarte con él cuando lo desees y necesites de sus favores. Apretarás la llave sobre tu hombro izquierdo, en ese u otro cementerio, y en cuanto sangres y caigan las tres primeras gotas al suelo, se abre el camino ante ti.

Juan Vicente Montesino Peraza –Juante–, cartomántico, espiritista y brujo, 84 años, Finca santa Catalina, río Guaní, Remedios.

Llave de la cuarta puerta del infierno para abrirla en el centro de una cueva

Para abrir una de las puertas del infierno y que el diablo suba a la tierra a pactar contigo el trabajo se hace dentro de una cueva a las doce de la noche. Para esto se utiliza una palangana a la que se le echa agua y le agregas cenizas. Para esta ceremonia tienes que tener la presencia de tres animales que son de él, el primero es un gato negro sin manchas, siete murciélagos y un majá de Santa María. En esa palangana el agua se liga bien con las cenizas y se le echa sal para presentarle al diablo la presencia del mar. Con esto tiene todas las cosas de este mundo: luz, sombra, mar y tierra, principio y fin de la vida. Por eso es que se dice agua de mar en tierra de río, es porque estás usando algo perteneciente al mar en tierra de monte adentro. Al gato se le queman las cuatro patas antes de sacrificarlo con el objetivo de que el gato grite y con este grito se hace una invocación al mismo demonio, se le lee su oración para que venga a pactar. Se ofrenda el gato dentro de esa palangana, después los murciélagos y al final el majá, se mezcla el sacrificio de sus animales con vino seco, miel y un ramaje de palo diablo. Ahí se le hace la invocación a él, debes hacerlo a toda voz, bien alto, que resuene tu invocación en las paredes de la cueva y que el eco de tus palabras estremezca el lugar. La cueva es un sitito perfecto para que venga, es donde él entra sin que nadie lo vea y de la manera que él desea hacerlo para presentarse. Hay distintas maneras de hacer este trabajo según lo que quieras pactar con Satanás por ejemplo si le das el gato abriéndolo por la boca significa que quieres el poder de lengua, si lo degüellas por el cuello es que quieres poder de sabiduría y vislumbramiento, y si lo sacrificas por el pecho es que quieres poder de magia negra y saber secretos temibles de las sombras. Estos ofrecimientos se hacen para fortalecer la fuerza del diablo o a tus espíritus que tienen esa tendencia. A partir de aquí se siente la presencia de él en la cueva, sus pasos, su sombra, voces, a veces son como coros que llaman, es un pacto silencioso, solo el intercambio del sacrificio, tus intenciones y su presencia. Él no habla, solo escucha para que su voz no retumbe en las paredes de la cueva y nadie lo oiga ni hombre ni animal. Puedes ver sus grandes ojos encendidos en medio de la oscuridad, es la única luz que hay y su cuerpo aparece cubierto de humo. Este trabajo debe terminar antes que aparezca el alba sobre las cinco de la mañana debe estar todo el pacto listo. Los días buenos son los sábados 13, también se hacen los domingos 21. Yo utilizo el sábado 13 porque viene con más poder, ese es su día preferido.

Sebastián Adriel Salazar Hernández, (Tata Nkise, Gato Negro, Vira Mundo, Compone y Descompone, Siete Rayos, Madre de Agua) 19 años, Palo Malongo, Camajuaní.

Llave de la quinta puerta del infierno para abrirla en medio de una manigua

Dentro de la cueva como es un lugar oscuro no se habla de Dios, ahí se habla con el diablo, conocido por nosotros por Belcebú, el príncipe gran animal del infierno, ahí en ese lugar se le da cuenta de todo y se habla bien malo con palabras fuertes lo más roñoso posible. Ahí se aparece el hombre como un animal, como se me ha aparecido a mí que una vez lo vi en forma de un búfalo con llamas en los tarros. Nosotros vamos a su encuentro, tenemos que ir siete hombres al medio de la manigua, en un entrelace de cuatro caminos. Los siete hombres que deben de ir a su encuentro tienen que hacerlo desnudos, como mismo vinieron al mundo. Todos tienen que embarrarse de olor fuerte

Llave de la quinta puerta del infierno para abrirla en medio de una manigua. **Ilustración Kevin Gálvez**

como fango podrido, agua de fosa o barro y así comienza la ceremonia. Para esto hacemos el sacrifico de un gato blanco, bien blanco que no tenga nada negro porque el gato blanco es la luz de los abismos y en la oscuridad de la noche resalta como una llama infernal. Hacemos la invocación con un círculo de fuego que trazamos a nuestro alrededor, en el centro trazamos su firma y a las mismas doce de la noche se abre la tierra y aparece la bestia vestido de negro. Se pacta con él, este pacto se realiza secretamente y él nos da las orientaciones de lo que debemos

hacer para trabajar con el brujo maligno que nos designe. Cuando el fuego se apaga él ya no está, pero te deja en tus manos una llave que nadie la puede tener ni tocar, es la llave que te abre la puerta para poderlo llamar cuanta veces quieras, reparte a cada uno piezas diferentes que guardarás y solo puedes ver la tuya, no la debes enseñar al que está a tu lado. Este trabajo se hace los viernes santos de cada año. El gato sacrificado, luz al fin, nos tiene que aparecer vivo en el camino de regreso antes de llegar a la casa y pasarnos por delante como una centella, presentárseles a los siete, sin excepción de ninguno, esa es la señal de que el pacto ha sido consumado perfectamente.

Alberto Terry Martínez, Casa de Zarabanda y Siete rayo. Palero, 61 años, Santa Isabel de las Lajas, Cienfuegos.

Llave de la sexta puerta del infierno para abrirla en una casa vieja y abandonada que haya pertenecido a un brujo

Esta llave es la custodia perpetua de tener la mirada del diablo presente ante todos a través de los ojos vivos de una lechuza blanca. Para hacer este pacto con Lucifer para que se abra la puerta del infierno y que siempre esté alerta y pueda verlo todo, se debe coger en la noche de San Juan, un 24 de junio, una lechuza blanca que no tenga ni una sola pluma gris, carmelita o amarilla. Se lleva esa lechuza encerrada en un paño negro a una casa vieja y abandonada que haya pertenecido a un brujo, que esté fuera del pueblo o de la ciudad. Debe ser una casona grande desatendida por más de cien años, para que los muertos que allí vivan sean los testigos del pacto que vas a realizar. Después de las doce de la noche comienzas el ritual, coges una caldera y la colocas al rojo vivo sin nada dentro ni aceite ni agua, debe calentarse con carbón e incienso pedido en la iglesia. Ahí sacrificas la lechuza en nombre de Lucifer el emperador o del príncipe Belcebú –la bestia– le echas aguardiente, cascarilla y vinagre, le sacas los dos ojos, los guardas en un plato de cristal negro y lanzas el cuerpo para la caldera, todo se pondrá a tu alrededor al rojo vivo, es la comida que le das al diablo. Ese embrujo se convierte en polvo una hora después, lo recoges y lo guardas en una vasija de barro, servirá para muchos trabajos maléficos en el futuro.

Colocas cada ojo dentro de cascarones de huevo de gallina negra, unes estos cascarones con cuidado y formas dos huevos, debes de tener cuidado de que cada huevo esté bien separado uno del otro. Para que estos ojos cobren vida y que Lucifer trabaje por ellos se deben colocar en un cagajón de caballo o mierda de vaca seca como si fuera un nido, se dejan al calor del día y al sereno de la noche por un mes encima de algún horcón o en el entretejado de la casa que parezca cobijo de ave. Deben cuidarse como polluelos para cuando vuelvan a nacer y lo hagan con buena fuerza diabólica, para lograrlo hay que visitar el nido a las doce de la noche todos los días, encenderle una vela negra y se hace un rezo a Lucifer: ¡Oh gran Lucifer! Entrego estos ojos de lechuza blanca, para que tú, mi gran amigo, me seas favorable en la súplica que te hago – *aquí es el momento de pedir vida a esos ojos* – en ti entrego este brujo para que pongas en él todo tu poder, astucia e inteligencia, en ti confío estos ojos lechuza que brilla de día y centinela de noche para que me acompañes como guardián eternamente. *A los veintiún días abres los huevos y te darás cuenta que los ojos están vivos observándote, como le das la luz, verás lo fuerte que es esa mirada, en el trasfondo debes descubrir llamas infernales encendidas, es impresionante. Los pones en una cazuela de cristal pequeña y los colocas al pie del muerto, ellos siempre estarán observándolo todo, ahí está la presencia del diablo custodiándote. Nadie puede ver dónde están, nadie los pueden tocar. Por ahí lo llamarás y el vendrá, harás tu pacto en silencio y nadie sabrá que al entrar en tu cuarto Lucifer te sigue desde las tinieblas.*

Ramón Orellana Betancourt, Brujo de monte, casa de Zunzundamba, 73 años, Venegas, Sancti Spiritus.

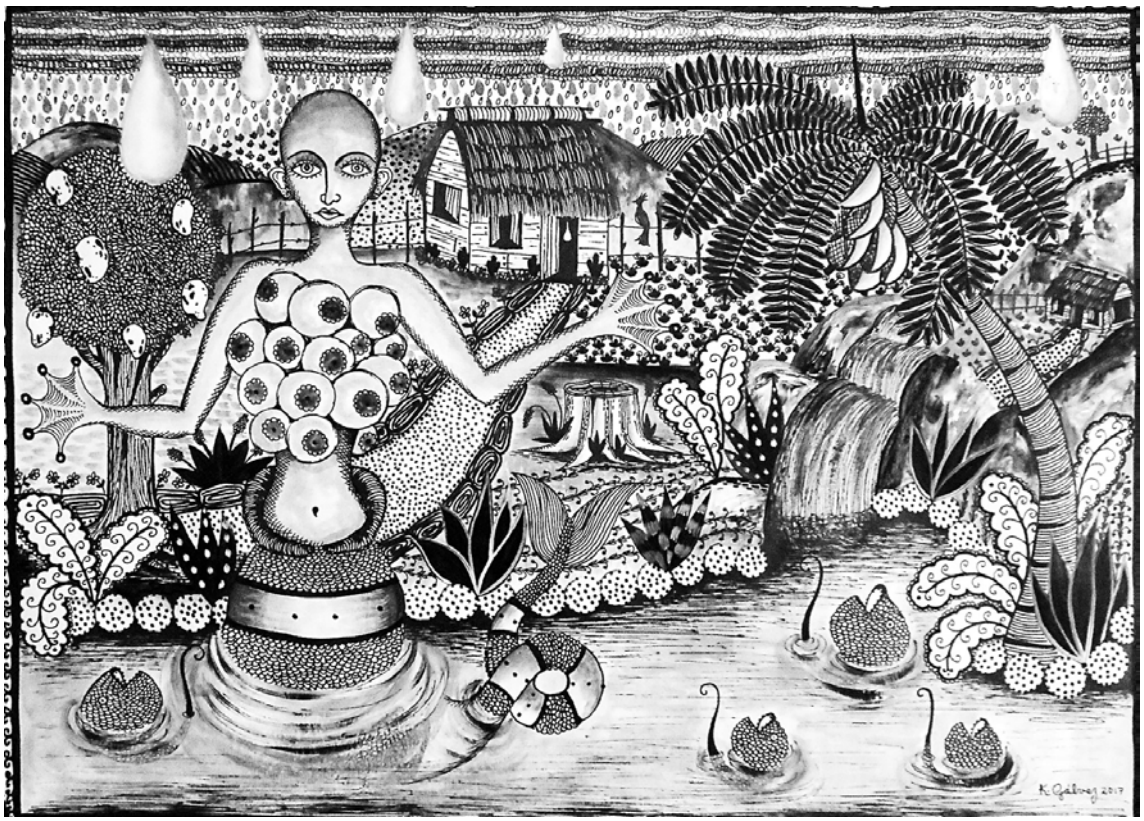
Esta llave es la custodia perpetua de tener la mirada del diablo presente ante todos a través de los ojos vivos de una lechuza blanca. **Ilustración: Jesús Medrano Plana, Jesulín**

Llave de la séptima puerta del infierno para abrirla a orillas de un río

Para pactar con el Lucifer a través de un hueso de magia infernal a orillas de un río, se debe coger un gato negro y llevarlo al medio de una manigua a las tres de la mañana. Este hechizo debe hacerse a esa hora porque es la hora en la que el diablo les habla a sus hijos. Se pone a hervir un caldero con agua hasta que esté en ebullición, se sacrifica el gato en nombre de Satanás y de todas sus legiones de demonios. Llamas al mismísimo Lucifer que venga ante ti para hacer la unión del hombre con su reino. El gato se sacrifica de la siguiente manera: se echa en un saco de tela negra, se le sopla aguardiente y vino seco, se le tira a esa tela puñados de tierra de nueve tumbas del cementerio más cercano y alrededor se encienden trece velas oscuras. Cuando el agua está ardiendo se zambulle al

gato con todo lo que se le ofreció y se deja hervir hasta que los huesos se separen de la carne. Después se sacan los huesos del gato, se van colocando por separado en un paño blanco hasta que no quede ninguno en el caldero. Te acercas al río y te desnudas completo como Dios te trajo al mundo, debes tener de antemano preparada una piedra donde te puedas sentar en ella y de la cintura para abajo te debe tapar el agua del río para que no se te vea el sexo, debe ser en un lugar donde haya poca corriente. Sentado en la piedra colocas un espejo en tus piernas que alcance tu rostro y la mitad del pecho. Lo pones frente a ti, enseguida la noche se va a oscurecer y todo se volverá sombras, tinieblas, la luna se esconderá y las estrellas dejarán de brillar. Cuando esto suceda es que estás en el umbral de la puerta y debes abrirla. Vas cogiendo hueso por hueso para morder cada uno de ellos pero antes debes conjurar: «¡Lucifer, Lucifer, aquí tienes lo que te prometí, ven a pactar conmigo, hazte presente en uno de estos huesos que será la llave a tu reino y así me haré brujo con él para llevar la felicidad o la desgracia a los que se las merezcan en la tierra!». Comienzas a morder cada hueso, hasta que uno de ellos ilumine tu rostro frente al espejo, tienes que dejarlo presionado en tus dientes, el destello de luz será muy fuerte y cuando mires al espejo no será tu rostro el que aparecerá, es la figura de Lucifer el cual te hablará, te dará los secretos que debes necesitar. Ese va a hacer el hueso de la magia con el que vas a trabajar. Ese hueso lo guardarás cuidadosamente de que nadie lo toque porque es la llave que usarás de la misma manera cuando necesites conversar con él, entonces ya tienes en tus manos un poder superior. Al terminar el pacto, si todo fue correcto, la prueba te la dará cuando la noche se despeje, salga nuevamente la luna y que todo el cielo se ilumine con las estrellas.

Pedro Martínez Alfonso, cartomántico,
curandero 45 años, finca norte del río Sagua,
Granadillo, Sagua la Grande.



Te acercas al río y te desnudas completo como Dios te trajo al mundo, debes tener de antemano preparada una piedra donde te puedas sentar en ella y de la cintura para abajo te debe tapar el agua del río para que no se te vea el sexo, debe ser en un lugar donde haya poca corriente. **Ilustración: Kevin Gálvez**

Santuarios rupestres de la provincia de Segovia

Mario Sanz Elorza

A Julián Parra Requejo
In memoriam

Cuevas sagradas: la sacralidad de la roca

Desde los más remotos albores de su existencia, el ser humano ha otorgado a la roca valores de sacralidad y divinidad. Los primeros instrumentos y herramientas fabricados por nuestros ancestros eran de piedra. Los primeros habitáculos ocupados con carácter permanentes fueron las cuevas y los abrigos rocosos. Los primeros soportes empleados para la expresión artística y religiosa fueron la superficie de las rocas. Las primeras manifestaciones de las creencias en la trascendentalidad y en la vida post mortem tuvieron también su emplazamiento y su materialización en las rocas, primero como simples sepelios en la profundidad de las cavidades, hasta los grandes monumentos megalíticos (dólmenes, menhires, crómlech, etc.) y las necrópolis rupestres altomedievales. Muchas religiones han elegido las cuevas, ya sean naturales o artificialmente excavadas, como escenario para sus prácticas y manifestaciones, y por ello no es de extrañar que a lo largo de la historia se hayan producido en ellas procesos de superposición de cultos. Podemos sacar a colación como buen ejemplo de lo dicho el Santuario oscense de Santa Elena, situado en el municipio de Biescas, justo en la entrada al valle de Tena. Cuenta la tradición que por allí paso Santa Elena, la madre del emperador Constantino, a la que la tradición cristiana tiene como descubridora de las tres cruces de madera del Gólgota, en siglo IV. El templo cristiano se erigió precisamente sobre una cueva, a la que se accede desde el ábside de la iglesia, y en sus alrededores es evidente la presencia de signos que denotan la anterior sacralidad del lugar, como un dolmen, aspectos del culto recogidos en la tradición oral (ofrendas consistentes en fragmentos de cerámica del antiguo alfar de Biescas, conchas y botones dejados por peregrinos franceses, colmillos y molares de cerdo, etc.) y una surgencia intermitente que el cristianismo asimiló[1].

Desde el Paleolítico hasta la actualidad, el ser humano ha aprovechado las favorables condiciones térmicas de las cavidades y abrigos rocosos para convertirlos en espacio de asentamiento y morada. Capadocia, en el centro de Anatolia, o los más cercanos Sacromonte y Guadix, en Granada, y Chinchilla de Montearagón y Alcalá del Júcar, en Albacete, son ejemplos de habitación troglodítica que han sobrevivido hasta nuestros días.

En un sentido general, el santuario es un lugar físico en el que se venera o se manifiesta lo sagrado. Las nociones de santuario y de sobrenatural han ido siempre inextricablemente unidas, la primera como elemento material, tangible y accesible, en el que puede tener lugar el contacto con lo segundo. La existencia de santuarios está, por tanto, relacionada con el concepto de hierofanía, acuñado por Mircea Eliade[2], y que se refiere a la toma de conciencia de la existencia de lo sagrado cuando éste se manifiesta a través de objetos de nuestro cos-

1 SATUÉ, E. 1991. *Religiosidad popular y romerías en el Pirineo*. Diputación de Huesca. Instituto de Estudios Altoaragoneses. Huesca, pp. 93-95.

2 ELIADE, M. 2013. *Lo sagrado y lo profano*. Editorial Paidós. Barcelona, pp. 14-16.

El santuario de Santa Elena, localizado en el municipio oscense de Biescas, a la entrada del valle de Tena, constituye un buen ejemplo de superposición de cultos. Erigido sobre una cueva que el cristianismo vínculo con el paso de Santa Elena, la madre del emperador romano Constantino, existen en las proximidades signos evidentes, como la presencia de dolmen, que denotan la sacralidad anterior del lugar

mos habitual, pero en todo caso provisto de una naturaleza completamente opuesta al mundo profano. Las hierofanías pueden presentarse de forma simple o compleja. Dentro del primer modo, la manifestación puede tener lugar a través de objetos o elementos del paisaje, tales como una piedra, un talismán, un árbol, una alhaja, un río, una montaña, un astro, etc. Las del segundo implican el seguimiento de un complejo y largo proceso, como el que acompañó al surgimiento de las religiones del libro (cristianismo, islam, judaísmo)[3]. En un sentido más estricto, bajo la perspectiva cristiana, el santuario es un templo, *s.l.*, en el se venera la imagen o una reliquia, de la Divinidad, ya sea Cristo, la Virgen o un santo concreto[4].

En cuanto al emplazamiento de los santuarios más antiguos, nunca fue escogido al azar, pues existen lugares considerados particularmente propicios para esta manifestación de la divinidad, donde la presencia de lo sobrenatural se siente con más intensidad. Es decir, enclaves con especial poder hierofánico. Entre ellos, fueron los preferidos aquellos lugares que tenían una significación simbólica para la comunidad, como por ejemplo las montañas, los cruces de los caminos, los árboles vetustos, las fuentes, las formas geológicas llamativas, la cuevas

3 SANZ ELORZA, M. 2015. Hagiotoponimia soriana. La impronta de lo sagrado en el paisaje. *Revista de Folklore* n° 399: 70.

