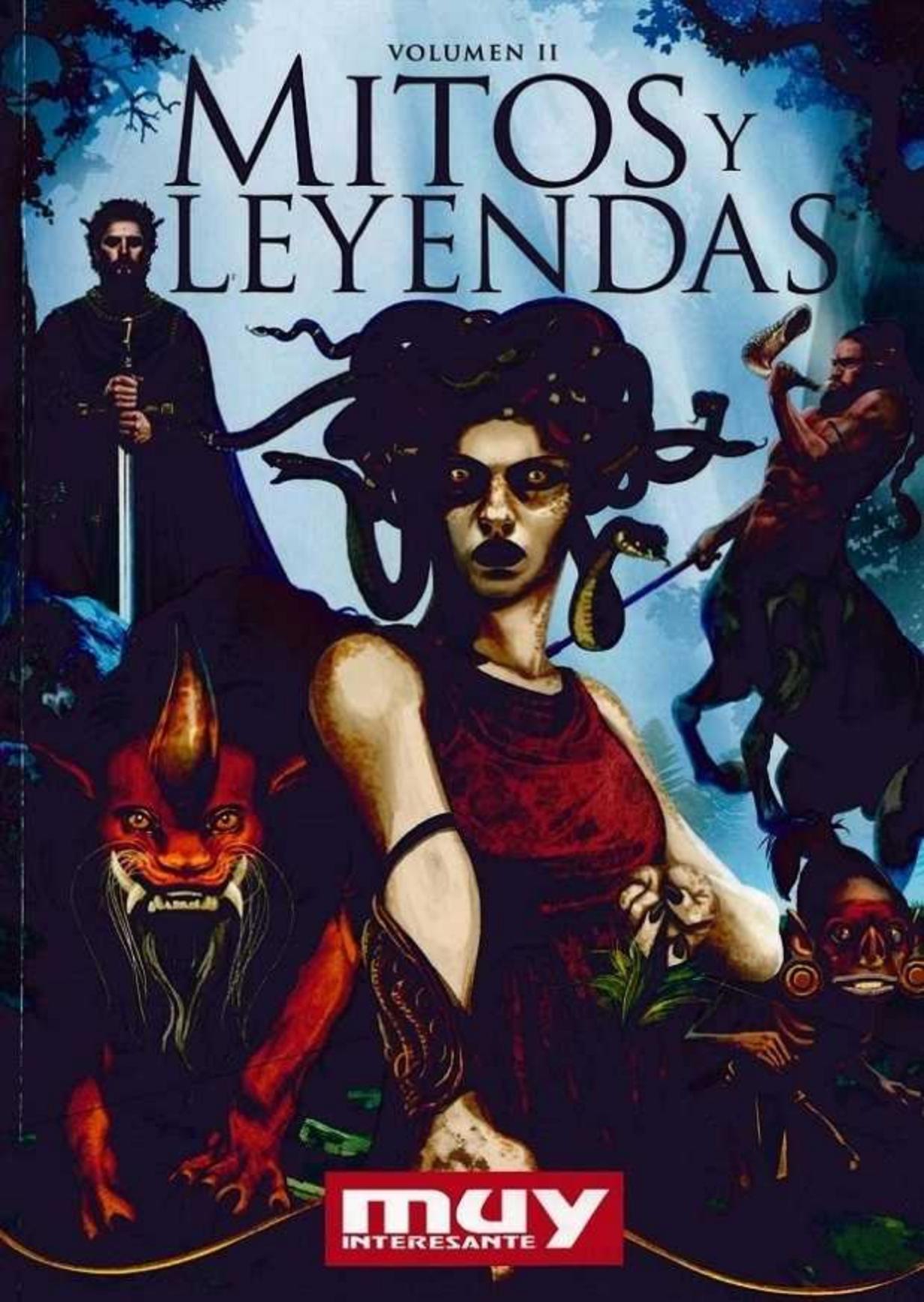


VOLUMEN II

MITOS Y LEYENDAS



muy
INTERESANTE



Francisco Villaseñor
Director Editorial

Editorial

Gerardo Sifuentes

Coordinador Editorial

Sarai J. Rangel Reyes

Redactora

Alberto Calva

Corrector de Estilo

Arte

Manuel Arrubarrena Luna

Coordinador de Arte

Carlos E. Balan Lara

Diseñador

Bogart Tirado Arce

Director Creativo y Video

Mary Hurtado Ramos

Coordinadora de Operaciones

Alejandra Romero

Asistente

Portada

José Alberto Caudillo Espejel

Ilustración

Colaboradores

Adriana Palma Salinas (Diseño)