4 MARIÑO FERRO, X.R. 1987. *Las romerías/ peregrinaciones y sus símbolos*. Edicións Xerais de Galicia S.A. Vigo, pp.13.

La cueva ha sido usada como habitación por el ser humano desde tiempos inmemoriales. En el Sacromonte granadino podemos encontrar un enclave de cuevas-vivienda excavadas artificialmente. En la imagen vemos al fondo el dormitorio, antecedido por una estancia intermedia que hace de comedor/sala de estar. La cocina se situaba a la entrada por razones de ventilación. Cuando la familia era muy extensa, el conjunto de la cueva se utilizaba como dormitorio, extendiendo esteras y colchones en el suelo (Museo de las Cuevas del Sacromonte, Granada)

y oquedades de las rocas, etc[5]. Particularmente estas últimas, han constituido casi un universal, pues encontramos santuarios rupestres en la mayoría de las religiones. Para las más antiguas religiones animistas, totemistas y chamánicas, la cueva era el templo natural donde que simbolizaba el útero materno, y por tanto el lugar más cercano a la madre tierra. Por su inalterabilidad, la roca ha sido capaz de mantener su sacralidad a lo largo de los tiempos, sin sucumbir a la aculturación y a la superposición de cultos provocados por la implantación hegemónica de las religiones actuales[6]. A lo largo del mundo, asombrosos santuarios rocosos se despliegan ante nuestra mirada. Por ejemplo, en la India se encuentran 29 monasterios dedicados a Buda excavados en la roca de Ajanta Ranger, cuya antigüedad abarca desde el siglo I a.C. hasta el VI de nuestra era. En la isla de Elefanta, a unos diez kilómetros al este de Bombay, se excavó entre los siglos VI y VII un conjunto subterráneo de templos, de los que el principal, consagrado a Shiva, dispone de una bóveda de 39 m de altura sostenida por 49 columnas. Gigantescas figuras de Buda fueron talladas en la roca en lugares

5 CHRISTIAN, W.A. 1976. De los santos a María: panorama de las devociones a los santuarios españoles desde el principio de la Edad Media hasta nuestros días. En: LISON, C. (ed.) 1976: *Temas de Antropología española*, ediciones Akal, Madrid, pp. 94.

6 SANZ ELORZA, M. 2020. Algunos indicios de chamanismo en los grabados rupestres de Domingo García (Segovia). *Revista de Folklore* nº 456: 40-41.

como las grutas de Guangxi-Zhuang y el templo rupestre de Longmen, en China, o las tristemente desaparecidas esculturas de los budas gigantes del Valle de los Dioses en Afganistán, por causa del radicalismo bárbaro e irracional de los talibanes. En Jordania se encuentra la esplendorosa ciudad rocosa de Petra, construida alrededor del año 1 000 a.C. y que fuera la capital del Imperio Nabateo. Lalibela es una ciudad de Etiopía, situada en la provincia de Amhara, donde se encuentran doce fabulosas iglesias monolíticas, talladas en la roca hacia finales del siglo XII, aunque a este respecto siguen pesando el misterio y la controversia entre los historiadores[7]. Las cuevas de Qumràn, en las montañas de Judea, sin constituir templos propiamente dichos, fueron elegidas por los esenios, ante el avance de las legiones romanas, como lugar de escondite de unos documentos únicos para el cristianismo: los manuscritos del Mar Muerto.

El origen de la mayoría de los santuarios rupestres de nuestro ámbito cultural, entre los que se encuentran los que van a ser objeto de este estudio, tienen su origen en algún evento relacionado con la religión cristiana, sin perjuicio que previamente, como casi con certeza podemos suponer, ya eran lugares de culto para los pueblos precristianos precedentes. De hecho, una manera de representar el triunfo del Bien sobre el mal, de la religión verdadera sobre las creencias paganas, era sacralizar las cuevas por medio de la aparición de un santo, de una imagen o de una reliquia. De esta manera quedaban convertidos en santuarios cristianos. Es por ello, que uno de los atributos que con más frecuencia otorgan carácter de sacralidad a un lugar son las apariciones, ya se trate de la propia deidad, que se muestra explícitamente, de una imagen de la misma, de alguna reliquia relacionada con la divinidad o del lugar de sepultura de algún santo. En casi todos los casos, el proceso sigue un modelo casi arquetípico. El autor del hallazgo o el elegido para recibir el mensaje suele ser un pastor o unos niños, por lo común personas humildes o escasamente instruidas. La permanencia de la imagen en cuevas u otro tipo de escondites la explica la tradición en el hecho de haber sido ocultada en tiempos de la invasión musulmana para evitar que fuera profanada. Pasado el peligro, basta una señal o una revelación para que la imagen sea encontrada. Finalmente, por propia voluntad de la divinidad, que ya se encarga de manifestarla, es erigido un santuario en el lugar del hallazgo, para su veneración futura. Para las apariciones, resulta reiterativa la ocurrencia de cuatro fenómenos simbólicos, que son la luz y el resplandor, la compañía de ángeles, la audición de música celestial y la percepción de perfumes en extremo agradables.

En nuestra tradición mariana, la aparición de la Virgen en cuevas y grutas, ajustadas a este modelo, está profundamente extendida y arraigada. Sin animo de ser exhaustivo, pues los ejemplos son numerosísimos, podemos mencionar el conocido caso de la leyenda de la Virgen de Montserrat, cuya imagen fue descubierta por tres pastores, a resultas de una luz, serena y apacible, que surgía de una cueva existente entre los riscos de la montaña de Montserrat. También, el venerado santuario de la Virgen de Guayente, situado en el municipio de Eriste (comarca de la Ribagorza, en Huesca), tiene su origen en la aparición de una imagen de la Virgen en una pequeña cueva, cuyo descubridor, en este caso, fue guiado por unas voces celestiales que entonaban la salve. El origen del Santuario de la Peña de Francia (Salamanca) se remonta al año 1434, cuando un franciscano francés llamado Simón Vela, en tiempos del monarca castellano Enrique II, a resultas de un sueño revelador, recibió el mensaje de que hallaría una imagen de la Madre de Dios en un lugar llamado Peña de Francia. Tras buscar el lugar infructuosamente, realizó el Camino de Santiago, recibiendo a su regreso noticias de la existencia en la provincia de Salamanca de una montaña con ese nombre. Llegado hasta las inmediaciones, se le apareció la Virgen al tercer día de búsqueda, y al fin el 14 de mayo encon-

7 SANZ ELORZA, M. 2016. Las iglesias monolíticas de Lalibela en Etiopía, Patrimonio de la Humanidad. *Revista de Folklore* nº 408: 39-63.

tró la imagen en el interior de una cueva en lo alto de la peña.

Ejemplos de anacoretismo fundacional de renombrados santuarios rupestres los encontramos, por ejemplo, en el caso de la Santa Cueva de Covadonga, situada en el asturiano concejo de Cangas de Onís, donde la tradición recoge que el rey Don Pelayo, creyendo que un bandido al que perseguía se habría ocultado en el interior de una gruta, se encontró con un ermitaño que rendía culto a la Virgen María, y que intercedió a favor del malhechor, para el que pidió su perdón al haberse acogido a la protección de la Virgen. Otras versiones hablan más bien de la decisiva intervención de la Virgen en la victoria de las huestes de Don Pelayo refugiadas en la cueva, o del efecto protector de alguna imagen de la virgen que los cristianos portaban y que dejaron depositada en la propia cueva tras su victoria en la batalla de Covadonga.

Santuario rupestre de la Santa Cueva de Covadonga, situado en el concejo asturiano de Cangas de Onís, ejemplo de anacoretismo fundacional, en cuya leyenda coexisten epopeyas bélicas, mitos marianos y la figura de un piadoso eremita

El hallazgo de reliquias relacionadas o atribuidas a santos mártires también ha sido motivo de sacralización de no pocos enclaves rupestres. Un ejemplo emblemático de esta tipología de santuarios es el conjunto de ermitas de Santa Orosia, situado en la localidad oscense de Yebra de Basa[8]. En este caso, la sacralidad radica en la vida y pasión de Santa Orosia, que recibió martirio por dichos pagos. Leyenda o hecho histórico, el caso es que una joven de quince años hija de príncipes, y natural de Bohemia, llamada Orosia, allá por el siglo IX, iba a desposarse por poderes con el rey de Aragón Fortún Garcés. La pretendiente cruzó los pirineos, pero la noticia llego a conocimiento de los moros que dieron aviso a Aben Lupo, lugarteniente de Muza Abesancín, que ordenó la organización de una fuerza militar para capturar a la princesa. El séquito fue localizado por los sarracenos en Yebra

8 FUIXENCH, J.M. 2002. *Santuarios rupestres del Alto Aragón*. Prames S.A. Zaragoza, pp. 110-129.

Ermita-cueva de Santa Orosia (encima) y ermita de San Cornelio (abajo), en la localidad altoaragonesa de Yebra de Basa. Se trata de un enclave rupestre sacralizado por el hallazgo de reliquias relacionadas con santos mártires

de Basa. Al verse sorprendidos, ascendieron por la montaña llamada Oturia, refugiándose en una cueva. Aislados y sin agua, cuando la sed se hacia insoportable, la joven Orosia salió de la cueva brotando allí mismo una cascada. Finalmente, los perseguidos fueron encontrados y conminados a abandonar la fe cristiana y abrazar el islam, como condición para salvar la vida, además de tener que aceptar Orosia ser desposada con el califa de Córdoba. Ambas pretensiones fueron rechazadas, por lo que Aben Lupo y sus huestes dieron muerte a los nobles bohemios. Orosia fue llevada a la cima del monte Oturia, donde hoy se erige una ermita en su honor. En el llano cimero, pensando que una muerte es poco para tanta insolencia, la princesa fue descuartizada, y sus restos quedaron escondidos en aquellos recónditos parajes por largo tiempo, hasta que por fin un ángel le dijo a un pastor que acudiera a la cueva de Yebra donde habría de recoger las reliquias de Santa Orosia, que allí se hallaban escondidas. Del entusiasmo surgido por el hallazgo brotó la devoción que, hasta hoy, y desde el año 1518 según atestiguan fuentes documentales, se mantiene en torno al lugar, donde tiene lugar una de las más célebres y concurridas romerías del Alto Aragón. La ascensión desde el pueblo de Yebra de Basa hasta la cima de Oturia está jalonada por cuatro ermitas rupestres (San Cornelio, Santa Orosia, San Blas y Santa Bárbara), que constituyen el más bello conjunto eremítico rupestre de Aragón. Las reliquias de Santa Orosia se encuentran repartidas entre la catedral de Jaca, donde reposa su tronco en un arca de plata bajo el altar mayor, y la iglesia de Yebra de Basa, donde se encuentra depositada la cabeza en un busto-relicario del siglo XV. Cada 25 de junio, la cabeza de Santa Orosia es llevada en unas andas por los romeros hasta la ermita de la cima de Oturia, en singular romería, acompañada de cruces y pendones venidos de todos los pueblos del contorno, realizando las pertinentes paradas al paso por cada una de las er-

mitas rupestres. En la pradera cimera, junto a la llamada Fuente Santa, por ser el lugar donde la tradición sitúa el martirio de Orosia, se oficia la misa y después se celebra con emoción el homenaje a la santa al son de la música tradicional y del espectáculo de los danzantes, poniendo colofón a tan singular romería.

En cuanto a la presencia de santuarios rupestres, nuestra geografía es pródiga en ejemplos de muy variada índole y celebridad. Citaremos, aunque solamente sea como muestra sin ningún ánimo de exhaustividad, algunos de ellos. En la provincia de Castellón, existe un santuario con el nombre de «Cueva Santa», consistente en una gran capilla que aprovecha una cavidad natural, situada a veinte metros de profundidad a la que se accede por medio de una escalera. La cueva está cerrada por un muro artificial y cubierta por una cúpula. En el centro de la cueva se dispone un templete con un altar del siglo XVI que alberga un relicario con la imagen de la Virgen de la Cueva Santa[9]. En la misma provincia se encuentra el Santuario de la Balma, palabra que en valenciano significa precisamente cueva. En la provincia de Zaragoza se encuentran la ermita del Santo Cristo de la Cueva (Remolinos), la ermita de San Benito (Los Fayos), el Santuario de Nuestra Señora de Jaraba y la ermita de la Virgen de Nazareth (Daroca). En Teruel tenemos la ermita del Llovedor (Castellote), fundada también después de una milagrosa aparición mariana. Ni que decir del Alto Aragón, que es sin duda una de las áreas más ricas en santuarios rupestres: las ermitas de San Úrbez de Añisclo y de Cerésola, las ermitas de San Martín de Rodellar y de Lecina, las ermitas bajo advocaciones marianas de Santa María de Gótolas muy cercana al monasterio de San Juan de la Peña, de la Virgen de las Nieves (Benasque), de la Asunción de Santa María (Caserras del Castillo), de la Virgen de la Cueva situada en la solana de la jacetana Peña de Oroel, de Nuestra Señora de las Ventosas (Torres del Obispo) y de la Virgen de la Peña (Santa Cilia de Jaca y Aniés), la ermita de San Antón (Torla), los eremitorios de San Chinés (Vadiello), de San Cristóbal del Barranco (Bolea), la ermita de San Julián de Andría (Lierta), la ermita de San Visorio (Labuerda), la ermita de San Lorenzo de Revilla (Escuaín), los santuarios de Santa Elena (Biescas) y de San Cosme y San Damián (Ibieca), etc. En Cataluña podemos destacar las ermitas de Santa María de Montgrony (Gombrèn, Gerona), la Santa Cueva de San Ignacio de Loyola (Manresa, Barcelona), el santuario de Santa María de Queralt (Berga, Barcelona) y el conjunto de ermitas de la comarca del Priorato, en Tarragona: Nuestra Señora de l'Abellera (Prades), la Cova de Santa Llúcia (La Bisbal de Falset) y el eremitorio de Sant Bartomeu (Ulldemolins). En Euskadi, la ermita de Nuestra Señora de la Peña (Faido, Álava) y la ermita de San Elías (Oñati, Guipúzcoa). En Navarra, la ermita de San Juan Xar (Igantzi) y la ermita de Nuestra Señora de Oskia (Atondo). En La Rioja, la ermita de San Tirso (Arnedillo). En Castilla y León son sobradamente conocidos el santuario de San Saturio (Soria), las ermitas de San Tirso y San Bernabé (Merindad de Sotoscueva, Burgos), la ermita de Nuestra Señora de la Peña (Tosantos, Burgos) y la iglesia de los Santos Justo y Pastor (Olleros de Pisuerga, Palencia). En Cantabria, la iglesia de Santa María de Valverde (Valderredible) y la ermita de Santa Justa (Ubiarco). En Asturias, el santuario de Nuestra Señora de la Cueva (Infiesto) y la ermita de la Santa Cruz (Cangas de Onís), que contiene un dolmen bajo su suelo, ejemplo de cristianización de un santuario pagano anterior. En Galicia la capilla de Nuestra Señora de la Asunción (Pesqueiras, Pontevedra). En Castilla la Mancha la ermita del Santo Niño (La Guardia, Toledo) y el santuario de la Virgen de la Hoz (Corduente, Guadalajara). En Extremadura, la ermita de la Virgen de la Cueva (Esparragosa de Lares, Badajoz). En Andalucía, el santuario de Nuestra Señora de la Peña (Mijas, Málaga). En Murcia, el santuario de Nuestra Señora de la Esperanza (Calasparra).

9 CHRISTIAN, W.A. 1976. *op.cit.*, pp.76.

El anacoretismo: las cuevas como morada de santidad

El sociólogo Max Weber[10] consideraba el ascetismo como el primer gran tipo de religiosidad. A su vez, dividía las religiones ascéticas en dos subtipos: el ascetismo ultramundano, que suponía un conjunto de normas y valores que ordenan a los creyentes no trabajar en el mundo secular y luchar contra sus tentaciones; y el ascetismo intramundano, que no supone un rechazo al mundo, sino que urge activamente a sus seguidores para que trabajen en él de modo que puedan alcanzar la salvación, o al menos signos de ella. Este segundo es característico del calvinismo. Mientras ambos implican alguna forma de autonegación, el misticismo supone contemplación, emoción e inactividad. Weber dividía el misticismo, al igual que el ascetismo, en misticismo de rechazo al mundo consistente en un apartamiento total de él, y en misticismo intramundano que conduce sus esfuerzos contemplativos hacia la comprensión de sus significados.

El anacoretismo, practicado por los llamados anacoretas, eremitas o ermitaños es un tipo de vida relacionado con los anteriores tipos de religiosidad propuestos por Weber, que consiste, en esencia, en el alejamiento de la sociedad y en la renuncia a los bienes materiales, entregándose a la meditación, la oración y la penitencia. Para ello, el practicante se retira a un lugar solitario, al que se denomina eremitorio, que no ha de ser necesariamente rupestre, pero si emplazado en un paisaje extraordinario (montaña, cueva, fuente, bosque, etc.), donde de algún modo se plasme la epifanía de la soledad extrema: *in illa vasta solitudine, quae exuta solis ardoribus horridum monachis praestat habitaculum* («en aquella inmensa soledad que, abrasada por los ardores del sol, ofrece horrible asilo a los monjes»), decía san Jerónimo describiendo los roquedos de la Cálcis de Siria[11]. No se trata de un modo de vida exclusivo del cristianismo, pues también se encuentra presente a lo largo de la historia de otras religiones, como el hinduismo, el budismo, el sufismo[12] y el taoísmo.

Los anacoretas cristianos aparecieron ya en los mismos inicios de la religión de Cristo, como forma de protección contra las persecuciones, si bien no se considera un movimiento como tal hasta finales del siglo III y principios del IV, tras el edicto de Milán, promulgado por el emperador romano Constantino, en el que se toleraba la libertad de credo en el Imperio Romano. Al nuevo periodo iniciado se le conoce como la Paz de la Iglesia. A principios del siglo IV se fue consolidando como corriente espiritual, que buscaba la «limpieza de corazón», cuya consecución se lograba apartándose del mundo desprendiéndose de todo lo creado, practicando la caridad y consagrando la practica de la vida a la contemplación divina. Así aparecieron los llamados «Padres del Desierto», considerados los primeros verdaderos eremitas, que abandonaron las ciudades del imperio para retirarse a vivir en el más riguroso aislamiento a los desiertos de Egipto y Siria, sobresaliendo por la profusión de anacoretas el desierto de la Tebaida, situado a unos 1000 kilómetros al sur del delta de Nilo, en torno a la ciudad de Tebas. Se considera fundador del anacoretismo tebaico, y de la incipiente vida monástica, a san Antonio Abad, quien

10 WEBER, M. 1904-1905 (2001). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Alianza Editorial. Barcelona, pp. 139-231.

11 ACERBI, S.; TEJA, R. 2011. En las raíces del eremitismo cristiano: la vida en el desierto concebida como conquista del cielo en la tierra. En García de Cortázar, J.A, y Teja, R. (coord.) *El monacato espontáneo. Ermitas y eremitorios en el mundo medieval*: 13-14. Fundación Santa María la Real. Aguilar de Campoo, Palencia.

12 Nota del autor: el sufismo es una suerte de versión mística del islam, que busca alcanzar una experiencia de lo divino a través del conocimiento de Alá. Se organiza por medio de las órdenes sufíes o *tariqas*, siendo sus dos principales rituales los ejercicios espirituales diarios, que incluyen meditación y retiro, y las reuniones periódicas de los iniciados donde se lleva a cabo la recitación de oraciones y cánticos.

consiguió congregar a su alrededor a un gran número de discípulos, que habitaban en cuevas y cabañas, aisladas o agrupadas en muy bajo número, dedicados de pleno a la oración, la penitencia y el trabajo manual, en un escenario de soledad, silencio y ayuno prolongado. Deslumbrados por las lecturas hagiográficas o por las historias de predicadores, algunas personas en Europa deciden huir del mundo y retirarse a desiertos o cuevas, sin más mobiliario que una sencilla capilla donde orar y honrar la memoria del santo padre de desierto al que trataban de emular. Alejados del ruido en las más ásperas soledades, alcanzaban la paz profunda e imperturbable venciendo las tentaciones y consiguiendo dominar las pasiones, las inclinaciones naturales, los vicios, la ira, la gula y la lujuria.

No obstante, la condición de primer ermitaño, que no de fundador del movimiento, se suele asignar a Pablo el egipcio, que vivió en el desierto en el siglo III d.C. El dominico italiano Santiago de la Voràgine (1228-1298), en su fabuloso repertorio de hagiografías, dijo de este último que, en efecto fue el primer ermitaño, empujado a vivir oculto en una cueva de un vastísimo desierto, al arreciar la persecución de Decio contra los cristianos, a los que castigaba con toda clase de tormentos[13]. En ella permaneció en completa soledad y alejado de todo trato humano durante sesenta años, muriendo hacia el año 287 d.C. El mismo Voràgine refiere, con respecto a san Antonio, la leyenda de que unos años más tarde se refugió en la soledad creyendo que era él el primero que había adoptado el sistema de vida eremítica. No obstante, una noche, mientras dormía, recibió una revelación por la que supo que en aquel mismo desierto vivió en soledad otro religioso que le antecedía. Al despertar quiso conocerlo y partió en su búsqueda. Un día, al atravesar una selva, se topó con un centauro, que le indicó que si quería encontrar a quien buscaba, debía dirigir sus pasos hacia la derecha. Mas adelante se encontró con un sátiro, y después con un lobo que se ofreció como guía para conducirle hasta la celda de Pablo. Este, celoso de todo contacto con otros seres humanos, al percatarse que Antonio le buscaba, en aras a defender a toda costa su soledad, cerró por dentro la pueta de su celda y la atrancó con un cerrojo. Antonio le suplicó que le abriera, y le hizo saber que permanecería aguardando allí toda la vida en tanto no le concediera una entrevista. Finalmente, Pablo abrió la puerta y los dos anacoretas se fundieron en un abrazo. Tras la visita, y poco antes de llegar a su celda, Antonio vio cómo unos ángeles llevaban sobre sus alas el alma de Pablo, por lo que regresó a toda prisa a la celda de éste. Allí encontró el cuerpo inerte del santo ermitaño, pero no tendido en el suelo sino arrodillado, en actitud orante, ante lo que exclamó: ¡Oh santo varón¡¡Cuán fielmente refleja tu muerte lo que fue tu vida¡ Al ser el suelo que rodeaba la celda tan duro y rocoso que no podía cavar sepultura alguna, unos leones hicieron con sus garras una fosa en la piedra en la que pudo ser sepultado el cuerpo del venerable anacoreta. En su recuerdo, Antonio se llevó consigo la túnica de Pablo, tejida con cortezas y ramos de palmera, poniéndosela desde entonces todos los días de fiesta.

Otros anacoretas fundacionales notables de los siglos IV y V, que hicieron vida eremítica en Egipto y en Siria, fueron Jerónimo de Estridón, san Palemón, san Pacomio, san Macario, san Onofre, Gregorio el Iluminador (evangelizador de Armenia) o Simeón el Estilita. También hubo «Madres del Desierto» como Sinclética de Alejandría, María de Egipto o Sara del Desierto.

El tema de los Padres del desierto ha sido utilizado como motivo en numerosas obras de arte, destacando a este respecto la pintura. Numerosos pintores (El Bosco, Grünewald, Patinir, Teniers, Dalí, etc.) han dejado cuadros donde es tratado el asunto, en particular las célebres *Tentaciones de san Antonio*. San Antonio, y en concreto su culto, se hizo muy popular con el paso de los siglos. Desde ancestrales practicas

13 VORÀGINE, S. 2004. *La leyenda dorada*. Alianza Editorial S.A. Madrid, pp. 53-57.

El tema de los Padres del desierto ha sido utilizado como motivo en numerosas pinturas. *Las Tentaciones de San Antonio*, de David Teniers el Joven (1610-1690). © Archivo Fotográfico Museo Nacional del Prado

precristianas relacionadas con los ritos del fuego y con la protección de los animales, el culto actual a este santo se mantiene, resistente al cambio, como una suerte de conciliación entre naturaleza y cultura, entre lo rural y lo urbano[14].

No obstante, esta forma de vida en solitario no era satisfactoria para todos. A razones de inseguridad y a todo tipo de dificultades que no podían solventarse individualmente, había que añadir los desarreglos mentales que se podían padecer si no se estaba espiritualmente preparado. Así, a partir de enclaves habitados por varios eremitas, comenzaron a formarse comunidades organizadas para que aquellos se reunieran regularmente para orar juntos. Este fue el paso que condujo del eremitismo al cenobitismo, iniciándose la tradición monástica en la religión cristiana. De la reunión para el rezo, se fue avanzando hacia la vida comunitaria, donde el aislamiento de los practicantes con respecto a la sociedad ya no era individual sino colectivo. Aparecieron así los primeros monasterios o cenobios, donde la comunidad de adscribía a una determinada orden religiosa regulada por una *regla* o conjunto de preceptos. Mientras los eremitas vivían solos en una celda (cueva o cabaña), los cenobitas vivían juntos en un monasterio, consistente en sus inicios en una vivienda compleja donde las celdas consistían en habitaciones separadas que podían ser habitadas por uno, dos o tres monjes. La fundación del monacato cenobítico organizado ha sido atribuida a San Pacomio, ya que fue el primer Padre del Desierto que aprovechó pequeños grupos de anacoretas para juntarlos en un monasterio. Consecuentemente, el origen de muchos de los más célebres y conocidos monasterios de la Edad Media se encuentra precisamente en la imitación de San Pacomio.

14 VELASCO, H. 2009. Naturaleza y cultura en los rituales de San Antonio. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*: 237-276.

A partir de las severas reformas monásticas que tuvieron lugar en los siglos XI y XII (cluniacenses, cistercienses, premostratenses), el eremitismo medieval se transformo más bien en una alternativa a la regla vivida por los monjes en los grandes monasterios, como reacción de índole espiritual a la vida opulenta. Los asentamientos eremíticos del siglo XI se corresponden con la aparición de las órdenes contemplativas de los cartujos y de los camaldulenses, caracterizadas por su extrema austeridad, sencillez, moderación y estricto cumplimiento de las normas morales. En concreto, la orden camaldulense, que seguía la Regla de San Benito, tenia como objetivo la integración de las tradiciones eremítica y cenobítica. La orden camaldulense fue fundada por el eremita italiano san Romualdo, y la de los cartujos por el anacoreta francés Bruno de Colonia. Otro ermitaño célebre del siglo XI fue Pedro de Amiens, más conocido como Pedro el Ermitaño, conductor de la Primera Cruzada o Cruzada de los Pobres, junto con Godofredo de Bouillón. En el siglo XIII, se produce un nuevo giro en la vida religiosa de la iglesia católica, con el surgimiento de las órdenes mendicantes (franciscanos y dominicos), cuya característica principal es la renuncia a todo tipo de propiedades o bienes, ya sean personales o comunes, lo que obliga a vivir en la pobreza, con el único sustento de la limosna recibida de los demás. Al voto de pobreza, los hermanos y hermanas de estas órdenes añaden los obediencia y castidad, y además no están ligados a la estructura del monasterio, pudiendo desarrollar una vida activa como la de los clérigos seculares. Ante la fama de franciscanos y dominicos, el papa Inocencio IV accedió a conceder en 1243 una regla a cuatro ermitaños (Esteban de Cataste, Hugo de Corbaria, Guido de Rosia y Pedro de Lupocavo), que se lo pidieron en representación de los grupos de eremitas de la antigua Tuscia, Lacio superior y zonas limítrofes de Umbría, naciendo así la tercera orden mendicante, la Orden de los Ermitaños San Agustín. Se produjo así la unión del anacoretismo y el cenobitismo en una orden centralizada. En el último tercio del siglo XIV, coincidiendo con la crisis que afectó a la cristiandad debida a la epidemia de peste negra y al cisma de Aviñón, con la consiguiente despoblación y degradación espiritual, tuvo lugar la fundación de una nueva orden. Un grupo de hombres españoles e italianos decidieron retomar la vida eremítica siguiendo el ejemplo ya mencionado de San Jerónimo. De ellos surgió en 1373 la orden jerónima, decidiéndose que su ámbito fuera exclusivamente hispano. De los numerosos monasterios fundados, entre ellos el de Yuste, donde vivió los últimos días de su vida el emperador Carlos V, el único que sigue alojando una comunidad de religiosos es el del Parral, situado en la ciudad de Segovia.

En aquellos años de la baja Edad Media, el eremitismo organizado convivía con el anacoretismo espontáneo, que practican ciertas personas, a los que se conocía como «inclusos», que por voluntad propia decidían encerrarse, temporalmente o de por vida, en una celda tapiada cuya única comunicación con el exterior era una claraboya o ventanuco del tamaño justo para la entrada de luz, alimento y bebida por medio de una polea. Esta modalidad de eremitismo fue remitiendo hasta su desaparición en el siglo XVII. Casos paradigmáticos de eremitismo bajomedieval son el de san Celestino (1209-1296), que renunció al papado para terminar refugiado en la cueva del monte Morrone donde previamente había vivido como eremita, o el de Juliana de Norwich (1342-1416), teóloga y mística inglesa que habitó en una celda de anacoreta en la iglesia de San Julián, en Norwich.

Tras la secularización que sobrevino en occidente con las ideas de la Ilustración, el eremitismo cristiano tomó otros derroteros, surgiendo nuevos movimientos eremíticos, como el de los hermanos de la fraternidad de la diócesis Ratisbona, que vivían en comunidad de acuerdo con la regla de la Tercera Orden Seglar de San Francisco de Asís, profesando los tres votos de pobreza, castidad y obediencia. En el siglo XX, son conocidos algunos ermitaños, pertenecientes a órdenes religiosas, como María Boulding (benedictina) o Thomas Merton (cisterciense), o sin pertenencia a ninguna, como Wendy Bec-

kett o Jan Tyranowski, este último, personaje influyente en la formación del futuro papa Karol Wojtyla. Pero sin ninguna duda, fue el beato Charles de Foucauld el ejemplo más emblemático del resurgimiento del eremitismo en tiempos contemporáneos, cuya vida fue toda una epopeya[15]. Desde su conversión, leyó obras de los padres del desierto.

Nacido en la ciudad francesa de Estrasburgo el día 15 de septiembre de 1858, era hijo del vizconde de Foucauld de Pontbriand, del que heredó el título. Durante su primera infancia recibió una educación piadosa, principalmente a través de su madre, ya que su padre hubo de permanecer ingresado en un hospital psiquiátrico debido a los desórdenes mentales que padecía. Huérfano a los cinco años, quedó confiado tanto él como su hermana, tres años menor, al cuidado de su abuelo, militar retirado. Alcanzada la adolescencia, el joven Foucauld comenzó a perder la fe, entregándose a una vida desordenada y perezosa. En 1876, a la edad de diecisiete años, y descreído de toda religión, ingresó en la academia militar de Saint Cyr, llevando hasta entonces una vida solitaria y bohemia, a la que no encontraba sentido. La muerte de su admirado abuelo arrastró aún más a Foucauld hacia el abismo de la desesperación, abandonándose al derroche y la diversión. Por fin en 1879 termina sus estudios, siendo destinado al 4° Regimiento de Cazadores de África, y llamado a servir a Argelia. Permaneció tres meses bajo arresto en Argel por vivir en concubinato, pero su soberbia le hizo encajar mal la disciplina y decidió retirarse de la milicia con su amante y regresar a Francia. Sin embargo, poco después estalló la insurrección de Bou-Amana, y Foucauld pidió la reincorporación al ejército para combatir al lado sus antiguos compañeros, comportándose como un militar abnegado y entregado a sus hombres. Su contacto con los árabes le provocó una honda impresión, por lo que una vez dominada la insurrección pidió permiso para realizar un viaje de exploración por el ignoto reino de Marruecos.

Con apenas 24 años, se entregó al estudio de la lengua árabe y al aprendizaje de cuantos conocimientos pudieran servirle de utilidad para su empresa. Como la entrada en Marruecos era imposible para un europeo, decidió hacerlo disfrazado de rabino judío. Durante aproximadamente un año recorrió el país, visitando regiones hostiles donde apenas antes había pisado un europeo, sorteando innumerables peligros y tomando notas de todo cuando de interés encontró para la noble empresa de la colonización. El resultado de su trabajo se publicó en un libro[16], cuya calidad fue reconocida concediéndole la medalla de oro de la Sociedad Geográfica de París. Pero para Foucauld aquello fue mucho más que un viaje de exploración. Fue un hito que cambió por completo el sentido de su vida. En Marruecos tuvo lugar su primer encuentro con la fe mahometana y el descubrimiento, por un lado, del islam, llamando su atención la devoción y el fervor con que viven su religión los musulmanes, y por otro del desierto como *locus vivendi*, lugar de nueva experiencia y vacío. La sencillez de los textos coránicos, su lectura y recitación en los morabitos, el acto de fe que reconoce que Alá es todo, la sumisión que significa el acto de postración en el rito de la oración practicado cinco veces al día en dirección a La Meca, el ayuno para dominar los malos deseos y solidarizarse con los necesitados, despertaron en Foucauld la experiencia religiosa. Así surgió el germen del inicio de un camino que pocos años después le llevaría a la conversión y a un cambio radical de vida.

A su vuelta a Francia, se encomendó al magisterio espiritual de padre Henri Huvelin, coadjutor de la parroquia de San Agustín en París. En su proceso de conversión, no tendrá más deseo que imitar a Jesús, el despreciado en el calvario que quiso entregarse hasta el extremo. En adelante, Jesús será para él el «modelo único», es

15 VAZQUEZ BORAU, J.L. 2019. *Charles de Foucauld: encontrar a Dios en el desierto*. Digital Reasons. Madrid, pp. 1-145.

16 FOUCAULD, C. 2001. *Viaje a Marruecos (1883-1884)*. Terra Incógnita, Palma de Mallorca, pp. 1-256.

decir la vida escondida, humilde y silenciosa del nazareno, en que se desenvolverá desde el día de su conversión hasta el día de su muerte[17]. Su cristocentrismo le hará descubrir la vida de contemplación, la adoración silenciosa, el deseo de pobreza, la humildad de la vida sin estridencias totalmente ignorada y puesta al servicio de los humildes y necesitados.

En 1888 Foucauld emprendió viaje a Palestina, visitando Jerusalén y los santos lugares. A su vuelta a París decide seguir la regla de San Bernardo, ingresando en la orden trapense, concretamente en el monasterio de Nuestra Señora de las Nieves, situado en las montañas de Vivarais, convirtiéndose en el hermano María-Alberico. De acuerdo con su ideario, pidió ser destinado al monasterio más pobre de la orden, que era la Trapa de Cheikhlé o Nuestra Señora del Sagrado Corazón, ubicado cerca de Alejandreta, en la actual Turquía. No obstante, el hecho de ser monje era solo el inicio de su camino, rondándole por la cabeza la idea de formar una congregación a su alrededor, creyendo estar llamado a abandonar la orden para seguir una inspiración personal. Para someter la idea a la consideración de su director espiritual, el padre Huvelin, le envió a éste el borrador de un reglamento para la futura comunidad de los Hermanitos de Jesús, a lo que contestó mostrando su escepticismo al respecto, por no creer que fuera aceptada por el Papa. Solamente le autorizó a vivir fuera de la Trapa, una vida completamente escondida en algún rincón de Siria o Palestina, pero antes ha de ir a estudiar teología a Roma como prueba de obediencia a sus superiores.

Cumplido el precepto, en 1897 llegó a Nazaret como un pobre desconocido para servir como sacristán en el convento de las clarisas, habitando en una choza de tablas situada en el patio, sin más mobiliario que dos taburetes, dos listones de madera y un jergón, convirtiéndose así en ese ermitaño tantas veces soñado. Animado por la madre superiora de las clarisas y por el propio padre Huvelin, Foucauld tomó la decisión del sacerdocio, tratando a partir de ese momento de conciliar el sacerdocio con el eremitismo.

Después de la ordenación, empezaron a cursarse los trámites para su marcha al norte de África. Recibido por el obispo de Sahara, monseñor Livinhac, se le facilitaron los permisos para instalarse en el sur de la provincia de Orán, cerca de Marruecos. Así llego, tras largo viaje a caballo, y no sin sortear dificultades y peligros, a Beni-Abbés, oasis a la entrada de Sahara, elegido por Foucauld para su «apostolado de la amistad», debido a que se trataba de un lugar con grandes carencias humanas y cercano a su querido Marruecos. Su morada consistió en una sencilla ermita de barro, decorada con una figura de cristo dibujada por el él mismo en una tela, donde pasó hora y horas, de día y de noche, en adoración y meditación. Alrededor del edificio construyó una pared con el objetivo de marcar los límites de su claustro, de los que no salía a menos de causa fundada e importante. Su clausura fue en todo momento respetada por los nativos, y no la abandonó de no ser para saludar a algún jefe local o para recibir la visita de algún investigador o de alguna autoridad, entre ellas la del propio mariscal Lyautey.

En un rincón del recinto cavó una fosa donde llegado el momento deseaba ser enterrado. En una carta dirigida al prefecto apostólico del Sahara expuso su regla de vida, sumamente severa pues establecía apenas seis horas de sueño cortadas por una vigilia, frugal alimentación, trabajo manual, oraciones, santísimo sacramento y explicaciones de los evangelios a quienes lo deseen. Solo la caridad podía ser causa de alteración. La vestimenta consistía en una túnica blanca, ceñida con un cinturón, con el dibujo de un corazón coronado con una cruz a la altura del pecho, de paño rojo cosido. Sandalias como calzado y para cubrir la cabeza un quepis recubierto con tela blanca que caía sobre los hombros, al que le había quitado la visera. Su primera tarea consistió en ayudar a los esclavos, que

17 FOUCAULD, C. 2019. *El modelo único*. José J. de Olañeta, editor. Palma de Mallorca, pp. 1-88.

eran tratados con extremada dureza, la segunda dar acogida a los viajeros pobres y la tercera escolarizar a los niños. Foucauld siempre actuó solo. Más tarde, solicitó al padre Guerin, obispo del Sahara, permiso para instalarse entre los tuaregs, en lo más recóndito del desierto, con la intención de estudiar su idioma para escribir un diccionario tamacheq-francés, traducir al francés las historias y relatos poéticos que pudiera recoger de la tradición oral, y traducir los evangelios a la lengua de los tuaregs. Empezaba con ello una nueva fase, que empezó ofreciendo, y ganando, su amistad a los tuaregs, y terminando con el sacrificio de su propia vida.

En 1904 se puso en marcha con dirección al territorio deseado, agregándose a un convoy militar. Tamanrraset, en las altas mesetas del Hoggar argelino será su destino. Allí vivió en una choza de estacas, que después amplio con un corredor de seis metros por uno setenta y cinco, destinado a sacristía y capilla, construidos por él mismo, con la compañía de Pablo, un esclavo al que ayudó y que después le sirvió como asistente. Su idea era permanecer en Tamanrraset los meses de primavera y verano, y pasar el otoño y el invierno en Beni-Abbés, dividiendo así su tiempo entre los dos eremitorios. Gracias a su conocimiento del idioma y a su talante humilde, siempre al servicio de los demás, Foucauld se ganó la amistad y el respeto de los tuaregs.

En 1907, el Hoggar sufrió una gran hambruna, ante la que el ermitaño inmediatamente puso a disposición de los pobres todas sus provisiones de trigo. En 1908 cayo gravemente enfermo, sobreviviendo gracias a la ayuda de sus amigos tuaregs, para quienes era el «morabito cristiano». En 1911 partió hacia el Asekrem, un apartado lugar situado a 2900 m de altura en la cordillera del Atlas, para pasar allí al menos un año, en absoluta soledad, y así poder terminar sus trabajos de traducción. Su nueva morada, lo mismo que las anteriores, no era más que un estrecho corredor construido de piedra y barro, con apenas espacio para una capilla y unos cajones con sus libros, sirviéndole uno de ellos de colchón. Durante su estancia en dicho lugar, dedicó la mayor parte del tiempo a sus labores de traducción, y el resto a rezar, trabajar y recibir la visita de amigos tuaregs que acudían a su eremitorio en peregrinación.