Luis Felipe Brice Mondragón

Omar Delgado

María Fernanda Morales Colín

Adriana Cataño Vergara

Digital

Sergio Cárdenas Fernández

Director Contenidos Online

Fernanda Castro Vázquez

Editora Digital

Ana Karen Vargas Espinoza

Community Manager

Relaciones Públicas

Ana Sofía Piñhas

Gerente

Ricardo Peña

Cynthia Hernández

Ejecutivos

Ventas

José Garriz

Director Comercial y de Mercadotecnia

Ernesto Sánchez Castañeda

Director Comercial Digital

Óscar Gaona Lozano

Director de Cuentas

Michel Maciá de la Orta

Coordinador de Marcas

Tel. 5261-2777

mmaciadelao@editorial.televisa.com.mx

Lilia Bravo Ramírez

Ejecutiva de Marcas

5261-2600 ext. 11719

lbravor@televisa.com.mx

María Begoña Beorlegui Estévez

Representante Comercial Occidente

Juan Ramón Zurita Cano

Representante Comercial Monterrey

Ericka Jesús García

Representante Comercial Sureste

Marketing

Diana Bonardel

Directora General de Agencia

Guillermo Ortiz Romero

Director de Planeación y Desarrollo

Gerardo Cuéllar

Director de Eventos

Operaciones

Refugio Michel García

Directora de Producción

Finanzas

Oziel Fontecha

Director de Administración y Finanzas

Licencia

Gruner + Jahr AG & Co KG / GYJ

España Ediciones S.L. S. EN C

TELEVISIA PUBLISHING INTERNATIONAL

Porfirio Sánchez Galindo

Director General

Mauricio Arnal

Director General de Administración y Finanzas

LA REVISTA MENSUAL PARA SABER MÁS DE TODO

Suscripciones 5265-0990 (desde el DF y área metropolitana) y 01 800 849-9970 (del interior, sin costo). En Internet: www.tususcripcion.com

Atención a clientes 5261-2701 Interior de la República 01800 711 2633



© **MUY INTERESANTE**. Marca Registrada. Fecha de publicación 27-11-2015. Edición especial de la revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL GYJ TELEVISIA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N°2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del Alvaro Obregón, C.P. 02120, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **GRUPO TELEVISIA, S.A.** Contenido licenciado por **GRUNER+JAHR AG & CO KG / GYJ ESPAÑA EDICIONES, S.L. S. EN C.** bajo los derechos exclusivos de **EDITORIAL GYJ TELEVISIA, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Porfirio Sánchez Galindo. Muestreo de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título **MUY INTERESANTE**. 04-2009-09030649000-302 de fecha 08 de octubre de 2009, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N°5956, de fecha 15 de mayo de 1997. Certificado de Licitud de Contenido N°8546, de fecha 15 de mayo de 1987, ambos con expediente N°1432*87/2475 ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribuidor exclusivo en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 455, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-30-95-00. Distribución en zona metropolitana. Unión de Expedientes y Vocadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL GYJ TELEVISIA, S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** a toda la República Mexicana tel. 01 800 REVISTA (758-4782). Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial del contenido e imágenes de la publicación sin previa autorización de Editorial Televisa, S.A. de C.V.
Impresión por: REPRODUCCIONES FOTOMECAÑICAS S.A. DE C.V. Durazno No. 1 Esquina Ejido Col. Las Perlas Tepepan Xochimilco, México, D.F. C.P. 16010

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

ALL RIGHTS RESERVED.

© Copyright 2015

ISSN 1665 - 3629.