En 1914 estalló la Primera Guerra Mundial. Bandas armadas de Tripolitania, en la actual Libia, favorables a Alemania, penetraron en los territorios del Sahara argelino predicando la guerra contra los franceses. Ante la amenaza, a principios de 1916 se dispuso la construcción de un fortín en Tamanrraset. El día 1 de diciembre, Foucauld se encontraba solo en su eremitorio de Tamanrraset. Pablo había ido al pueblo. En eso que llega una partida de rebeldes sinusitas, que no traían otra intención que secuestrar a Foucauld a los que, empero, confiado, les abre la puerta. Al descubrir la llegada de dos soldados franceses que traían el correo, los bandidos acaban con la vida de ambos y con la de Foucauld, que recibe un disparo en la cabeza, falleciendo al instante[18]. En contra de su voluntad, ya que quería ser enterrado donde muriese, el 18 de abril de 1929, los restos del «morabito cristiano», excepto el corazón que permaneció depositado en un cofre en Tamanrraset, fueron trasladados a El Golea, a los pies de la iglesia de los Padres Blancos en el Sahara, a más de mil kilómetros de distancia hacia el norte y a 950 kilómetros de Argel.

Foucauld siempre pensó que en tanto la conversión no llegara, musulmanes y cristianos podían ser amigos, y que el camino a seguir no era ni el proselitismo ni la evangelización, sino que su apostolado consistiría en mostrar con paciencia mucha amistad a las personas con las que trataba[19]. Era pues, el «evangelio de la amistad», que él mismo explicaba así:

18 SIX, J.F. 2008. *Charles de Foucauld. Vida y camino*. Ediciones Palabra. Madrid, pp. 454-457.

19 VAZQUEZ BORAU, J.L. 2011. *El evangelio de la amistad en Carlos de Foucauld*. Editorial Desclée de Brouwer, S.A. Bilbao, pp. 21-33.

El beato Charles de Foucauld, cuya vida fue toda una epopeya, encarna el ejemplo más emblemático del resurgimiento del eremitismo en tiempos contemporáneos

Cuando se quiere convertir a alguien no hay que predicarle. El mejor medio no es echarle sermones, sino probarle que se le quiere.

Puede decirse, por tanto, que fue un precursor del entendimiento y el diálogo entre el cristianismo y el islam.

Tras la muerte de Foucauld en Tamanrraset, la Unión de Hermanos y Hermanas del Sagrado Corazón de Jesús contaba con cuarenta y nueve miembros, incluido él mismo, si bien se trataba de una asociación privada de fieles. En la década de los veinte del siglo pasado, surgieron varios grupos que siguiendo su ejemplo desarrollaron actividad misionera en el norte de África. Algunos años después aparecieron las primeras congregaciones religiosas de Hermanitos y Hermanitas del Sagrado Corazón, que con distintos matices quisieron ser comunidades contemplativas y misioneras. A partir de 1950 asistimos a un florecimiento de grupos vinculados al beato Foucauld, vislumbrándose la necesidad de acordar la fidelidad al mensaje del fundador, dentro del respeto de las distintas vocaciones.

A principios de los años sesenta, se formó en Cataluña una comunidad de jóvenes consagrados al Señor en una vida de celibato vivida en pequeñas fraternidades. En la Sierra de Alcubierre, que separa las provincias de Huesca y Zaragoza en pleno desierto de Los Monegros, se encuentran excavadas unas cuevas, al pie de la cima del cerro de San Caprasio. La mayor de ella se conoce como la Cueva de la Salud, habilitada como eremitorio rupestre por monjes de la Congregación de los Hermanitos de Jesús, que se establecieron en la localidad de Farlete (Zaragoza) en 1956. Consta de una larga

sala entibada por robustos maderos, bancos de piedra corridos a los lados y un pequeño altar en la cabecera absidial. Contigua a la ermita, en la llamada cueva del «Bandido Cucaracha», se encuentra acondicionada una cocina y una despensa, que se comunica con un refectorio bordeado por catres perimetrales tallados en la roca. Otra cueva se dispone como pequeño dormitorio y aun otra más pequeña alberga un aljibe para el abastecimiento de agua de todo el conjunto. Desde la posición de este santuario se descubre una vista de otro desierto, el monegrino, austero y solitario, como las montañas del Hoggar argelino que contempló Foucauld desde su cabaña.

La práctica del eremitismo también es conocida en otras religiones. Así en el taoísmo, si bien no puede considerarse una forma de vida como tal, la soledad, el ascetismo y la renuncia a los placeres mundanos siempre han sido objeto de admiración para quienes las han llevado a cabo. En el hinduismo, el ascetismo se ha practicado tanto en soledad por monjes que se retiraban a los bosques, como en forma de monacato, del que existen modalidades antiquísimas. Ya en el siglo v a.C., existían en la India numerosos monjes que mendigaban de un lado para otro y peregrinaban a los santuarios, sin que estas costumbres hayan cambiado mucho con el tiempo. En el hinduismo, los monjes ocupan la cuarta posición en el sistema de castas (*Sanniasin*). En el budismo, el ascetismo se vive en forma de monacato, organizado en comunidades reguladas por una regla de vida, basada en el alejamiento de todo sentimiento de deseo y de las cosas en general, ya sean reales o aparentes, que pueden ser un peligro en el camino de perfección hacia el nirvana. En el jainismo, también se practica en forma de monacato, similar al hindú original, aunque bajo condiciones muy estrictas que obligan a la observación de cinco votos fundamentales (no violencia, verdad, no robar, castidad y desapego), y está considerado como la forma más indicada de seguimiento de esta religión. Otras religiones, como el judaísmo, el sijismo o el zoroastrismo, no lo fomentan, sino que incluso pueden llegar a condenar toda forma de eremitismo o monacato. Mención aparte merece el islam que, sobre todo en su versión mística, el sufismo, profesa devoción a ciertos maestros y personas especialmente piadosas, considerados algunos santos, llamados morabitos, que suelen vivir en despoblados. Sus practicantes, llamados sufíes, eligen la ascesis y la vida espiritual para alcanzar el verdadero conocimiento. El nombre de morabito designa también al lugar donde vive el ermitaño o donde se encuentra su sepultura. Su culto, llamado morabitismo, está bastante arraigado en las zonas rurales del Magreb, e incluye romerías desde las poblaciones situadas bajo su protección, a semejanza de cultos semejantes dispensados a santos católicos al otro lado del Mediterráneo. En los ámbitos donde se profesa, la acción propia del santo, es decir el milagro, ha sido interpretada desde una perspectiva social como altamente beneficiosa para la comunidad, ya que contribuye a vencer la resistencia aislacionista de las tribus y liga a los mejores hombres a la cadena ininterrumpida de la tradición islámica[20]. No obstante, el sufismo es objeto de rechazo por las versiones más esencialistas del islam, como el wahabismo, que propugna un islam conservador y literalista, en el que todos los hombres son iguales ante Alá condenando, en consecuencia, cualquier culto ante las tumbas de santos o profetas. En España, algunas ermitas situadas en las comarcas que formaron parte del antiguo Reino Nazarí de Granada, habitadas después por los moriscos hasta el inicio de su expulsión en 1609, se cree que antes de su conversión en templos cristianos fueron morabitos. Tal sería el caso de las ermitas de San Marcos y de las Ánimas, en Alhama de Almería[21], y posiblemente también el de la llamada Cueva de los Santones, situada en el municipio malagueño de Canillas de Aceituno. Se cree que después de ser explota-

20 SÁNCHEZ SANDOVAL, J.J. 2004. *Sufismo y poder en Marruecos*. Quorum Editores. Cádiz, pp. 123-124.

21 ÁVILA GRANADOS, J. 2002. *Enclaves mágicos de España*. Editorial Planeta S.A. Barcelona, pp. 33-34.

da como mina por fenicios, griegos y romanos, durante la dominación sarracena fue habitación de tres santones musulmanes que la utilizaban como centro de enseñanzas sufíes[22].

El anacoretismo y los santuarios rupestres en España

Para encontrar los orígenes del anacoretismo cristiano en nuestro país hay que retrotraerse al periodo tardorromano, allá por los siglos IV y V, promovido por Prisciliano (340-385), obispo gallego seguidor de la corriente gnóstica, cuando coexistían aun versiones alternativas al cristianismo oficial romano. Condenado y decapitado por brujo y hereje, algunos sostienen que son sus restos y no los del apóstol Santiago los que se veneran en la catedral compostelana. El gnosticismo priscilianista se fundamentaba en la práctica del ascetismo y de una vida rigurosa, aunque dotada de cierto talante libertario, que permitía la presencia de la mujer en la liturgia y el nombramiento de maestros laicos. Quizá de aquellos tiempos procedan algunos de los abundantes eremitorios rupestres del norte peninsular (Palencia, Burgos, Álava, La Rioja y Huesca). No obstante, es en la época visigótica, tras el tercer Concilio de Toledo celebrado en el año 589, en el que se acordó el abandono del arrianismo y la conversión al catolicismo de Recaredo y de los visigodos cuando, a juicio de arqueólogos e historiadores, el fenómeno del eremitismo se reactivó en nuestro país, alcanzando su máximo apogeo entre los siglos V y VIII. La invasión musulmana y la rápida fundación de los primeros reinos cristianos en el norte peninsular, dio lugar a la configuración de una especie de «tierra de nadie», entre los primitivos reinos de Asturias y de Aragón, el Condado de Castilla y al-Ándalus, caracterizada por la ausencia de un poder sólidamente establecido. En ella se establecieron nuevos ermitaños, que vinieron a ocupar los antiguos eremitorios abandonados o a construir otros nuevos. En su mayoría se trataba de mozárabes procedentes de los territorios conquistados tras el avance cristiano. Muy posiblemente, de estos movimientos eremíticos, tanto de los siglos VIII y IX como anteriores, procedan los grandes conjuntos de construcciones rupestres que se conservan en puntos concretos del norte del país, como los de Valderredible, en Cantabria, el valle de Valdivielso, en Burgos, la Montaña Palentina (Cervera de Pisuerga, Olleros de Pisuerga, Aguilar de Campoo, Pomar de Valdivia), Las Gobas y Santorkaria, en Laño (Álava), etc. Algunos de ellos considerados verdaderas «tebaidas ibéricas», por el número y concentración de habitaciones.

El paso del eremitismo al cenobitismo incipiente tuvo lugar en época visigoda, durante los siglos VI y VII. Su origen se lo disputan varios lugares y otros tantos fundadores. El paso del eremita, que vive solo, al monje que vive en comunidad, los dos con los mismos fines y con los mismos instrumentos, los dos en la búsqueda de su propia salvación, como ya hemos apuntado, fue un proceso inevitable. Al mismo tiempo que se desarrollaba el eremitismo se observaba que era más sensato tener las celebraciones litúrgicas conjuntamente y no cada uno por separado. Muy habitual en los cenobios primitivos es la presencia de tumbas antropomorfas excavadas en el propio suelo de roca viva de la cueva. Uno de ellos se sitúa en la llama Ribera Sacra, concretamente se trata del monasterio de San Pedro de Rocas, en la provincia de Orense, considerado el eremitorio más antiguo de Galicia, posiblemente existente desde el siglo IV, pues según la lápida fundacional hallada en el lugar, el monasterio fue heredado en el año 573 por cinco monjes anacoretas llamados Ufrasio, Eusanio, Quinedio, Eatio y Flavio, que eligieron este apartado lugar para llevar una vida austera dedicada a la oración. La mención a «heredar» denota que ya existía otro enclave religioso anterior. Es también el único cenobio gallego rupestre. El origen de su primitiva mesa de altar, algunos lo sitúan en el siglo VI, lo que la convierte en el ara cristiana más antigua de España. En 1970 fue trasladada al Museo de Orense, donde también se encuentra depositada la lá-

22 AMORÓS, P. 2018. *Guía de la España misteriosa*. Ediciones Luciérnaga. Barcelona, pp. 95-96.

pida fundacional. El cenobio sobrevivió como priorato adscrito al monasterio benedictino de San Salvador de Celanova. En su suelo destaca, como ya hemos apuntado, la abundancia de huecos antropomorfos excavados en la roca[23].

Otro foco fundacional del proceso de cambio del eremitismo al monaquismo se detecta en tierras de Aragón, en la comarca de Sobrarbe por un lado y en la Sierra de Guara por otro. El artífice del primer escenario fue San Victorián, que pasó a ser Abad del Monasterio de Asán (conocido como de San Victorián de Asán o de San Beturián en lengua aragonesa), erigido al pie de la imponente Peña Montañesa, en la localidad de El Pueyo de Araguás. En dicho lugar se llegó a concentrar un gran número de monjes, entre los que destacan importantes obispos (Vicente y Audeberto de Huesca, Aquilino de Narbona, Tranquilino de Tarragona o Eufrónimo de Zaragoza) y algunos santos aragoneses como San Gaudosio de Tarazona. La presencia en el monasterio de personajes tan notables nos permite valorar la enorme importancia de este monasterio aragonés, que es tenido por muchos historiadores como el primer monasterio hispano. San Victorián fue un santo de origen italiano, nacido hacia el año 478. Recaló en España, tras pasar varios años de su vida en Francia. Existen testimonios de que en el año 551 ya estaba en el monasterio altoaragonés. Murió siete años después, lo que sabemos gracias a la fecha que consta en el epitafio grabado en una lada sepulcral. La historicidad del santo está fuera de toda duda. Aunque iniciado en la vida eremítica, se vio obligado al cenobitismo por los discípulos que lo rodearon. Para la ordenación de la nueva comunidad, llegó a redactar una *Regla* que no se ha conservado, pero sabemos sirvió para iniciar la andadura de uno de los cenobios más antiguos de España. En el primitivo monasterio se conciliaban el modo de vida el individual, propio del eremita, con el comunitario del monje. Para ello, el edificio disponía de celdas, aisladas unas de otras, alrededor de un espacio común en el que se situaba la iglesia para el culto a Dios y algunas dependencias comunes.

San Victorián de Asán, considerado uno de los primeros artífices del paso del eremitismo al cenobitismo en tierras españolas, representado en una pintura del siglo XV, atribuida a Pedro de Espelargues (parroquia de San Miguel Arcángel en Graus, Huesca)

23 SOBRINO, M. 2013. *Monasterios. Las biografías desconocidas de los cenobios de España*. La Esfera de los Libros S.L. Madrid, 220-222.

Aparte del monasterio, rescatado recientemente de la ruina, como prueba del paso del anacoreta fundador, existe la llamada «Espelunca de San Victorián» a la que se llega, caminando aproximadamente una hora y media, desde el monasterio. El sendero, antes de llegar al eremitorio rupestre, pasa por una sencilla ermita dedicada a San Antonio Abad, patriarca de los anacoretas. La cueva está cerrada por un muro de mampostería, y está llena de recovecos y pasadizos. A ella acudían romeros de la zona buscando la protección del agua o la predicción acerca de cómo sería el año que se estrenaba. Para ello se valían de pequeños saltamontes que, según su abundancia, vaticinaban el resultado de la cosecha de vino (los de color negro), de olivas (los verdes) y de cereal los más claros[24].

En la vertiente meridional de la Sierra de Guara se emplaza el viejo monasterio de San Martín de la Bal d'Onsera, construido adosado a la roca en el fondo de un barranco, en un sobrecogedor emplazamiento. Su legendario origen se vincula con San Martín de Tours (316-371), patrón de Francia. Según la crónica del santuario, incluida en la hagiografía de San Úrbez escrita por el doctor D. Juan Agustín Carreras Ramírez y Orta en 1696[25], formando Martín Rubico parte de las tropas romanas que al mando de Julián el Apóstata luchaban contra los germanos en la Galias, decidió abandonar la milicia y cruzar los Pirineos rumbo a España, acompañado de un grupo de seguidores. Cercano a la ciudad de Osca, actualmente Huesca, descubrieron un sitio sorprendente, en el fondo de un lóbrego barranco, rodeado de peñas inexpugnables donde apenas penetra el sol,

24 BUESA CONDE, D. 2002. *Los monasterios altoaragoneses en la historia*. Publicaciones y Ediciones del Alto Aragón S.A. Huesca, pp. 21-26.

25 CARRERAS RAMÍREZ Y ORTA, J.A. 1702. *Vida de el Sol de la montaña San Urbicio y veneración pública de su Santo cuerpo en la valle de Nocito*. Zaragoza.

Monasterio rupestre de San Martín de la Val d'Onsera (Loporzano, Huesca), donde según la tradición San Martín de Tours y sus acompañantes se entregaron a la vida cenobítica en el siglo IV d.C.

en cuyo fondo había una cueva con una fuente de la que brotaba un agua límpida y fresca, y a cuyo lado se despeñaba una cascada. Allí decidieron Martín y sus acompañantes entregarse a la vida cenobítica, hasta que el santo regresó a Francia, donde tras diversos avatares acabó nombrado obispo de Tours. La pequeña comunidad de discípulos que dejo en la soledad de la cueva altoaragonesa pasó a convertirse en el monasterio conocido como de San Martín de la Bal d'Onsera. Después de la reconquista cristiana, la sede monástica se trasladó al castillo de Montearagón[26]. En el siglo XII los monjes lo abandonaron, pasando a ser habitado por una comunidad religiosa femenina, hasta que lo dejaron definitivamente en 1572. A partir de entonces fue cayendo en el olvido, consumándose su ruina en la Guerra Civil, cuando fue deliberadamente saqueado e incendiado. Afortunadamente ha sido restaurado en tiempos recientes, recuperando su mágico encanto.

En la comarca de El Bierzo, en el noroeste de la provincia de León, se encuentra el Valle del Silencio, donde se instaló una de las primeras comunidades de anacoretas que existieron en España, que después se convirtieron en monjes. El fundador parece que fue un visigodo de origen toledano, llamado Fructuoso, que renunció a los bienes terrenales, buscando retiro en las montañas bercianas. Su ejemplo fue seguido y emulado, de tal guisa, que la zona llegó a poblarse de tan elevado número de protomonjes, que fue bautizada con el nombre de la «tebaida leonesa», por analogía con la tierra del desierto egipcio donde habitaron san Antonio Abad y sus seguidores. Uno de los discípulos de Fructuoso, de nombre Valerio fue el artífice de consolidar, a partir del asentamiento eremítico, el monasterio de San Pedro de los Montes, con el objeto de aglutinar la pléyade de ermitaños instalados en derredor. Valerio murió a finales del siglo VII, coincidiendo con la conquista islámica, que supuso la desaparición de los monjes de la montaña leonesa. Hubieron de pasar dos siglos hasta que otro eclesiástico, de nombre Genadio reactivara la vida monástica en San Pedro de los Montes. En la actualidad, de lo que fue aquel primigenio cenobio no queda más que un conjunto de muros derruidos acompañando a la escueta iglesia.

El origen de algunos de los más célebres e influyentes monasterios españoles, como San Pedro de Arlanza, Santo Domingo de Silos, San Juan de la Peña o Santo Toribio de Liébana, se encuentra también en la agrupación de ermitaños, en torno a un impulsor carismático o a partir de un hecho legendario. San Pedro de Arlanza, asentado entre las poblaciones burgalesas de Cavarrubias y Hortigüela, se vincula con la leyenda de Fernán González (910-970), el buen conde castellano, y con el rey visigodo Recaredo, que eligió el lugar para acoger el enterramiento del rey Wamba. Mayor rigor histórico tiene la vinculación de la fundación del monasterio con los condes de Lara, Gonzalo Fernández y Muniadona, padres de Fernán González. No obstante, cuenta la leyenda que estando el buen conde persiguiendo un jabalí blanco encontró una cueva donde habitaban unos eremitas llamados Pelayo, Arsenio y Silvano. Allí Pelayo vaticinó que el conde castellano derrotaría a las huestes sarracenas. En torno al año 912 parece, según atestiguan fuentes documentales, tuvo lugar la fundación de un primitivo monasterio, situado en lo alto del farallón que domina el valle del río Arlanza, unos metros por encima de la primitiva cueva-eremitorio donde la leyenda sitúa el encuentro del conde con los anacoretas, y que serviría para reagrupar a la población eremítica de los alrededores. La fecha muestra un evidente anacronismo con respecto a la participación en el asunto del conde Fernán González, lo que parece más bien una treta para dotar de prestigio al monasterio. De hecho, fue uno de sus monjes quien en el año 1250 escribió el poema de Fernán González, cuyos versos forjaron la leyenda de este noble. Los restos mortales del conde, junto con los de su esposa, reposaron en el monasterio hasta su

26 BENITO MOLINER, M. 1995. Monasterios de tradición visigótica en la comarca oscense. En *Homenaje a Antonio Durán Gudiol*. Instituto de Estudio Altoaragoneses (Diputación de Huesca): 73-105.

Monasterio de San Pedro de Arlanza y cueva-eremitorio donde, según cuenta la leyenda, tuvo lugar el encuentro del conde Fernán González con los ermitaños Pelayo, Arsenio y Silvano (Hortigüela, Burgos)

abandono consecuente a la desamortización de Mendizábal. Entonces fueron trasladados a la Colegiata de Covarrubias. Del cenobio original quedan las ruinas de San Pelayo de Arlanza. En el siglo XI comenzó a erigirse el formidable monasterio benedictino de San Pedro de Arlanza, a los pies del antiguo de San Pelayo.

En el valle de Tabladillo, donde se asienta el monasterio de Santo Domingo de Silos, hubo asentamientos eremíticos que se consolidarían hacia mediados del siglo X. Posteriormente se agruparon en un edificio común, dedicado a San Sebastián. En el siglo XI, el cenobio entró en la órbita de la orden benedictina, como tantos otros, en paralelo a la repoblación de unas tierras que los árabes nunca terminaron de dominar. Un antiguo ermitaño navarro y después monje de nombre Domingo Manso, procedente de San Millán de la Cogolla, se vio obligado a huir a Castilla tras enfrentarse al rey de Navarra, recalando en el pequeño monasterio burgalés. Se implicó de tal manera, que acabó siendo abad desde 1040 hasta su muerte en 1073, cambiando la advocación del monasterio de San Sebastián a Santo Domingo de Silos. En el siglo XII terminó la construcción de su celebérrimo claustro.

A los monasterios de Suso y Yuso, en San Millán de la Cogolla (La Rioja), también se les atribuye un origen eremítico. Cuenta la leyenda, más que la historia, que Millán, un pastor nacido en 473, tuvo una revelación a los veinte años que le impulsó a buscar una vida dedicada a la oración y el retiro. Para iniciarse, acudió a los riscos donde había estado asentada la antigua Bilibio, cerca de la localidad riojana de Haro, pues allí vivía un piadoso ermitaño de nombre Felices. Después de tres años, volvió a

su valle de origen donde ejerció como sacerdote, hasta que desavenencias con otros clérigos le empujaron a un nuevo retiro troglodítico, en el que permaneció hasta su muerte a la edad de 101 años. Reconocido como santo, su ejemplo fue seguido por multitud de discípulos. A la gruta que habitó se dirigieron numerosos hombres y mujeres, originando una especie de nueva «tebaida», esta vez riojana. Sobre la antigua gruta de San Millán, a finales del siglo X, una vez pacificada la zona de incursiones y razias musulmanas, se edificó el monasterio de Arriba o de Suso y una iglesia mozárabe dedicada al santo. En los comienzos del siglo XI fue parcialmente destruido por Almanzor, aunque su posterior reconstrucción sirvió como reactivación. A mediados del mismo siglo, según la leyenda, el carro de bueyes que transportaba los restos del santo a Nájera, donde se pretendía darles sepultura, se detuvo sin que fuera posible ponerlo de nuevo en marcha. Aquello se interpreto como señal de que San Millán no quería ser enterrado lejos de su tierra, por lo que se decidió levantar allí mismo un nuevo monasterio, en un entorno más confortable que el primitivo, naciendo así el monasterio de Abajo o de Yuso.

El origen del monasterio franciscano de Santo Toribio de Liébana, en Cantabria, también parte de un santo eremita fundador. Cuenta la leyenda que hacia el siglo VI, llego a la comarca de Liébana Toribio, obispo de Palencia, con intenciones evangelizadoras. Ante la negativa de los lugareños a que le ayudaran a edificar un templo, se retiró a una cueva, conocida como de Santo Toribio, a orar. En el bosque inmediato halló un buey y un oso que se estaban peleando. Logró que dejaran de luchar, milagro que convenció a los habitantes del lugar para convertirse en masa. Arrojando su bastón, Toribio dijo: «donde caiga mi cayada, allí será mi morada». En el lugar señalado se edificó el primer templo, bajo la advocación de San Martín de Tours. En el siglo XII, el monasterio pasó a la advocación de Santo Toribio, pero no del mismo santo fundacional, sino de Santo Toribio obispo

Monasterio de Santo Toribio de Liébana (Camaleño, Cantabria). Su fundador, Santo Toribio, practicó el eremitismo en una cueva próxima

de Astorga. Ello tuvo lugar cuando unos monjes trasladaron desde la ciudad leonesa los restos de su obispo, junto con un fragmento del *lignum crucis* traído por dicho santo desde Jerusalén, que pasó a ser una de las reliquias más veneradas de la cristiandad. Desde el siglo XV, Santo Toribio de Liébana comparte con Roma, Jerusalén y Santiago de Compostela el privilegio del año jubilar.

La leyenda del origen del monasterio jacetano de San Juan de la Peña, en el Viejo Aragón, recuerda a la de San Pedro de Arlanza. Corría el año 720, cuando un noble zaragozano llamado Voto salió de caza con su perro y su cabalgadura por los montes pinatenses. Persiguiendo a un hermoso ciervo, cornúpeta, cazador y corcel se precipitaron por un profundo cortado. Viendo que aquél sería su final, el noble gritó ¡Oh, San Juan Bautista, ¡ayudadme!, y entonces el equino y su jinete comenzaron a descender con la suavidad de una hoja, hasta quedar delicadamente posados en el suelo. Por allí pasaba una senda que conducía a una fuente que brotaba de la misma roca, bajo un extraplomo, en cuyo interior se encontraba una capilla dedicada al santo que le acababa de salvar. Junto al pequeño altar yacía el cuerpo incorrupto de un anciano eremita de larga barba blanca, sobre cuya cabeza reposaba una piedra labrada con la siguiente inscripción: «Yo, primer ermitaño de este lugar, habiendo menospreciado el siglo presente por el amor a Dios, como me fue posible conforme a mis fuerzas, edifiqué esta iglesia en honor a San Juan Bautista, y aquí reposo. Amén». Impresionado por lo visto y vivido, Voto vendió todas sus posesiones, liberó a sus esclavos y repartió el dinero obtenido entre los pobres, decidido a seguir el ejemplo del ermitaño. Convenció de ello a su hermano Félix, viviendo ambos hermanos en la misma cueva del anciano, dedicados a la contemplación y subsistiendo tan solo con lo que el bosque les ofrecía. En tiempos de la invasión musulmana, los cristianos del lugar se refugiaron en esta santa oquedad. Una vez pasados los peligros, los seglares regresaron a sus casas, pero los primigenios monjes ya no quisieron abandonar la sagrada caverna. Así en el año 920 quedaba fundado el primer cenobio de San Juan de la Peña, hoy conocido como Monasterio Viejo. En 1030 Sancho el Mayor introdujo en el monasterio la Regla de San Benito. Cuenta la leyenda, que el Grial, el santo cáliz que ahora se encuentra en la catedral de Valencia, fue antes escondido y custodiado en este recóndito cenobio rupestre. En el año 1675, un destructivo incendio impulsó la construcción de un nuevo monasterio, en lugar mucho más confortable, en la soleada pradera de San Indalecio, situada monte arriba, naciendo así el monasterio Nuevo de San Juan de la Peña, cuya ocupación se inició en 1682.

Los santuarios rupestres segovianos vinculados al cristianismo

Conforme a la perspectiva cristiana, el concepto de santuario se relaciona con un templo en el que se venera la imagen o la reliquia de un santo de especial devoción. A un nivel inferior de importancia simbólica se sitúa lo que llamamos humilladero, lugar devoto que suele haber a las entradas o salidas de los pueblos y junto a los caminos, donde se dispone una cruz o una imagen. Muchos santuarios toman la forma de ermitas, consistentes generalmente en una pequeña capilla, localizada por lo común en despoblado, y sin culto permanente. Los emplazamientos de estas construcciones suelen estar relacionados con el paisaje y las características del terreno, y a menudo proceden de la reutilización de un lugar de culto pagano en época cristiana, tratándose de reconstrucciones apologéticas y edificantes destinadas a ensalzar el triunfo del cristianismo. Para consolidarse, entre los siglos IV y VII, la Iglesia trató de monopolizar en exclusiva el control de las fuerzas sobrenaturales apropiándose el clero cristiano de los lugares de culto donde el acceso al poder divino, por parte de los humanos, tenía lugar de una forma privilegiada[27].

27 TEJA, R. 2016. De lugar sagrado pagano a lugar santo cristiano: la formación de una topografía religiosa

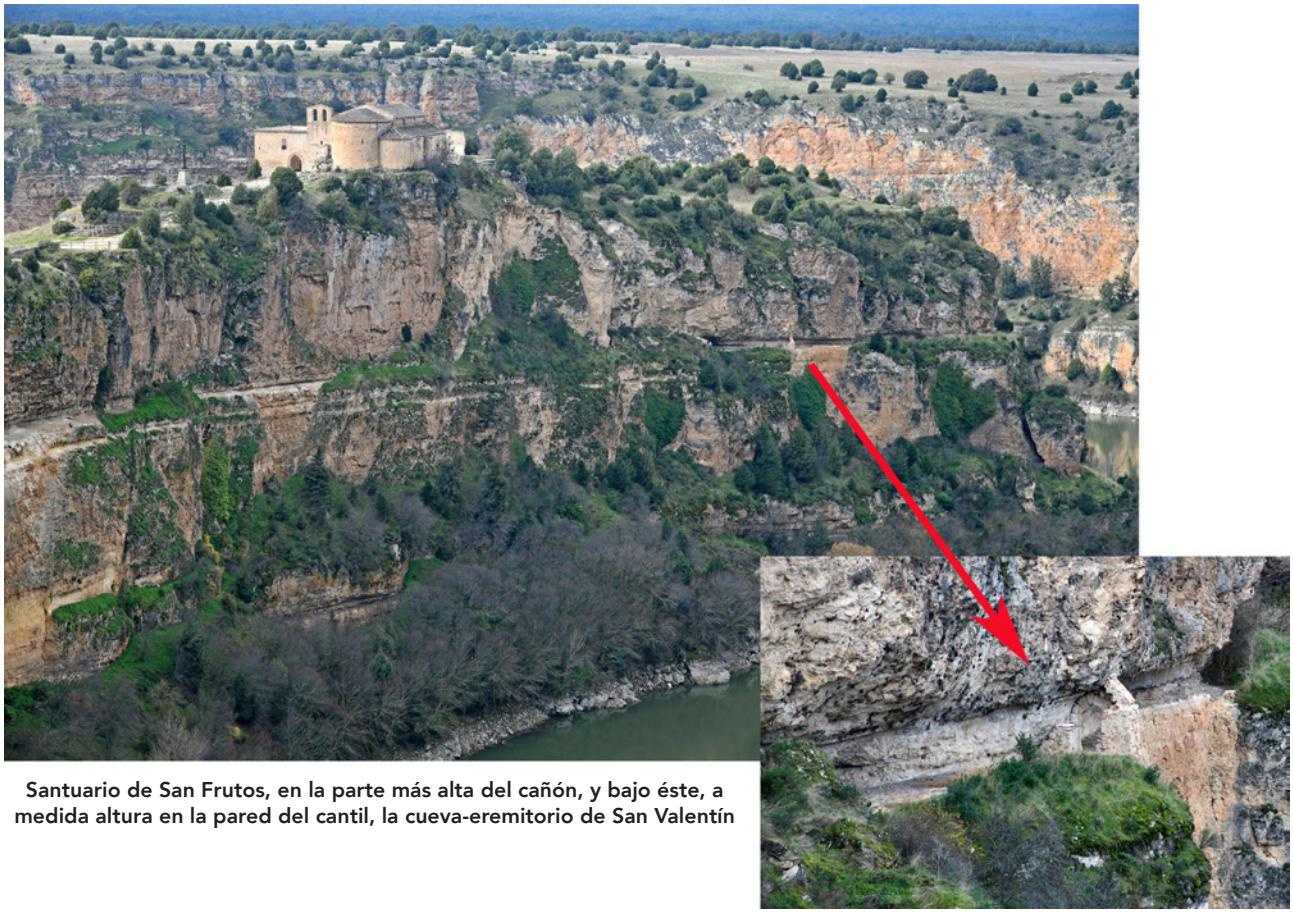
En la provincia de Segovia, el ejemplo más claro de este tipo de aculturación religiosa lo tenemos en las hoces del río Duratón, entorno de enorme interés paisajístico, donde se alza el Santuario de San Frutos. El mismo fenómeno lo encontramos en otros emplazamientos, no tan conocidos, como la ermita de Santiaguito, situada en el valle del río Viejo, entre Torreiglesias y Losana de Pirón. Se trata de un antiguo abrigo, de los numerosos que hay en los roquedos de la zona, que fue cubierto y reconvertido en eremitorio rupestre. Otros lugares con elevado poder hierofánico[28], sacralizados por el cristianismo, en este caso por coincidir con la presencia de enterramientos o de restos arqueológicos relacionados con ritos precristianos, pueden ser la ermita de la Virgen del Castillo (Bernardos), del Cerro de San Isidro (Domingo García) o de la Virgen de las Vegas (Requijada). Aunque a nuestra vista, el paisaje de las hoces se nos presente hostil y poco hospitalario, albergó en tiempos remotos poblados celtiberos, como lo atestiguan los frutos de las excavaciones arqueológicas llevadas a cabo. Las cuevas o abrigos formados en sus paredes fueron albergues para los primeros pobladores, dejando testimonio de ello las numerosas manifestaciones de arte rupestre repartidas por el cañón. Tampoco faltan en la zona restos de la Edad de Hierro (castro céltico en la confluencia del Duratón y el Caslilla, en Sepúlveda) y de la época romana, si bien los más abundantes son los de la época visigoda, destacando las necrópolis de Duratón, Castiltierra, Ventosilla y Tejadilla, Sebúlcor, Madrona, Aguilafuente, etc. Posteriormente, en los primeros siglos de la era cristiana, las hoces del río y sus cuevas, tan propicias unas como otras al recogimiento y la meditación, fueron morada de anacoretas, quedando en la toponimia impronta de ello, tal y como sugieren los nombres de ciertos parajes como el «Recodo del Penitente», la «Fuente del Estoico», el «Remanso de las Levitaciones», las «Cuestas de los Mártires», la «Botadera de los Suspiros» o la «Grieta de las Flagelaciones». Existe un curioso paralelismo, en cuanto a su reseñado poder hierofánico, entre este cañón y el que forman otros ríos, como el Lobos en Soria o el Gallo en Guadalajara. En todos ellos, la influencia religiosa y los elementos esotéricos se encuentran presentes[29].

La ermita de San Frutos, en el río Duratón, se alza sobre un cortado. En realidad, lo que hoy vemos son los restos de un conjunto monástico arruinado, del que solamente queda la iglesia y parte de los muros perimetrales. Es uno de los casos de mayor pervivencia de culto de la provincia, pues su entorno está literalmente repleto de yacimientos arqueológicos, así como de ermitas y monasterios posteriores, como las ruinas del convento franciscano de la Hoz, o las de las ermitas de la Calleja (Sebúlcor) y de San Julián (Sepúlveda), ésta última datada en el siglo XI, de la que se conserva una interesante cripta a la que accedía por medio de escalones tallados en la roca. En el propio cenobio podemos reconocer una lápida funeraria romana, reaprovechada en el ábside central, al exterior, y una necrópolis de tumbas antropomorfas, labradas en la roca, en época altomedieval. La presencia de tumbas antropomorfas parece una circunstancia común en los santuarios rupestres, pues así se observa en muchos de ellos, como en Cervera de Pisuerga, Santa María de Valverde (Valderredible), San Pedro de las Rocas, Las Gobas, etc. Por la misma razón que siglos después las iglesias y sus aledaños fueron el lugar habitual para enterrarse hasta la llegada de las normas higienistas del mundo

entre Antigüedad y Medievo. En García de Cortázar, J.A, y Teja, R. (coord.) *Los monasterios medievales en sus emplazamientos: lugares de memoria de lo sagrado*: 35-36. Fundación Santa María la Real. Aguilar de Campoo, Palencia.

28 Con respecto al concepto de hierofanía, véase ELIADE, M. 2013. *Lo sagrado y lo profano*. Editorial Paidós. Barcelona, pp. 14-16.

29 SANZ, I. 2000. *Hoces del Duratón. Un viaje mágico y deslumbrante*. Edilesa, Trobajo del Camino (León), pp. 11-13.

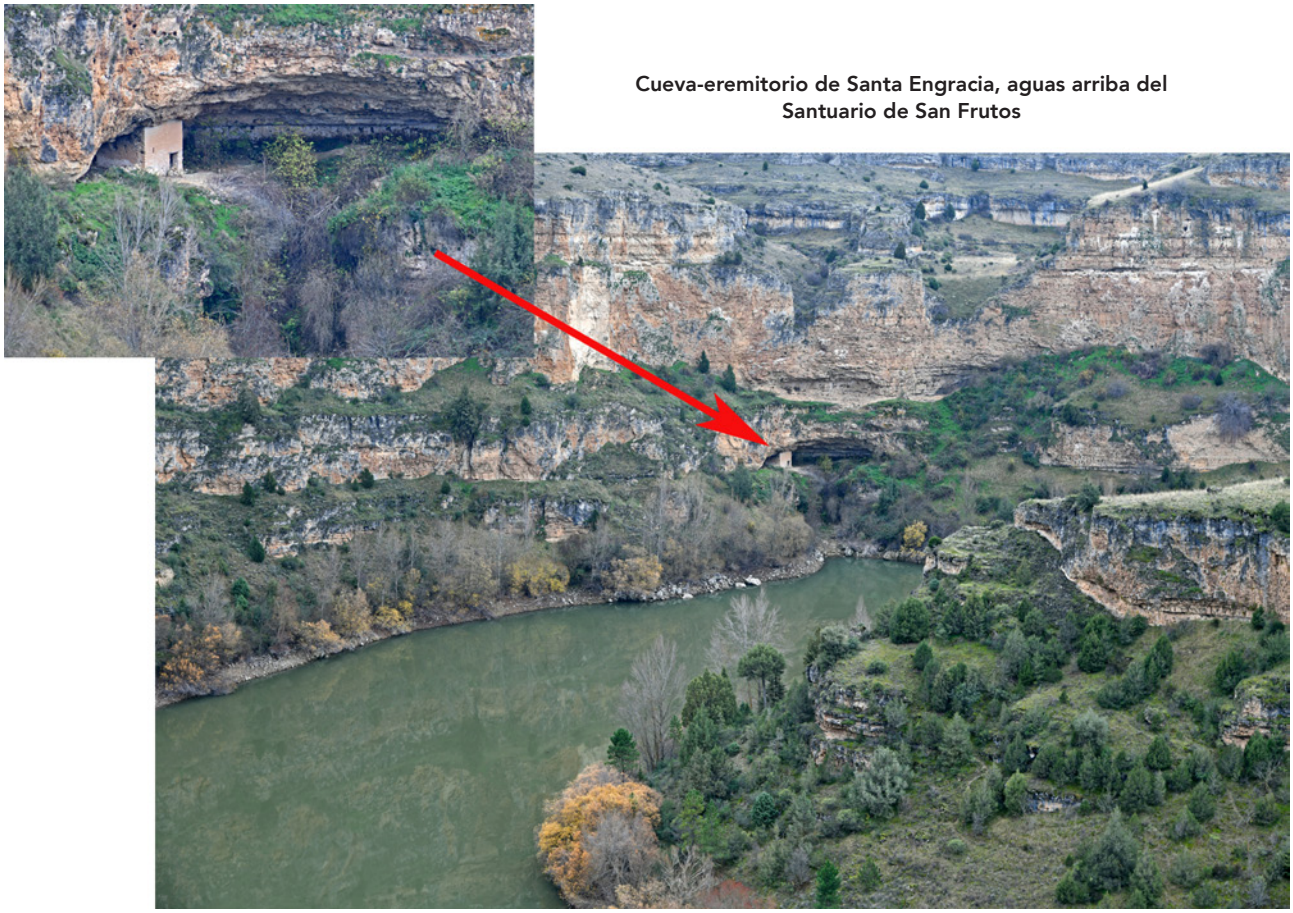


Santuario de San Frutos, en la parte más alta del cañón, y bajo éste, a medida altura en la pared del cantil, la cueva-eremitorio de San Valentín

moderno, los eremitorios y los monasterios que las precedieron fueron lugar privilegiado de sepultura. Si algo es común a las iglesias y ermitas más antiguas es la aparición de sepulturas, en ocasiones talladas en la propia roca. Su tamaño y forma antropomorfa, así como su orientación hacia Tierra Santa, eran verdaderos «trajes a la medida» hechos para el finado. Estas necrópolis rupestres reflejan el anhelo de los devotos de enterrarse cerca de los lugares santos, y cual mejor que aquel donde se encuentra el sepulcro del fundador del eremitorio. El conjunto fue donado a Silos por Alfonso VI, en 1076, y la iglesia fue consagrada en el año 1100. El monasterio quedó de este modo subordinado a la matriz benedictina silense como priorato. Se otorgaba, por tanto, a Silos el lugar en el que, conforme a una tradición secular, estaba sepultado el cuerpo de San Frutos, coincidente con la habitación donde dicho santo llevó su vida eremítica durante los últimos tiempos de la España visigoda. San Frutos es el patrón de Segovia. Fue un anacoreta que vivió en los siglos VII y VIII, al que se atribuyen muchos milagros. Su romería, que tiene lugar el 25 de octubre, es una de las más importantes de la diócesis. Sus reliquias, junto con las de sus dos hermanos, San Valentín y Santa Engracia, a excepción de sus cráneos, se encuentran en una urna de plata, situada en el trascoro de la catedral de Segovia[30]. Los cráneos de San Valentín y Santa Engracia se guardan en un relicario situado en una capilla de la iglesia de la Asunción de Nuestra Señora, en el pueblo de Caballar.