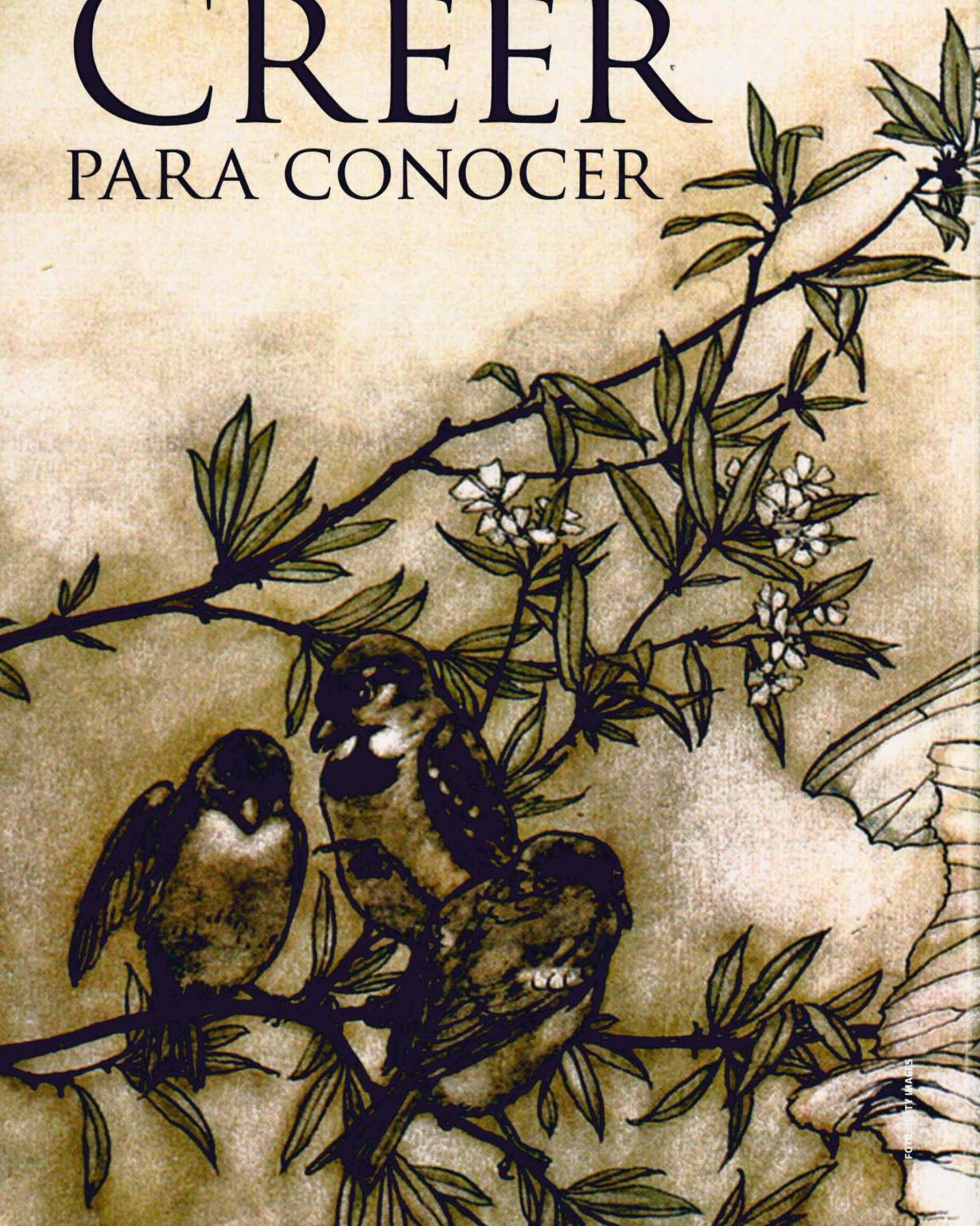
muyinteresante@editorial.televisa.com.mx

El mito es la expresión de una de las muchas maneras en las que el ser humano, cuerpo/mente, percibe y comprende el mundo y se relaciona con él.

– Ursula K. Le Guin

CREER

PARA CONOCER



Los mitos son pistas sobre el potencial espiritual de la vida humana. Los mismos poderes que animan nuestra vida, animan la vida del mundo.

—Joseph Campbell

La segunda entrega de *Mitos y Leyendas* también habla de dioses, héroes y todo tipo de criaturas surgidas de la imaginación del hombre para dar significado al ambiente que lo rodea. Aquí se reúnen relatos del mundo, desde Grecia hasta México, pasando por Japón, India y otras tantas culturas que han nutrido la historia de nuestra especie en común.

A través de estos relatos de épocas remotas se puede conocer más sobre las antiguas sociedades que

los crearon. En ellos están registrados sus inquietudes, miedos, los aspectos que valoraban de la vida, su organización, sus creencias. Reflejan además los valores universales que transmiten, y explican los orígenes del mundo, de las plantas, de los animales, de la relación con la tierra; de todo aquello de lo que depende la vida humana. Guardan enseñanzas y conocimientos que son entendidos y asimilados por nuevas generaciones, que a su vez volverán a transmitir a las siguientes, de ahí que creamos tienen una enorme relevancia. Esperamos que usted, lector, también pueda apreciar estos relatos y adentrarse en este universo de mitos y de perspectivas de pensamiento.

—Sarai J. Rangel





DUENDES MAYAS

Los aluxes

Bondadosos o malvados, estos pequeños seres de la cosmogonía mesoamericana continúan vigentes en el imaginario de las comunidades agrícolas. Por Luis Felipe Brice

El 11 de abril de 2010 el escenario donde ofrecería su concierto el cantante británico Elton John, al pie de la pirámide de Kukulcán, en Chichén Itzá, se desplomó. La nota informativa del suceso en el diario *La Jornada* iniciaba con una interrogante: “¿Maldición de los dioses mayas, enojados por la profanación de su sagrado recinto?”. La respuesta la darían los trabajadores encargados de montar la estructura para el recital. Atribuían la caída a los *aluxes*, quienes manifestaban su descontento por medio de extraños ruidos, carcajadas, sombras, cosas que cambiaban de lugar y el, para muchos, inexplicable derrumbe.