En los primeros años de la invasión árabe, según la tradición, hacían allí vida eremítica en el desierto del Duratón los tres santos hermanos: Frutos, Valentín y Engracia. El nacimiento de Frutos se remonta al año 642, en el seno de una familia acomodada. Quedó huérfano a los

30 TARDÍO, T. 1997. *Ermitas y santuarios de Segovia*. Segovia al paso nº 4. Academia de Historia y Arte de San Quirce. Segovia, pp. 7-50.



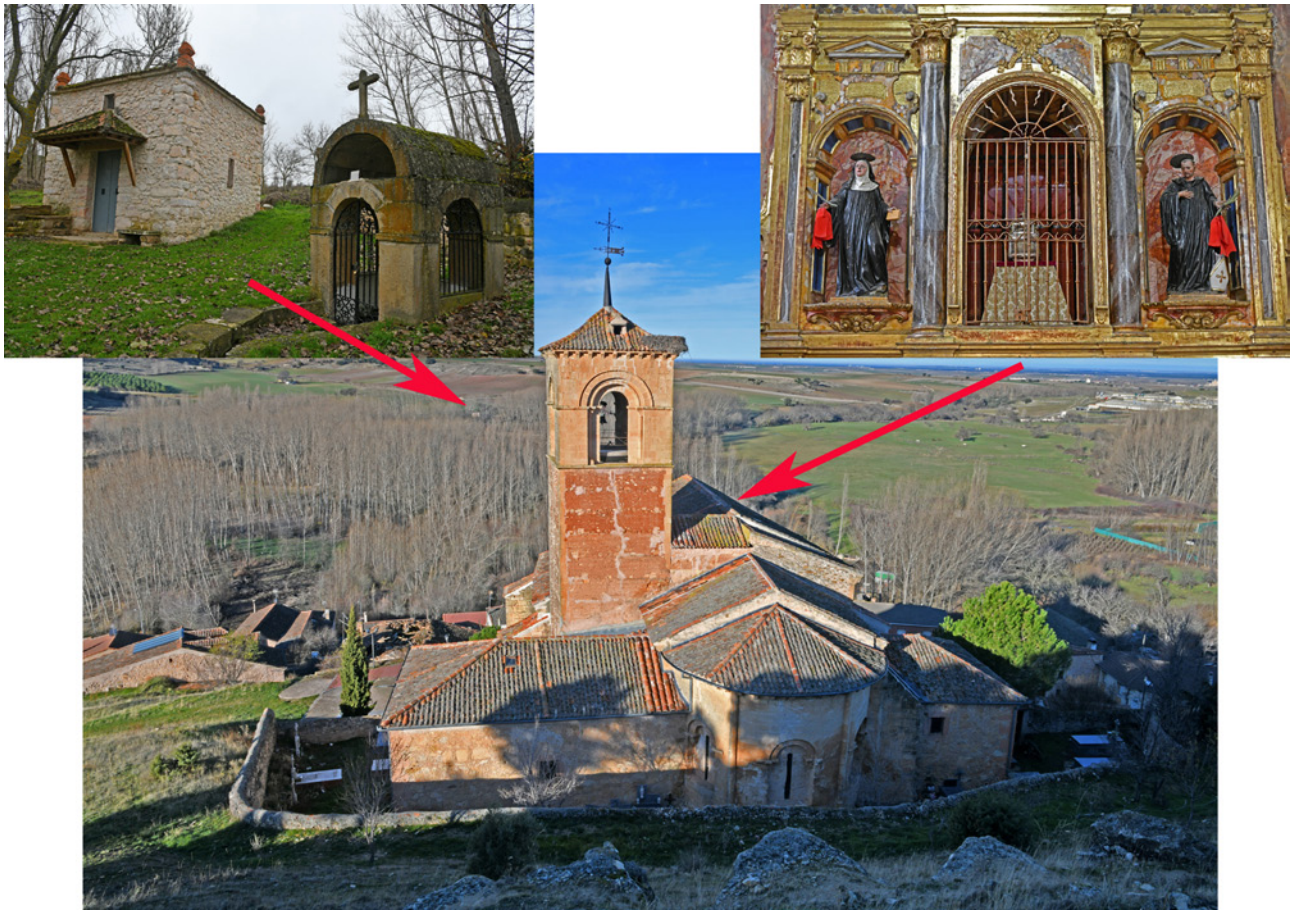
Cueva-eremitorio de Santa Engracia, aguas arriba del Santuario de San Frutos

pocos años, por lo que se tuvo que hacer cargo de sus hermanos menores Valentín y Engracia. De profundas convicciones cristianas, tras ser ordenado sacerdote, decidió renunciar a los bienes y placeres mundanos, retirándose a los desiertos del Duratón para practicar una vida solitaria y ascética en el lugar donde actualmente se asientan las ruinas del Convento de la Hoz. Sin embargo, aguas abajo encontró el lugar que sería el de su definitivo asiento, no sin antes regresar a por sus hermanos para instalarse allí los tres. Frutos eligió para su morada la parte superior del cañón, justo donde se edificó años después el priorato benedictino, mientras Valentín y Engracia eligieron sendas cuevas formadas en las paredes del cantil, situadas aguas arriba y abajo respectivamente. Frutos murió en el 715, a la edad de setenta y tres años, y fue enterrado en la misma ermita donde había vivido. Sus hermanos se trasladaron al pueblo de Caballar, donde fueron decapitados por los moros tras sufrir martirio. En el lugar de los hechos se originó el llamado rito de «las mojadas». Los cuerpos de Valentín y Engracia fueron trasladados al lugar de sepultura de su hermano, donde en la actualidad se ha edificado un templete cuadrado sobre cuya puerta de ingreso aparece escrito «tumbas de los santos». Junto a esta pequeña construcción existe un pequeño cementerio destinado a dar sepultura a los hermanos difuntos de la Hermandad de San Frutos del Duratón[31]. Las reliquias, no obstante, fueron finalmente trasladas a Segovia en 1228, año en que se consagró la antigua catedral que se erigía junto al Alcázar. Posteriormente fue sustituida por la nueva catedral, que fue consagrada el 25 de octubre de 1795, colocándose las reliquias, como hemos señalado, en la capilla del trascoro, excepto los cráneos de Valentín y Engracia,

31 SANZ DE ANDRÉS, M.M. 2019. *Los cementerios de la provincia de Segovia. Museos al aire libre*. Instituto de la Cultura Tradicional Segoviana. Manuel González Herrero. Colección Becas de Investigación. Diputación de Segovia. pp. 394-296.

que descansan en la iglesia de la Asunción de Nuestra Señora, en Caballar. En dicha localidad se encuentra la ermita de la Fuente Santa, donde supuestamente fueron decapitados los mártires, en una vega próxima al caserío, a la derecha del camino de Turégano, junto al arroyo de Las Mulas. La ermita, como su nombre indica, se edificó junto a una fuente, protegida por un templete abierto por sus cuatro lados. El rito de las mojadas es una tradición surgida a posteriori, relacionada con la agricultura, lo que en cierto puede ser interpretado como uno más de los ritos protectores y propiciadores de la fertilidad de los campos, tan extendidos en el tiempo y en el espacio. Cuando se producía una sequía pertinaz, los pueblos de la comarca se reunían y solicitaban permiso al obispo para sacar los cráneos de la iglesia y trasladarlos en un cesto hasta la Fuente Santa. Allí eran sumergidos en el agua, provocando la aparición de una lluvia instantánea, sorprendente hecho que aparece documentado reiteradamente. La última vez que se llevó a cabo el rito fue en 1982. Entre el 30 de mayo de 1593, primera fecha de celebración del rito de la que se dispone de actas u otros testimonios escritos autentificadores, y el 6 de junio de 1982, se han celebrado 33 «mojadas», con el resultado de que en 27 de ellas llovió[32].

32 CALLEJA, T. 1988. *Las mojadas de Caballar. ¿Milagro, superstición, o …?* Edición de la Obra Social y Cultural. Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Segovia. pp. 217-220.



Iglesia de la Asunción de Nuestra Señora, en Caballar. En la vega próxima al arroyo de Las Mulas se encuentra la ermita de la Fuente Santa, donde la tradición sitúa el martirio de San Valentín y Santa Engracia. En el interior de la iglesia se encuentra la capilla de los Santos Mártires, presidida por un relicario que contiene los cráneos de ambos hermanos anacoretas

A la izquierda, primitiva sepultura de los anacoretas Frutos, Valentín y Engracia, hoy vacía, incluida dentro de un templete construido en el Santuario de San Frutos; a la derecha, capilla del trascoro en la catedral de Segovia, donde se veneran actualmente las reliquias de los tres santos, con la excepción de los cráneos de San Valentín y Santa Engracia

Otro testimonio de la población visigoda, y tal vez mozárabe, que habitó el entorno del Duratón, lo encontramos en la Cueva de los Siete Altares, situada en el término municipal de Sebúlcor, muy próxima al puente de Villaseca. Se encuentra a unos cinco o seis metros por encima del nivel del río. Está dividida en dos capillas. La exterior fue parcialmente excavada en la roca y posiblemente cerrada por una pared de piedra y una cubierta de madera. Conserva un pequeño altar coronado por un arco de medio punto. La interior, netamente cavernícola, dispone en su pared derecha de un altar formado por tres hornacinas cubiertas con arcos de herradura. Esta tipología de arcos la encontramos igualmente en otros santuarios rupestres, como la iglesia rupestre de San Pelayo en Villacibio (Palencia), la ermita de San Acisclo y Santa Victoria en Arroyuelos (Valderredible, Cantabria) o la ermita de San Juan de Socueva (Arredondo, Cantabria), esta última en lamentable estado de abandono a pesar de haber sido declarada Bien de Interés Cultural en 1985. La hornacina central de la cueva de los Siete Altares tuvo delante una mesa de piedra y está exenta de decoración. Las de los lados presentan sus arquivoltas decoradas con molduras policromadas en rojo y negro. Sobre la hornacina derecha aparece una decoración geométrica en la que predominan las formas romboidales. Frente a los altares se dispone una fosa que bien pudo una sepultura excavada en el suelo. De acuerdo con las interpretaciones más consensuadas, se trataría de un centro «litúrgico», de época visigótica y mozárabe, y aun para los tiempos anteriores, donde se reunía la comunidad de ermitaños que habitaba en las diversas cuevas del entorno. La Cueva de los Siete Altares, no sería simplemente un espacio de estancia accidental, sino de convivencia humana. Todo ello implicaría tanto la existencia en el lugar de sacerdotes o maestros de ceremonias, como de un buen número de fieles de vida eremítica que tomaban parte en la celebración litúrgica. La Cueva de los Siete

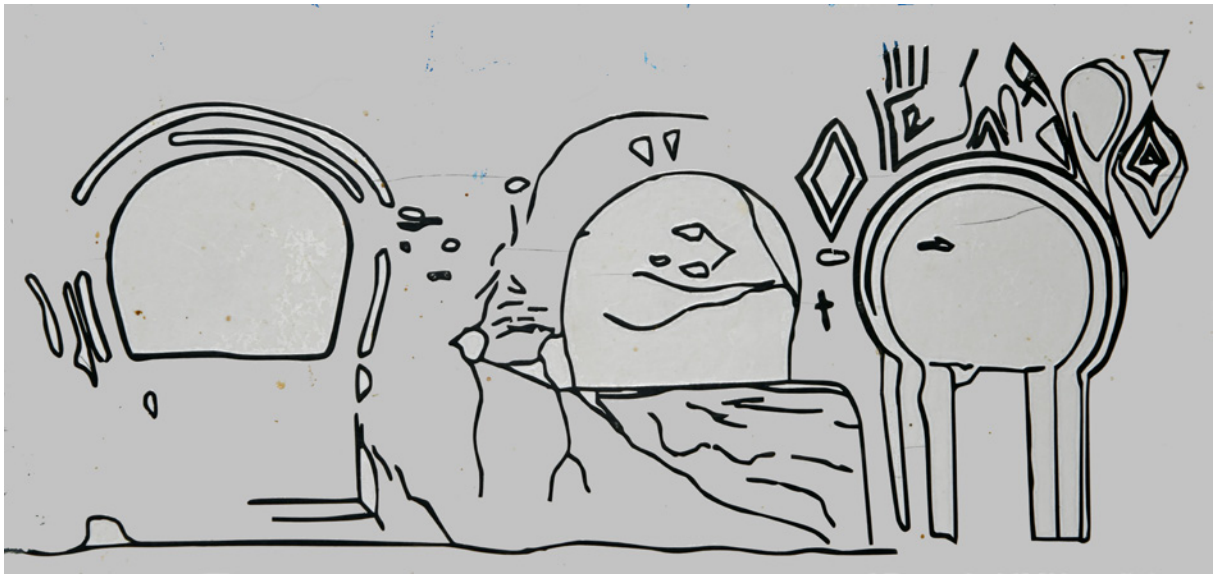
Interior de la cueva de los Siete Altares. A la derecha, el altar formado por tres hornacinas cubiertas con arcos de herradura

Altares era, en cierto modo, la gran iglesia de aquella región tan preferida para la penitencia o para el refugio, por los primeros cristianos de nuestra provincia[33]. De hecho, no muy lejos de ella, en el tramo del cañón del Duratón comprendido entre el puente de Villaseca y la presa de La Molinilla, sobre el cantil derecho, se encuentran cuatro cuevas que fueron utilizadas como morada de anacoretas, llamadas la Cueva del Cura, la Cueva de la Parra, la Cueva del Santero y la Cueva de Cuarcimalo. En sus aledaños, se disponían los huertos que daban sustento al respectivo ocupante.

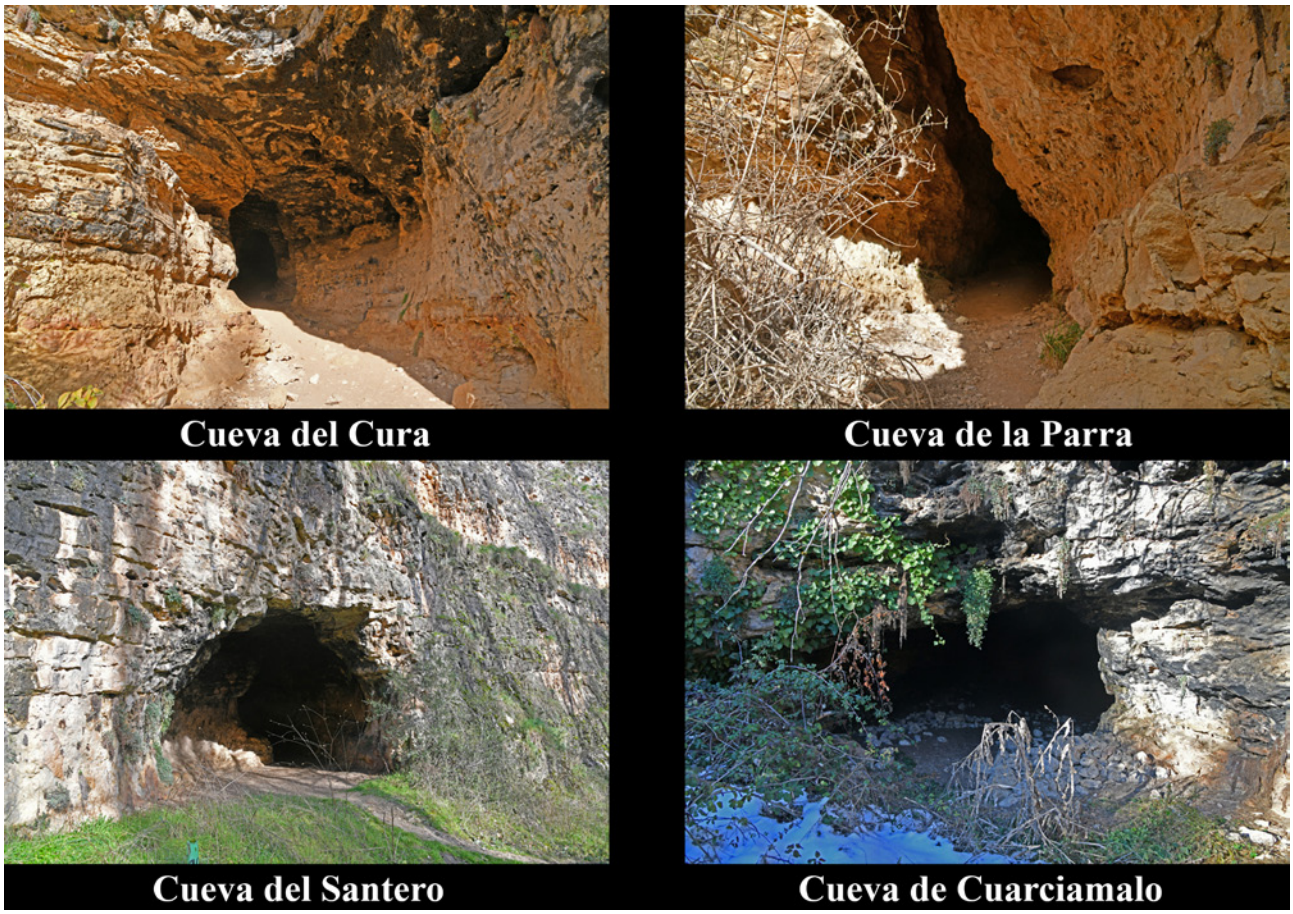
El valle del río Pirón, entre Santo Domingo de Pirón y Peñasrrubias de Pirón, constituye otro enclave dotado de un alto poder hierofánico. Existen evidencias arqueológicas de su poblamiento desde el neolítico, habiendo constituido estos pagos posiblemente uno de los lugares de asentamiento de los primeros agricultores, ganaderos y alfareros de la provincia de Segovia. Muy próxima a la desembocadura del río Viejo en el Pirón se encuentra la cueva de la Vaquera, entre Losana de Pirón y Torreiglesias, que contiene la única secuencia estratigráfica completa del neolítico en nuestra provincia y en el interior peninsular. El trabajo de los arqueólogos ha permitido reconstruir el modo de vida y los procesos culturales del primer grupo humano agroganadero del que se tiene noticia en nuestra provincia, a partir del estudio de su industria lítica, de sus cerámicas y de los restos arqueobotánicos y arqueozoológicos que nos dejaron[34].

33 MARTÍN POSTIGO, Mª.S. 1984. *San Frutos del Duratón. Historia de un priorato benedictino*. Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Segovia, pp. 15-16.

34 MUNICIO, L.J. 2019. Epipaleolítico/Mesolítico y Neolítico. En Martínez Caballero, S. (coord.) *Historia de Segovia y su provincia. 1. La Gea. La Protohistoria. La Prehistoria*. Diputación de Segovia, pp. 264-270.



Cueva de los Siete Altares. La hornacina central tuvo delante una mesa de piedra y está exenta de decoración. Las de los lados presentan sus arquivoltas decoradas con molduras policromadas en rojo y negro. Sobre la hornacina derecha aparece una decoración geométrica en la que predominan las formas romboidales



En el tramo de las Hoces del Duratón situado entre el puente de Villaseca y la presa de La Molinilla se encuentran cuatro cuevas-eremitorios: la Cueva del Cura, la Cueva de la Parra, la Cueva del Santero y la Cueva de Cuarciamalo

Interior de la Cueva de Cuarciamalo

Enfrente de la cueva de la Vaquera, en el margen opuesto del cantil del rio Pirón, se ubica la ermita rupestre de Santiaguito, adosada a una oquedad abierta en la roca caliza. Se trata de un santuario del tipo solapo o balma[35]. Su origen es incierto, pero muy probablemente con anterioridad a la construcción del templo actual, hubo de ser el abrigo rocoso morada de anacoretas coetáneos a los que habitaron en el entorno de la cueva de los Siete Altares[36]. En el edificio actual la oquedad se cierra mediante un muro de piedra, reforzando su austeridad y su situación la sacralidad del lugar. El acceso se lleva a cabo por medio de unos toscos escalones tallados en la roca de la ladera. El interior es muy sencillo y austero, con las paredes de la roca que hace de techo y muro encaladas y el suelo cubierto de baldosas de barro cocido, disponiendo como únicos elementos muebles de un pequeño altar en el extremo opuesto a la puerta de ingreso, presido por una tosca figura mural del apóstol Santiago, y dos bancos corridos de madera en ambos laterales. El muro solo dispone de cinco pequeños vanos abiertos, uno en forma de arco de medio punto, otro rectangular, otro cuadrado y dos con forma de aspillera, de los que uno se encuentra cegado. El veinticinco de julio tiene lugar la romería, con la subida del santo a hombros desde el río, a la que acuden los devotos de los pueblos del valle. Terminada la misa y besada la imagen, llega la diversión, en la que no faltan el baile y la comida junto al río, colofón habitual a casi todas las romerías, a modo de vuelta al mundo profano, simbolizando la fiesta una compensación al sacrificio que la peregrinación conlleva. Aunque bajo la advocación de Santiago Apóstol, se venera en ella a la *Virgen de la Salud*, que según cuenta la tradición, se apareció milagrosamente, y desde entonces mana una fuente en el lugar.

35 FUIXENCH, J.M. 2002. *op. cit.* pp, 10.

36 ANGULO, J.M. 2004. *Las ermitas en la provincia de Segovia*. Diputación Provincial de Segovia. pp. 293.

Ermita rupestre de Santiaguito, adosada a una oquedad de la roca caliza del cañón del río Pirón

Interior de la ermita de Santiaguito

Cueva de Santo Domingo de Guzmán: entrada a la capilla de los Reyes Católicos

Inmediato al convento de Santa Cruz, en el sacralizado valle del Eresma a su paso por la ciudad de Segovia, encontró un enclave de retiro idóneo Santo Domingo de Guzmán, fundador de la orden de los dominicos. Su llegada a Segovia tuvo lugar en 1218, justo dos años después de que la Santa Sede refrendara la regla de su nueva orden. Para pernoctar, le ofrecieron una casa bajo la que existía una cueva, seguramente una bodega subterránea, en la que Santo Domingo se enclaustro profiriéndose castigos físicos y penalidades varias debidas, según la tradición, a que el demonio le hizo pasar las mismas torturas que sufrió Cristo durante la Pasión, en combinación con la prédica. Con su sangre impregnó las paredes de la cavidad, donde permaneció licuada, hasta el año 1566, según atestiguaron unos monjes que rompieron la entrada de la cueva. Este hecho portentoso, unido a lluvias y curaciones milagrosas atribuidas al santo Domingo, fueron acicate suficiente para ganar la devoción popular, y de este modo facilitar al santo la fundación de una casa de la orden en Segovia, que habría de ser por añadidura su primera fundación hispana. Se trata del convento de Santa Cruz, favorecido siglos después por los Reyes Católicos y donde fue prior el inquisidor Tomás de Torquemada, de infausto recuerdo para innumerables condenados. Lo cierto es que por la Santa Cueva pasaron reyes y santos, como San Vicente Ferrer y Teresa de Ávila[37], donde ésta, según cuentan las piadosas crónicas, experimentó un prolongado éxtasis, en el que habló con Santo Domingo, en presencia del mismo Jesucristo como callado testigo. En la actualidad, la cueva se encuentra oculta tras una puerta tapiada, y adosada a la misma se construyo en tempos de Torquemada una capilla, llamada de Los Reyes Católicos, que antecede a la cueva en sí. En el tímpano de la portada, labrado con increíble finura, aparece Santo Domingo de Guzmán portando la cruz,

37 LOBO IGLESIAS, E. 1992. *La Fuencisla, corazón de Segovia*. Cofradía de Nuestra Señora de la Fuencisla. Anzos S.A. Fuenlabrada (Madrid), pp. 86-88.

contribuyendo a sostenerla sendos brazos que salen de los escudos de Isabel y Fernando. La figura del santo pisa a dos alimañas que representan a los herejes, acosados por una pareja de perros, los *domini canes* (perros de Dios), que flanquean a la figura central. En interior, se encuentra una antecapilla presidida por un retablo realizado en madera policromada que acoge un calvario del siglo XVI. A través de una puerta clasicista se accede a otra capilla interior de planta rectangular, de 9,80 por 4,20 metros cubierta por una bóveda de cañón con una armadura de madera de estilo churrigueresco. El altar, del mismo estilo, cuenta con una hornacina que representa una gruta con el santo frente a Cristo crucificado. Próximo al altar, a la derecha, se abre otra hornacina que acoge una figura de Santo Domingo de Guzmán vestido con el hábito de fraile dominico. La verdadera cueva se encontraría detrás de esta hornacina, condenada por un muro. El convento de Santa Cruz alberga hoy las dependencias de una universidad privada.

En el mismo valle del Eresma a su paso por la ciudad de Segovia, aguas abajo, se localiza el convento de los Carmelitas Descalzos, fundado por San Juan de Cruz. Dentro del recinto monástico se ubica una ermita adosada a la roca conocida como Peñas Grajeras, delante de un abrigo rocoso de escasa profundidad que utilizaba el santo místico para orar y meditar. Se trata de un edificio de planta cuadrada, de dos pisos, el superior dedicado al alojamiento de practicantes de ejercicios espirituales y el inferior destinado a proteger la propia oquedad[38].

En la localidad de Sacramenia se encuentra el monasterio cisterciense de Santa María. Su fundación se remonta al año 1141, cuando Alfonso VII, gran protector de los monjes del Císter, introdujo una comunidad de estos religiosos que trajo del monasterio francés de Scala Dei. Cuenta la tradición que por los montes de aquellas tierras vivía un anacoreta penitente, con fama de taumaturgo, habitando una cueva,

38 ANGULO, J.M. 2004. *op. cit.* pp. 266.

Ermitas superior e inferior del convento de los Carmelitas Descalzos de San Juan de la Cruz (Segovia). La inferior protege el abrigo rocoso que utilizaba el santo místico para orar y meditar

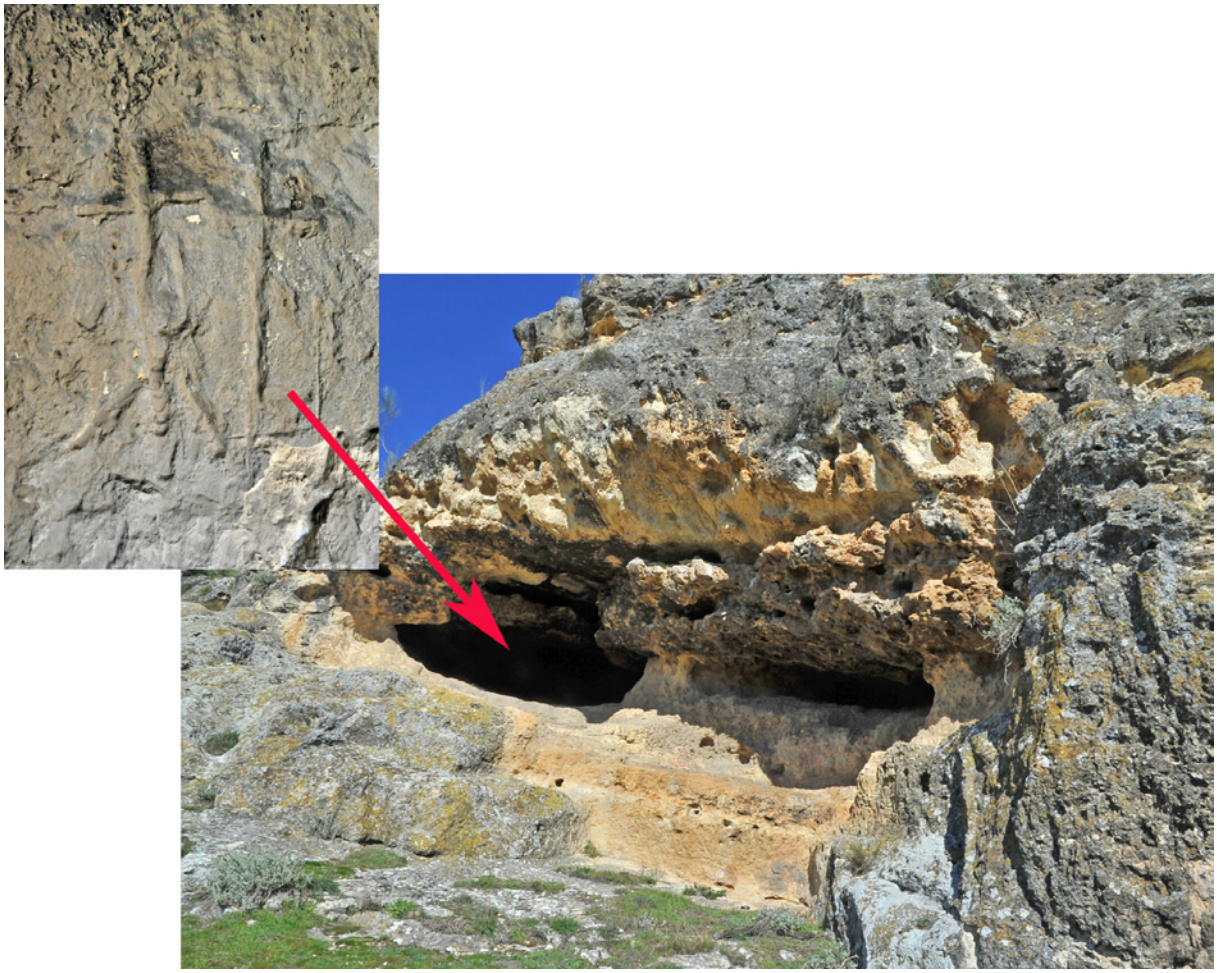
Ermita rupestre de San Juan de Pan y Agua, en Sacramenia: entrada principal cerrada por un muro de mampostería en el que se abre un vano enmarcado por jambas y dintel de sillarejo

que todavía se conserva. De nombre Juan, su alimentación era tan frugal que las gentes del lugar lo llamaron San Juan de Pan y Agua. Extendiose su fama de tal manera, que se tuvo en cuenta la existencia del eremitorio para elegir el emplazamiento del futuro monasterio[39]. Incluso se dijo que fue él quien guio a dos frailes venidos de Scala Dei hasta el lugar donde se construyó el convento. La cueva-ermita de San Juan de Pan y Agua se ubica cercana a la cumbre de una loma situada al norte del monasterio, no siendo fácil de encontrar si no se va acompañado de alguien que la conozca. Dispone de dos aperturas para el acceso, opuestas longitudinalmente. La entrada principal se encuentra cerrada por un muro de mampostería en el que se abre un vano enmarcado por jambas y dintel de sillarejo para facilitar el acceso al interior, donde solamente podemos encontrar un rústico altar de mampostería con una pequeña talla del santo, cuya compostura es inequívocamente reciente. Refiriéndose al monasterio de Sacramenia, el padre Bernardo Cardillo Villalpando envío al cronista Diego de Colmenares la siguiente glosa: «Oy día persevera la Cueva en un alto cerro en que ay antiquísima tradición se recogió a hacer particular penitencia; atraviésase de parte a parte, la boca corresponde a Oriente, la otra a Occidente y algo a medio día por estar al sesgo. Tuvo hermita edificada encima de la misma cueva, aunque agora ya está cayda». El monasterio de Santa María de Sacramenia, y todo el terreno que lo rodea, incluyendo la ermita de San Juan de Pan y Agua, actualmente es de propiedad privada, y su visita resulta muy complicada. En el año 1925, el magnate de la prensa y coleccionista de obras de arte norteamericano William Randolph Hearst compro por 40.000 $ el claustro y la sala capitular del monasterio, trasladándolos piedra a piedra a Estados Unidos. Tras diversos avatares, acabaron reconstruidos en la ciudad de Miami.

39 MERINO DE CÁCERES, J.M. 2003. *El Monasterio de Santa María de Sacramenia*. Real Academia de Historia y Arte de San Quirce. Segovia, pp. 13-17.

Interior de la ermita de San Juan de Pan y Agua

Ermita de San Juan de Pan y Agua: rústico altar de mampostería con una pequeña talla del santo, cuya compostura es inequívocamente reciente



La Cueva del Moro, en la ladera meridional del cerro del Tormejón (Armuña). En su interior se observan indicios razonables (cruces grabadas en la roca, pila para la recogida de aguas, banco corrido tallado en la roca) de haber servido de eremitorio

En el municipio de Armuña se encuentra el cerro del Tormejón, lugar emblemático para sus habitantes, y dotado también de un fuerte poder hierofánico[40]. Parece que dicho cerro fue objeto de ocupación humana al menos desde entre los siglos VIII y VI a. C., tal y como señalan los materiales cerámicos hallados en las partes más altas. Justo en su pinto más elevado se encuentra la ermita de la Virgen del Tormejón. Es posible que se construyese en el mismo emplazamiento que ocupó un templo paleocristiano existente entre los siglos V y VIII, posteriormente arruinado, hipótesis que cobra verosimilitud por el hecho de encontrarse el suelo de la ermita por debajo del nivel de la rasante del terreno.

En su ladera meridional se encuentra la llamada Cueva del Moro[41]. Se trata de una pequeña oquedad de escasa profundidad, entre lo que sería un abrigo y una cueva propiamente dicha, en la que se observan indicios razonables (cruces grabadas en la roca, pila para la recogida de aguas, banco corrido tallado en la roca) de haber servido de eremitorio.

En el término de Fuentesoto, apenas a dos kilómetros del caserío, en el valle por el que discurre el arroyo que nace en el mismo pueblo, nuestro informante Julián Parra Requejo nos dio noticia de la existencia de las Cuevas de Peña

40 SANZ ELORZA, M. 2020. *op.cit.* pp. 40.

41 HERRERAS DÍEZ, A. 2011. *Armuña. Un pueblo de la campiña segoviana (Historia documental).* Ayuntamiento de Armuña. Segovia, pp. 53-64.

Cuevas de Peña Colgada, formadas al pie del cantil calizo que flanquea el valle del arroyo de Fuentesoto, en las que se reconocen signos de uso religioso y eremítico, como una hornacina claramente tallada en la pared, con apariencia de haber sido utilizada como oratorio

Colgada, formadas al pie del cantil calizo que flanquea el valle, en las que se reconocen signos de uso religioso y eremítico. En una de ellas se distingue en su interior una hornacina claramente tallada en la pared, con apariencia de haber sido utilizada como oratorio. La sacralidad del entorno se manifiesta más explícitamente por la existencia en sus proximidades de la ermita de San Vicente Mártir, que en su origen fue la iglesia de una aldea que debió despoblarse a finales del siglo XIII. Lo que hoy podemos ver es un edificio restaurado recientemente por la Junta de Castilla y León, que conserva la cabecera y parte del hastial meridional del primitivo templo románico.

Los santuarios rupestres segovianos de origen legendario

Los moros han desempeñado un papel destacado en nuestro imaginario legendario, remoto y a veces no tanto. Entre el amplio repertorio de leyendas que han sobrevivido al paso del tiempo, aquellas relacionadas con los moros ocupan un lugar destacado. Cuando un hecho o una historia conservada por la tradición oral se pierde *in illo tempore*, se acostumbra a situarlo «en tiempos de los moros», «cuando los moros» o «lo hicieron los moros». Muchos fenómenos y restos materiales del pasado, para los que la historiografía o la arqueología todavía no había dado explicación, se atribuían a los moros. Así,

por citar solo unos ejemplos, en el Altoaragón[42] dólmenes (Losa de la Mora, en Rodellar)), ibones (Basa de la Mora, en Saravillo), montañas (Pico de los Moros o Balaitús, Paso de Mahoma[43] en el Aneto) y eremitorios (Cueva Iglesieta de los Moros, en Bergua) cuentan en sus leyendas con la participación de moros y moras. En casi ningún caso, aparece justificada la presencia de moros en el relato asociado. Entre los escenarios de estas leyendas, las cuevas aparecen con particular profusión. Entre las posibles razones, la primera podría tener sus raíces en reminiscencias de creencias y cultos paganos, heredados incluso del Paleolítico, donde la cueva era la morada imaginaria de dioses y espíritus, no siempre benignos. Luego, con la difusión del cristianismo se convirtieron en algo más cercano y tangible: los moros. La segunda obedecería al miedo secular que estos espacios oscuros y tenebrosos inspiraban al pueblo llano[44]. No pocas veces, las prospecciones espeleológicas han convertido insoldables abismos en modestas cavernas de no más de unas decenas de metros de profundidad. La provincia de Segovia no se ha quedado a la zaga en lo que a historias de moros compete. Pensemos en la conocida leyenda de la «Cuchillada de San Frutos». Mas concretamente, con referencia a cuevas, en el municipio de Cuevas de Provanco, cuyo nombre ya alude a la abundancia de ellas, existe una cavidad conocida como la Cueva de Mora. Se sitúa a unos dos kilómetros del caserío, al pie de un cantil calizo. Según fuentes orales recabadas por el autor, en lo que hoy es una gruta formada por la disolución de las calizas miocenas de los páramos del norte de nuestra provincia, y utilizada como alojamiento de ovejas, en tiempos remotos, de «cuando los moros», habitaba en ella una mora de vida ejemplar. La cueva en sí consta de varias estancias en su parte más exterior, lo que la hace adecuada para su ocupación por varios eremitas. Aparte de algunas oquedades que pudieran haberse utilizado como hornacinas para albergar imágenes, o bien como pequeños oratorios, nada más ha llamado nuestra atención acerca de un posible uso eremítico de la cavidad. Uno de nuestros informantes nos refirió que la exploración de la Cueva de la Mora siempre fue un anhelo pretendido por los jóvenes de la localidad, y que en numerosas ocasiones entraron en ella provistos de teas, no consiguiendo prosperar por su interior largo recorrido, a causa de su precaria impedimenta. A falta de un estudio espeleológico y topográfico como es debido, que nos permita conocer su morfología y dimensiones con exactitud, más con tintes legendarios que reales, se le atribuye una longitud extraordinaria, con lejanas salidas a muchos kilómetros de distancia. También en Cuevas de Provanco existe otra cueva, en una ladera apenas a quinientos metros del pueblo, conocida como la Cueva de Santa Penta. Aquí la leyenda[45] cuenta que un rey moro que habitaba en el castillo cuyas ruinas dominan el caserío actual, se casó con una cristiana, y del matrimonio nació una hija a la que llamaron Penta. Su extraordinaria belleza era motivo de atracción para nobles y príncipes que acudían a pedir su mano. El padre, ante semejante elenco de pretendientes le apremiaba a elegir marido, pero la muchacha seguidora de las enseñanzas cristianas aprendidas de su madre, entre las que figuraban las historias de piadosos ermitaños

42 CASTÁN, A. 2000. *Lugares mágicos del Altoaragón*. Diputación de Huesca y Diario del Altoaragón. Huesca, pp. 72-77.

43 Nota del autor: la primera ascensión al Aneto la realizaron en 1842 el conde francés Albert de Franqueville y el ruso Platon de Tchihatcheff. Antes de alcanzar la cima, les sorprendió una estrecha arista de roca con precipicios a cada lado. En la narración de la epopeya, la compararon metafóricamente con el «Puente de Mahoma», pues en la tradición literaria islámica se explica que «terminado el juicio, los hombres pasan por un puente más fino que un cabello y más afilado que una cimitarra». Desde entonces, ha quedado el topónimo.