Estos testimonios constatan la vigencia de uno de los principales mitos de la cosmogonía maya. De acuerdo con este pensamiento religioso prevaeciente en el sureste de México y Centroamérica, existen dos concepciones acerca de los aluxes. Conforme a una de ellas, se trata de figuras de barro creadas por sacerdotes (*h-menó'ob* y *chilamo'ob*) a las que, con ayuda de los dioses, les otorgaban vida y poder; para conseguirlo llevaban a cabo ritos mágicos en los cuales vertían gotas de su propia sangre al elaborar las estatuillas, a fin de animarlas y fortalecer el vínculo con ellas.

Una vez formados estos ídolos de barro, los creadores los ocultaba en los cultivos con la misión de cuidarlos, y les llevaban ofrendas. Transcurrido el tiempo, las figuras desaparecían de manera misteriosa, para luego reaparecer como poderosos seres sobrenaturales.

Según la otra concepción, los aluxes son criaturas asociadas a los primeros pobladores o primera raza del territorio maya; son los antepasados míticos (también conocidos como *sayan-uinikob* y *pu'uses*) que, gracias a sus poderes mágicos, sobrevivieron como “viejos ídolos de barro o piedra” (aluxes) al diluvio con el cual los dioses querían exterminarlos. De hecho se les considera los constructores de las grandes ciudades y templos mayas, ahora en ruinas.

A partir de estas concepciones el antropólogo Manuel Gutiérrez Estévez, catedrático de la Universidad Complutense de Madrid, plantea que los aluxes son “seres animados que proceden de las figuras de barro prehispánicas.

Son, entonces, el producto de la actividad fundacional del ‘enano de Uxmal’; son en realidad, su propia pervivencia multiplicada en la profusión de figuras. Podemos decir que los aluxes constituyen la encarnación plural del enano de Uxmal, el personaje que, según la leyenda, fabricó los primeros ídolos de barro”. »





« Protectores de cultivos

En cualquiera de las concepciones en torno a los aluxes, generalmente son invisibles como el aire, aunque pueden cobrar forma física, entonces se manifiestan como seres pequeños, de la estatura de un niño de tres o cuatro años de edad pero con el aspecto de un adulto o incluso de un anciano. Suelen llevar barba, portar una corona o un sombrero, vestir a la usanza maya o una guayabera, y calzar alpargatas; traer consigo alguna arma, como un hacha, una resortera o un machete, y hacerse acompañar de un perro igualmente pequeño. Sus movimientos son ágiles, ligeros y veloces. Habitan en cuevas, grutas, montículos de ruinas (cuyos), cenotes y hasta en casas deshabitadas. Su función primordial es cuidar y proteger los cultivos –sobre todo la milpa– de los ladrones, roedores y plagas, así como del mal tiempo.

De acuerdo con la tradición, cuando intrusos osan penetrar sin autorización en un sembradío para arrancar sus frutos, los aluxes los asustan y les arrojan piedras para ahuyentarlos, o bien los desorientan o enferman; recuperan los frutos y los restituyen en las plantas. Si

las cosechas son malas, las cambian por buenas. En caso de sequía, capturan a Chaac, dios de la lluvia, para hacerlo regar el cultivo bajo su custodia, el cual también pueden favorecer con vientos y sol propicios. Más aún, a través de los aluxes, los agricultores hacen llegar a los dioses los primeros frutos de la cosecha a fin de agradecer y garantizar la abundancia y buena calidad de la misma.

A decir de la antropóloga Nancy Beatriz Villanueva, investigadora de la Universidad Autónoma de Yucatán, los milperos mayas están convencidos de la existencia de estos seres, “porque han escuchado los ruidos que hacen durante la noche, mientras trabajan en el monte, al igual que han visto sus sombras, y las diminutas huellas de sus pies en la tierra”.

Cuenta la leyenda que por las noches los aluxes salen de sus refugios para deambular por campos y montes, haciendo travesuras y cometiendo maldades. Provocan tolveneras, remolinos, ventarrones y demás fenómenos relacionados con el viento. Entran en las casas para hacer caer objetos, jalar cobijas y mecer las hamacas, despertando y asustando a los moradores.

Sabías que...

Los aluxes son los equivalentes en la mitología maya de los duendes, pequeñas criaturas fantásticas con poderes mágicos presentes, con distintos nombres, en varias tradiciones de Europa, América y Asia.