44 a CASTÁN, A. 1981. Leyendas de moros en el Alto Aragón. En Beltrán A. (ed.) *Actas del I Congreso de Aragón de Etnología y Antropología*: 249-259. Institución Fernando el Católico (C.S.I.C). Diputación Provincial de Zaragoza.

45 SANTAMARÍA, J.M. 1988. *Segovia románica*. Publicaciones de la Obra Cultural de la Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Segovia. pp. 85-91.

La Cueva de la Mora (Cuevas de Provanco). La cueva en sí consta de varias estancias en su parte más exterior, lo que la hace adecuada para su ocupación por varios eremitas. Algunas oquedades podrían haberse utilizado como hornacinas para albergar imágenes, o bien como pequeños oratorios

que renunciaban a la vida mundana, solo deseaba retirarse a la soledad de una cueva para llevar una vida piadosa. El padre, que no encajó de buen grado la decisión tomada por Penta, ordenó que se le negara en su rupestre retiro todo alimento, con la esperanza de que el hambre le hiciera desistir de su vocación. Pero entonces se produjo el milagro, y durante años las palomas del valle se encargaron de alimentar a Penta con el trigo y los frutos que portaban en sus picos. Así permaneció la santa hasta el final de sus días, concluyendo la leyenda que, tras la muerte del rey moro, el castillo quedó vacío y sus torres venidas abajo por el paso del tiempo.

En los montes de Valsaín se encuentra una curiosa formación geomorfológica conocida como la Cueva del Monje. Realmente no se trata de una cueva propiamente dicha, sino de una caprichosa forma originada por la erosión de la roca granítica. Su aspecto es el de un enorme dolmen. Ello ha dado lugar a interpretaciones muy imaginativas, como creer que se trata de un monumento megalítico construido por los druidas celtas «para celebrar las fiestas de los plenilunios»[46], y también a diversas leyendas fantásticas. Una de ellas, de origen romántico e inspirada en *Fausto*, de Goethe, la ha reco-

46 CHAULIÉ, D. 1880. La Cueva del Monje. *Revista Contemporánea*, tomo XXVII, mayo-junio: 34-42.

gido y reescrito Jesús Pastor en una antología de leyendas populares segovianas[47]. Alla por el siglo XVI, no muy lejos del palacio de Valsaín, existía una ermita de monjes jerónimos dependiente del monasterio de El Parral. En sus alrededores, algunas familias se instalaron buscando empleo como sirvientes o jornaleros al servicio de los religiosos o de los cortesanos. Uno de aquellos desdichados, llamado Tomás Segura, llego a estas tierras acompañado de su enfermiza esposa, que acabó muriendo. Para enterrarla, solicitó la ayuda de un joven al que apodaban el Alemán, por ser hijo de alguno de los caballeros del séquito que acompañó en su día al emperador Carlos I. Tras darle sepultura, Tomás le dijo a su acompañante que se iba hacia Peñalara, inhóspito lugar donde buscar una muerte rápida con la ayuda del diablo, al sentirse abandonado por Dios. Alemán le advirtió de lo desaconsejable que es hacer tratos con satán, ya que este nunca miente, pero engaña y guía por caminos equivocados. Le habló del caso de un paisano suyo, de nombre Fausto, que pactó con un demonio llamado Mefistófeles entregarle su alma a cambio de juventud y poder. Tomás le confesó entonces que vendería su alma al maligno por treinta años de dinero y juventud. Sin pensarlo, Alemán extrajo un trozo de pergamino de su morral para formalizar el pacto, que se firmaría con la sangre de Tomás, y como pluma se arrancó un colmillo de su propia boca. Alemán guardó el pergamino y arrojó el colmillo sobre una roca, para marca el lugar donde habría que rendir cuentas pasados los treinta años. Allí durante la noche, creció una enorme roca con forma de pirámide, a la que llamaron el Diente del Diablo. Pasados quince años, convertido Tomás en apoderado del emperador, denuncio por brujería ante el Santo Oficio a un alarife y a su hija, como venganza por la negativa del padre a entregarle a la doncella para satisfacer sus impulsos carnales. No obstante, el inquisidor, que se mostró suspicaz, le preguntó si estaba completamente seguro de la veracidad de lo denunciado, a lo que Tomás contestó que daría su alma en prenda de lo dicho. Entonces, el inquisidor le dijo que no prometiera lo que no era suyo, cayendo acto seguido Tomás de su caballo al mirar al rostro del inquisidor y darse cuenta de que le faltaba un colmillo. Quince años después, la gente ya no llamaba Diente del Diablo a la intrigante roca, sino la Cueva del Monje, por habitar en ella un ermitaño de nombre Arcadio. Aunque su aspecto era espantoso, se había distinguido como taumaturgo. Sintiendo próxima su muerte, pidió confesarse ante el abad de La Granja. El confesor dudó de que un anacoreta bondadoso pudiera tener muchos pecados, pero Arcadio le insistió en que los suyos eran los peores: renegar de Dios, vender su alma a cambio de poder, jurar en falso y ser culpable de la muerte de un buen hombre y de su hija. Si ahora quería confesarse era porque solamente había sido feliz en los últimos años de su vida dedicándose a hacer el bien. El abad le contestó que el diablo nunca miente, solo engaña, y que son las personas las que se dejan engañar porque entienden lo que quieren entender. Él prometió juventud y dinero, y cumplió. Para asombro de Arcadio, el abad le reveló que era su viejo amigo Alemán, y que precisamente ese día se cumplían treinta años del pacto y que, por tanto, lo que haya de ser de su alma ya no era de su incumbencia. El abad se marchó y la vida de Arcadio serenamente se fue acabando. Para el autor de Fausto, el mal, lo mismo que el error, son productivos. «Si no cometes errores, no obtendrás la comprensión», dice Mefistófeles al Homúnculo, y en una de sus máximas anotaba «a veces no comprendemos cómo un error es capaz de movernos e incitarnos a la acción con la misma fuerza que lo haría una verdad»[48].

Otra leyenda vincula la Cueva del Monje con los templarios. Cuenta la historia que un caballero de la Orden del Temple, de nombre Hugo de Marignac, partió de Francia con la secreta misión de esconder un tesoro en la montaña que llaman Siete Picos, en el valle de Valsaín. En

47 PASTOR, J. 2012. *Leyendas populares e insólitas de Segovia*. Ediciones Derviche. Segovia, pp. 95-109.

48 ELIADE, M. 1962 (2001). *Mefistófeles y el andrógino*. Editorial Kairós. Barcelona, pp. 78-79.

La Cueva del Monje (Valsaín)

la Corte, quedó prendado de la Condesa Blanca, pero ésta no le correspondía. Como último recurso para conseguir el favor de su amada, el templario requirió los servicios de un monje llamado Oriel, que vivía como ermitaño, en un lugar conocido como la Cueva del Monje. Oriel le exigió cometer algún acto monstruoso para satisfacer a Satán. Al día siguiente Hugo volvió a la Cueva del Monje con una criatura para su sacrificio. No siendo suficiente, el ermitaño le pidió también que le entregara el tesoro escondido en Siete Picos. Hugo le engaña haciéndole creer que así lo hará, por lo que pensando que el incrédulo monje tendría ya preparado el conjuro para conseguir los favores de la Condesa, ni corto ni perezoso mató a Oriel. En realidad, éste lo que había preparado era un conjuro para que la Condesa muriera, pues era consciente de la treta de Hugo. Días después el templario secuestró a Blanca. Perseguidos por una cuadrilla de soldados, el caballo que montaban se despeñó por un precipicio conocido como la Ventana del Diablo, desapareciendo los dos para siempre. Desde entonces, dice la leyenda que el alma de Hugo, ataviada con los hábitos de la Orden del Temple, sigue vagando por los pinares de Valsaín en las noches de ventisca.

Aunque no se ubique exactamente sobre territorio segoviano, sino en la vecina provincia de Ávila, en el término municipal de Peguerinos, existe una cavidad llamada Cueva Valiente o Cueva del Valiente, estrechamente vinculada con las localidades de El Espinar y San Rafael, pues su emplazamiento se divisa desde ambas. También se conoce con el mismo nombre la montaña, de 1.902 m de altitud, en cuya ladera se sitúa la cueva. Su ascensión ha constituido tradicionalmente un hito para los habitantes de las dos localidades mencionadas. El topónimo, no obstante, resulta controvertido. Para algunos, se debe a la existencia de la cueva. Otros sostienen que en origen se llamaba Prueba Valiente, figurando así incluso en la propia cartografía del Instituto Geográfico del siglo XIX.

La Cueva del Valiente (Peguerinos, Ávila)

La cueva no lo es tal en el sentido geológico del término, debido a la naturaleza litológica del substrato, que al ser granítica imposibilita la ocurrencia de fenómenos de espelogénesis (kársticos, por disolución, volcánicos, etc.). Su origen es inequívocamente artificial, debiendo tratarse muy probablemente de una antigua mina, ya que todo el sector de la Sierra de Guadarrama y de la Sierra de Malagón situado en torno a la localidad de San Rafael es rico en yacimientos minerales que han sido objeto de explotación intensiva durante los siglos XIX y XX, e incluso desde mucho antes, ya que aparecen citados indicios de minerales de cobre y estaño en documentos del Reino de Castilla de los siglos XV y XVI[49]. No obstante, la tradición le atribuye tintes legendarios. La cueva en sí consiste en un túnel de unos 20 m de longitud, cuya sección va disminuyendo al adentrarse en él. Se abre en el frente de una gran pared de granito, a 1.780 m de altitud, bajo la cima de la montaña, orientada hacia el noroeste, bien visible desde el pueblo de El Espinar. Su localización y acceso requiere cierta atención, ya que cuesta encontrar la entrada. Se dice que fue refugio de lobos y cazadores, pero sobre todo de bandoleros, y en particular de uno llamado Juan Plaza, que la utilizaba como refugio y escondite de su banda, y que además acoge su sepultura. En la revista Peñalara de noviembre de 1914 se puede leer que «un antiguo guarda de Pinares Llanos asegura haber hallado excrementos de caballo en el interior de la cueva; y otro la relacionaba con el llamado Rancho de los Contrabandistas, ruinas perdidas que se ven en el pinar de Peguerinos…». Camilo José Cela, en su Cuaderno del Guadarrama, describió así la cueva: «Con el ánimo agachado, el vagabundo busca una cueva donde guarecerse. La boca de la cueva, acogedora y negra como la muerte, está adornada de helechos crecidos, de matas de oloroso cantueso, de piedras que fingen ra-

49 DÍEZ HERRERO, A.; MARTÍN DUQUE, J.F. 2005. *Las raíces del paisaje. Condicionantes geológicos del territorio de Segovia*. Junta de Castilla y León. Valladolid, pp. 396-399.

ras figuraciones, de misteriosos alientos y presentimientos». Otras leyendas hablan de la existencia de un laberinto que cruzaba la montaña hasta El Escorial, donde se escondía un tesoro protegido por un dragón[50]. En invierno, debido a la crudeza del clima, es habitual que se formen grandes carámbanos de hielo sobre su apertura, dándole la apariencia de una enorme y amenazante boca mostrando sus colmillos.

50 CALVO, N. 2005. Para chicos (y mayores) por «Aguas Vertientes». En Castrillo Mazeres, F. (coord.) *Caminos de El Espinar*. Ayuntamiento de El Espinar y Asociación Peña del Arcipreste. Madrid, pp. 206-209.

El cocherito leré

José Luis Rodríguez Plasencia

El Cocherito Leré. Huerta de Ánimas. Lo que te rondaré. Canal Extremadura

No cabe duda de que existen canciones infantiles –como *El Cocherito*– que a pesar del tiempo transcurrido siguen perviviendo entre los recuerdos de nuestra infancia, pues han ido pasando de padres a hijos, aunque hoy día la electrónica y sus derivados hayan relegado al olvido parte de estas canciones que parecían inmortales por su excelencia, así como aquellos juegos que hicieron las delicias de nuestra infancia. Si bien es de esperar que sigan escuchándose y formando parte de nuestra memoria colectiva al igual que *El Señor Don Gato, Al pasar la barca, Mambrú se fue a la guerra, Soy capitán de un barco inglés* y algunas otras, como *Duérmete niño*, que se susurraban a los pequeños que tardaban en dormirse.

Existen diversas versiones u opiniones sobre el origen de nuestro infantil *Cocherito,* aunque la más popular y que más adeptos has tenido es la que designa como autor al compositor vizcaíno Carmelo Bernaola –miembro de la conocida como Generación del 51, creador que a mediados del siglo XX abarcó diversos géneros tanto sinfónicos o de cámara como composiciones para el cine o la televisión (Recuérdese la serie Verano Azul o el programa La Clave y la canción *Mambrú se fue a la guerra* también a él debida)–, que Ricardo López Aranda y Ángel Fernández Montesinos incluyeron en una obra musical llamada *El Cocherito leré*, estrenada en 1966, en el teatro María Guerrero, de Madrid, que tiene escenas basadas en canciones y cuentos infantiles, como nuestro *Cocherito,* que por ser una melodía muy pegadiza –como

otras antes señaladas– era apropiada para formar parte de juegos colectivos acompasando sus movimientos, algunos de los cuales precisaban destreza física, como el salto de la comba, por ejemplo; o el mismo *Cocherito*, que se ejecutaba del modo siguiente: Dos niñas daban la comba, mientras entra otra y salta a ritmo, agachándose mientras las dos que mueven la cuerda la levantan por encima de la cabeza de la que salta, cuantas veces se diga '*leré*'.

La versión más conocida es:

El cocherito leré
me dijo anoche, leré
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré,
con gran salero, leré:
No quiero coche, leré
que me mareo, leré.

Sin embargo, otras versiones –como la que tienen en Don Benito– la finalizan añadiendo:

El nombre de María
que cinco letras tiene
La M, la A, la R
La I, la A: MARÍA.

Versos que en otros pueblos –como el salmantino Monterrubio de la Sierra– los desligan del resto del *Cocherito* y los representan:

El nombre de María,
que cinco letras tiene:
La M,
la A,
la R,
la I,
la A.
MA-RI-A

Aunque no son las únicas versiones de la canción. En algunos pueblos de Extremadura, después del «me mareo, leré», se añade:

Si te mareas, leré,
toma jarabe, leré,
que en la botica, leré
lo dan de balde, leré.

Versos que tienen su variante en las también salmantina Macotera:

Si te mareas, leré,
irás a la botica, leré,
que el boticario, leré,
te da pastillas, leré.

Aunque tal vez la menos conocida de las versiones sea es la que tras decir la niña que se marea, continúa:

Niña bonita leré,
si te mareas leré
irás solita leré,
hasta tu aldea leré
Ay, cocherito leré,
sí quiero coche leré
paso a pasito leré,
hasta mi aldea leré.

Y al hablar del nombre de María, pregunta: ¿qué cinco letras tiene?, concluyendo:

La M, la A, la R, la I, la A
M-A-R-Í-A

Esta canción –al igual que otras infantiles– se han tenido y se siguen teniendo como alegres y divertidas, destinadas especialmente a servir de entretenimiento y diversión de los jóvenes de tiempos pasados, cuando no tenían las posibilidades que hoy tienen los actuales. Sin embargo, hay un estudio –*HOLA.com*– de este tipo de juegos infantiles donde el autor o autora cree ver «un lado oscuro» en las letras de algunas de aquellas canciones, que hay amenazas veladas y que si se analizan con detalle sus letras «no son realmente muy infantiles y que en vez de divertir parece que incitaran a otra cosa». Entre estas letras con amenazas veladas y poco infantiles estaría la *Nana* que se cantaba en nuestros pueblos

Duérmete, niño,
que viene el coco,
y se come a los niños
que duermen poco…

que tiene como variante:

Duérmete, niño,
duérmete ya,
que viene el coco
y te comerá.

El mismo autor o autora del mencionado artículo añade que en otras canciones infantiles harto conocidas no se aprecia el «lado oscuro» antes mencionado, sino que en sus letras se incluyen algunas frases o alusiones que pueden considerarse «machistas». Tal sería el caso de *El Cocherito leré* –sobre el que volveré más adelante–; *Al pasar la barca* –donde la oferta hecha a la niña por parte del barquero llevaría implícito un intento de ligar o aprovecharse de ella llamándola «bonita», piropo que es rechazado por ella cuando dice que no es bonita ni lo quiere ser–; el capitán del barco inglés –*Soy capitán*– que es considerado un machista y redomado Don Juan al decir que en cada puerto tenía una mujer; *Así planchaba así, así / así planchaba que yo la vi* y que por ello «no podía nunca ir a jugar por tener que estar haciendo todas las labores domésticas»; entre otras.

Y volviendo atrás cabe reseñarse que la canción del título de este artículo hace mención a un «Cocherito» –conductor de un coche o chófer– y no a un «Cochecito» –vehículo de tracción mecánica o animal–, como el *Cocherito Lerén*, un pequeño carro «tirado por un borrico o mulito que por un par de gordas o un real hacía gozar a los pequeños en las soleadas tardes de otoño e invierno, los luminosos días de primavera, o los atardeceres del caluroso verano» –«El Cochecito Lerén». Sabor Añejo-blogger– en numerosas ciudades españolas, como Sevilla, donde en Triana había «uno de estos 'Cochecito Lerén', propiedad de Arturo Torres, de la familia conocida como la de los 'jueces' de la Cava de los Gitanos, un apodo que les vino de su abuelo 'porque era muy serio'».

No cabe la menor duda de que es «Cocherito» y no «Cochecito» el término correcto, que es más acorde con el resto de la letra de la canción, porque a pesar de ser una cantilena infantil –donde a veces se personifica a seres inanimados– en ésta se aprecia claramente que es una persona y no un vehículo quien se dirige a la muchacha, tal vez con intenciones deshonestas, de ahí que autor o autora del trabajo mencionado crea apreciar en ella algo de machismo, por supuesto visto desde su punto de vista actual. Aunque, en mi opinión, no creo que fuera ésta la intención que guió a Carmelo Bernaola cuando la compuso.

El Cocherito Lerén. **Cádiz, 1956. El Rincón de la cultura Gaditana**

Revista de FOLKLORE

Fundación Joaquín Díaz

funjdiaz.net

Revista de Folklore • Nº 472