Trolls en Chiapas

En la zona arqueológica de Yaxchilán, Chiapas, se localiza la Estructura 33, donde es posible apreciar una de las pocas representaciones de estas criaturas de la mitología maya. Se trata de dos figuras labradas en piedra que muestran a sendos personajes regordetes y con rabo, que presentan orejas enormes y nariz prominente en relación con el tamaño de su cara. Visten un pantalón amarrado con un cinto y portan en la

cabeza un gorro parecido al de un beisbolista rematado por un apéndice doblado hacia el frente. Ambos se encuentran parados de perfil, con las rodillas flexionadas, mirando hacia donde se halla un participante del juego de pelota. Uno, el de menor estatura, se ubica detrás del otro, más alto. Llamen la atención sus asombrosas semejanzas con la representación de los duendes noruegos conocidos como trolls.



Esconden cosas y arman un gran alboroto con sus extraños gritos, importunando a la gente. Se hacen visibles a los niños para espantarlos y maltratan a los animales domésticos. En el extremo de las maldades, basta con que toquen levemente la cara de una persona dormida para provocarle fiebre, escalofrío, diarrea o vómito incontrolables.

Sin embargo, no siempre son malos pues, si se les trata bien, los aluxes dejarán de lado sus trastadas y crueldades para cumplir con la misión fundamental para la cual fueron creados: cuidar y proteger los cultivos, aunque para lograr su ayuda y evitar su castigo es necesario realizar en su honor ceremonias de ofrenda, como la que describe Roberto Campos Navarro, miembro del Colegio de Etnólogos y Antropólogos Sociales, A.C., participante en uno de estos ritos. Según sus observaciones, preside la ceremonia un sacerdote maya, conocido como *h'men*, quien hace oración mientras se dispone la refrescante bebida de maíz denominada pozol, se hornea el pan especial elaborado con dicho cereal y se prepara el caldo de aves de corral sacrificadas. “Esta primicia es ofrecida a los aluxes y a tres dioses protectores. Al final de los rezos y una vez convidados los dioses ancestrales, seguimos los simples mortales. Después los alimentos son repartidos a todo aquel que lo solicite no importando su procedencia o

condición social. Me explican que esta ceremonia la hace la familia ‘X’ cada dos años, su costo es de aproximadamente 500 pesos, y que los resultados han sido positivos porque se han tenido buenas y abundantes cosechas.”

Espíritus infantiles

Como toda expresión de la cultura mesoamericana vigente, la creencia en los aluxes se ha modificado a lo largo del tiempo. Así, por ejemplo, con la llegada de los conquistadores españoles fueron incorporados a los ritos de ofrenda elementos de la religión católica como la cruz y la mención de los santos en las oraciones. Incluso se dice que los aluxes son en realidad los espíritus de los niños que murieron durante la Conquista y por ello se les recuerda cada mes de noviembre en las celebraciones de Día de Muertos.

Por otra parte, en la actualidad, cuando algunos agricultores encuentran en sus parcelas figuras de barro que representan a los aluxes, en vez de ‘volverlos a la vida’, destruyen las piezas para evitar sus travesuras y maldades. Otros en cambio, como refiere Campos Navarro, les levantan altares para protegerse “de los ‘malos vientos’ y de la ira de los dioses que pudieran materializarse en algún tipo de castigo por parte de los aluxes o duendecillos encargados de cuidar las milpas”. **M**



DAMA DEL SOL NACIENTE

Amaterasu

Es la diosa más importante del panteón sintoísta, fundadora del linaje real y quien guía las creencias del pueblo japonés.

El santuario de Ise, localizado en la zona centro de la prefectura de Mie, es considerado el sitio más sagrado de Japón. Desde hace cientos de años sus verdes parajes y templos han sido el destino de peregrinación por excelencia de los practicantes del sintoísmo, la religión nativa de esta nación. Aunque en él se rinde culto a cerca de un centenar de 'kami', un tipo de divinidad o espíritu, su relevancia reside en que es la morada de Amaterasu-omikami, la deidad más importante del panteón sintoísta, gobernante del cielo y representante del Sol.

La era de los kami

A diferencia de Europa o América Latina, donde el cristianismo desplazó a las creencias y dioses locales, la religión autóctona japonesa, el sintoísmo o 'kami-no-michi' –que puede traducirse como 'el camino de los dioses'–, sigue vigente hasta nuestros días. Sus orígenes se remontan hasta el periodo Yayoi, que abarca desde el año 300 a. C. al 250 d. C., durante el cual se desarrolló el cultivo de arroz. Dicha práctica trajo consigo la creación de los rituales agrarios para asegurar la abundancia de las cosechas y el inicio del culto a los kami, término con el que también se nombra a las entidades con 'poderes superiores' como pueden ser un río, una montaña, los antepasados, e incluso el mismo emperador o 'Tenno'. Esto responde a la fascinación y temor que los fenómenos

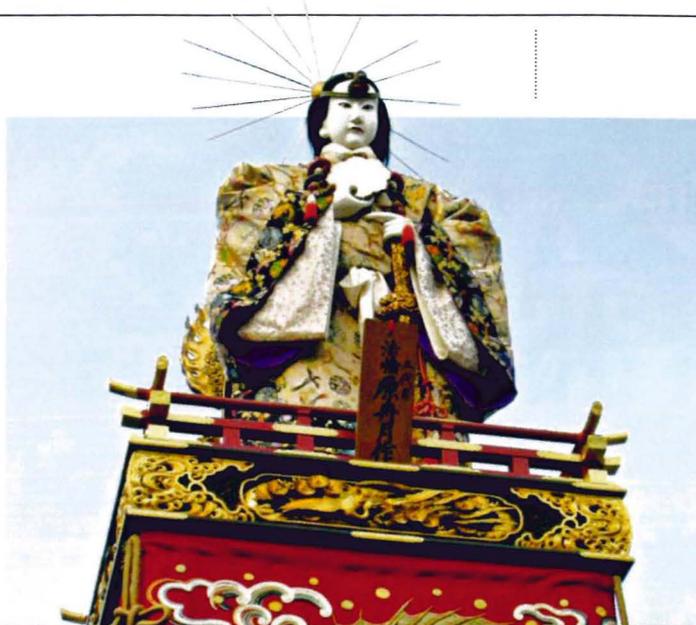
naturales causaron sobre los antiguos clanes que poblaron el archipiélago.

De acuerdo con los mitos nipones, dos de estos seres –el varón Izanagi y la mujer Izanami– fueron los creadores del mundo. Esta leyenda es relatada por primera vez en el *Kojiki*, escrito en el año 712 –también llamado *Registro de cuestiones antiguas*–, y posteriormente en el *Nihon shoki* –*Crónicas de Japón*–, compilado en 720, los libros más antiguos en los que se relatan la historia y cultura japonesa primitivas.

La pareja divina compuesta por Izanagi e Izanami engendró a muchas deidades, pero al concebir a Kagutsuchi, el kami del fuego, ella falleció. Furioso, su esposo fue a rescatarla al mundo de los muertos, no obstante falló desastrosamente e Izanami se convirtió en la señora de la muerte. Debido a que estuvo en contacto con lo 'no vivo', Izanagi tuvo que someterse a un ritual de purificación en el río, de esta forma, y luego de los penosos acontecimientos, el dios lavó su ojo izquierdo (en algunas fuentes se menciona que es el derecho) y de él emergió una hermosa deidad: Amaterasu, la kami solar de la que emana la luz, a quien su padre legó el dominio del cielo y del 'Takama-ga-hara', la 'Alta Llanura Celeste'.

Tímida beldad

El papel del Sol como diosa en lugar de dios resulta poco común. Por ejemplo, entre los egipcios, los griegos y los mexicas, el Sol era representado como ➤



Religiosidad singular

Hasta 2006 el número de creyentes sintoístas ascendía a 160 millones en Japón; aproximadamente 80% de la población total. Es necesario entender que la religiosidad japonesa difiere mucho de la practicada en Occidente, donde la asistencia regular a los cultos y el seguimiento de una serie de rituales específicos de una creencia es parte fundamental. En Japón, explica la doctora Michiko Tanaka de El Colegio de México, la convergencia de creencias tan disímiles como el budismo, el taoísmo, el cristianismo, y por supuesto el sintoísmo, a lo largo del tiempo formó un sincretismo religioso que marcó las ideas religiosas de la mayor parte de su población. Así, las personas pueden participar en los ritos y celebraciones sintoístas de año nuevo o del calendario agrario –incluso el Tenno tiene la obligación de formar parte de algunas, pese a que Japón está considerada una nación laica–, pero también pueden practicar costumbres occidentales como la Navidad, leer la Biblia y, sin ningún problema, ser enterrados en las criptas familiares siguiendo las costumbres budistas. Fuentes: *Diccionario de religiones comparadas*, volumen 2, de S. G. F. Brandon, 1970

en su *Diccionario de mitología universal* que Amaterasu es “una diosa bella, benigna, compasiva y suave”. Para él, la ‘megami’ (femenino de kami), en tanto representante solar, constituye la “supervivencia del estadio más arcaico de la mitología mundial”, es decir, el de la estructura matriarcal, la cual pudo producirse durante la prehistoria japonesa y sus remanentes dotarían a esta figura de su prominencia dentro del sintoísmo.

El carácter apacible y delicado de la diosa queda demostrado en el mito de la Gruta Celestial. En éste se narra que, luego de que su impetuoso hermano Susanoo –kami de las tormentas, que nació de la nariz de Izanagi– entró en su palacio, causó enormes destrozos y asesinó a una de las doncellas encargadas de tejer las vestiduras sagradas. Amaterasu en lugar de luchar decidió esconderse en la Gruta Celestial. Con esto el cielo se oscureció y la confusión reinó. Los ocho millones de kami intentaron convencerla de salir, pero ella, horrorizada y furiosa por el comportamiento de su hermano, se rehusó. Utilizando el espejo sagrado (Yata-no-kagami), la música y el baile de Ama-no-Uzume,

«varón debido al predominio masculino, y ostentaba un lugar importante en sus respectivas mitologías. Si bien en este caso se cumple la última parte del estereotipo dado su papel principal entre los dioses sintoístas, Amaterasu no es una diosa pasional o guerrera, como por ejemplo Ishtar, divinidad de los babilonios, a quien se llegó a tomar como la personificación de varios astros, entre ellos el Sol. En cambio, el historiador Arthur Cotterell, especialista en civilizaciones antiguas y mitos, señala

kami de la felicidad, la fertilidad y la danza, los kami lograron incitar la curiosidad de Amaterasu y hacerla salir, con lo que fue devuelta la luz al cielo y a la tierra. De acuerdo con la experta en estudios de Asia y África de El Colegio de México, la Dra. Michiko Tanaka, “este mito es una alusión a los ciclos estacionales”; el ‘ocultamiento’ del Sol durante el invierno, la consiguiente escasez y, posteriormente, la fertilidad y la vida que proliferan cuando los rayos del Sol vuelven en la primavera.



Linaje imperial

A diferencia de los dioses de otras religiones como la cristiana, los poderes de Amaterasu no son absolutos ni omnipotentes. Para los japoneses simboliza una presencia tranquila que se encarga de armonizar a los miles de kami buenos y malévolos que existen en el imaginario sintoísta. Se cree que su “luz protectora bendice todo lo que toca”. Debido a que a ella se le reconoce la creación de los campos de arroz, el arte de tejer y de obtener la seda de los gusanos, así como el cultivo del trigo, importantes actividades dentro de la economía japonesa, no es de sorprender que sea vista como un símbolo protector de su pueblo. Por ello, en los primeros tiempos envió a su nieto Ninigi-no-Mikoto para pacificar el archipiélago de Japón. Él fue investido con los tres tesoros sagrados: el espejo (Yata-no-kagami), la espada (Ame-no-Murakumo-no-Tsurugi) y la joya (Yasakani-no-Magatama), que representan la honestidad, la valentía y el afecto, respectivamente, y que hasta el día de hoy se cree son resguardados en los tres principales templos sintoístas. Con el transcurrir de las generaciones, los descendientes de Amaterasu se convirtieron en los Tenno o emperadores japoneses, quienes por linaje di-

vino tenían el derecho de regir entre los hombres; en este contexto, el Tenno era visto como ‘deidad viviente’, máximo símbolo de la nación japonesa.

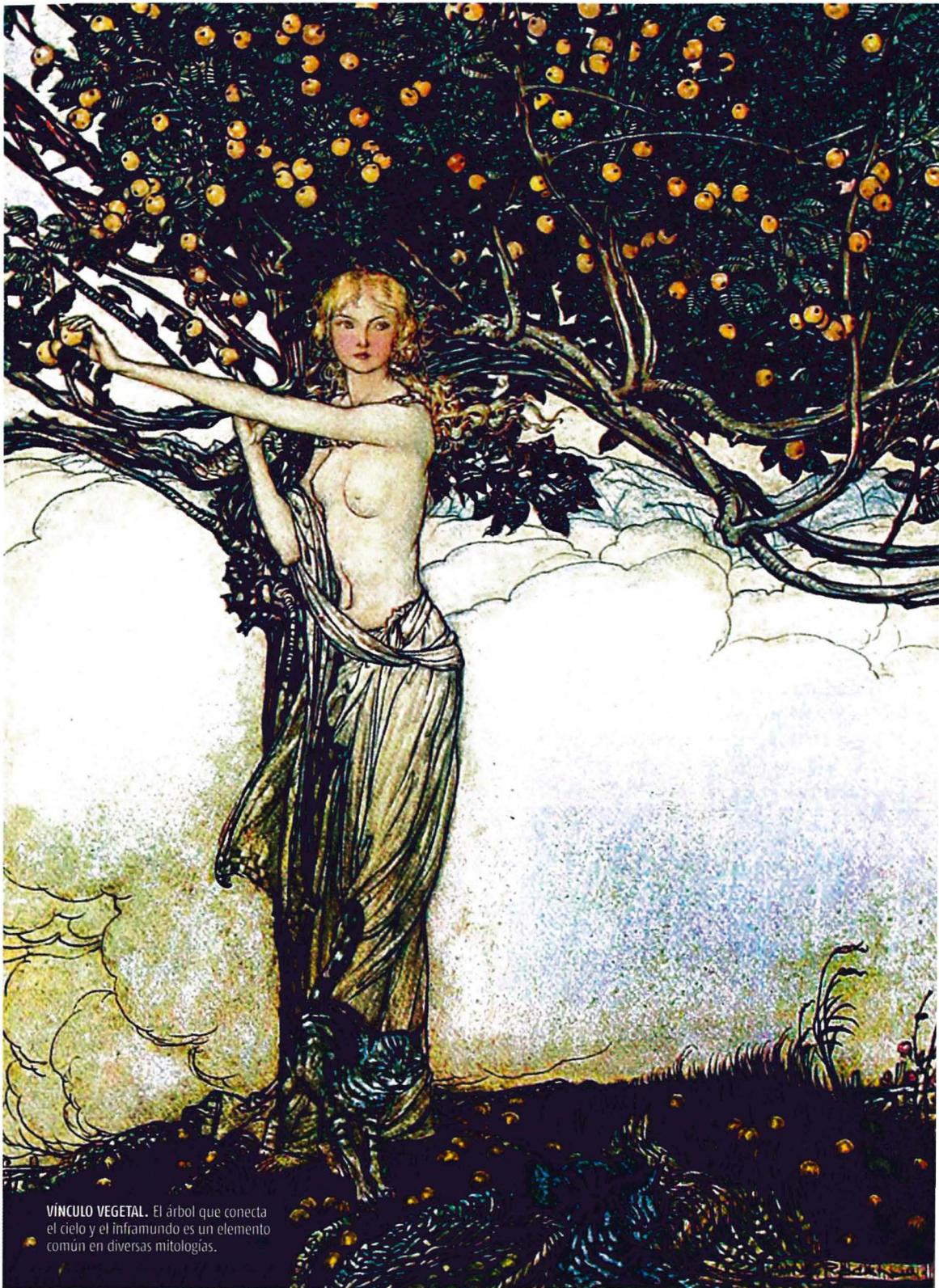
Sin duda, para la familia imperial ser los herederos de una diosa tan importante tuvo una influencia positiva que les permitió establecerse y mantener el poder desde el ascenso del emperador Jimmu –en el año 660 a. C. aproximadamente, aunque algunos investigadores opinan que pudo tratarse de un personaje mítico–, hasta el actual emperador Akihito, nacido en 1933. El historiador John Whitney Hall (1916-1997), pionero en el campo de los estudios japoneses, considera que la utilización de los mitos antiguos para la legitimación de los gobernantes también fue determinante para la construcción de la unidad nacional japonesa durante el periodo Yamato (del año 250 al 710), cuando en el territorio de Yamato apare-

ció un poderoso grupo de familias que se dieron a la tarea de unificar la nación, liderados por el linaje del Sol. El tener a Amaterasu como mediadora y recuerdo constante de su legitimidad sobre el pueblo les permitió fomentar el proceso de unidad cultural, el cual ayudó a mantener la hegemonía del imperio sin poner en riesgo su soberanía. **M**

Sabías que...

Para que el sincretismo religioso japonés fuera posible, a partir del periodo Meiji (1868-1912) se creó una teoría denominada ‘honji suijaki’, según la cual los kami sintoístas son vistos como encarnaciones de las deidades budistas.





VÍNCULO VEGETAL. El árbol que conecta el cielo y el inframundo es un elemento común en diversas mitologías.

ÁRBOLES Y FRUTOS EN LA MITOLOGÍA

Corteza sagrada

Numerosas civilizaciones vieron en los árboles una especie de eje universal, capaz de unir diversos mundos a través de sus raíces y ramas.

En épocas remotas se suscitó una lucha encarnizada entre las huestes del 'Otro Mundo' comandadas por Arawn, señor de la guerra y la muerte, y Gwydion, un poderoso hechicero galés. Éste invocó a los árboles y arbustos que habitaban los bosques de Britania para formar su ejército. Enormes y fornidos robles de hasta 30 metros de altura, así como abetos y sauces, despertaron de su letargo y tras arrancar sus raíces se dirigieron a la batalla. La lucha fue cruenta. Algunos de estos peculiares soldados terminaron devorados por las llamas y convertidos en cenizas. Otros fueron deshojados pero al final sus grandes y fuertes ramas—que arrojaban a sus enemigos, a quienes ensartaban o aplastaban— se impusieron y les permitieron salir airosos. Esto lo relata Taliesin (siglo VI), el más antiguo poeta galés conocido, en su poema *La batalla de los árboles, o Cad Goddeu*, donde hace patente la importancia de estos seres naturales en las tradiciones celtas.

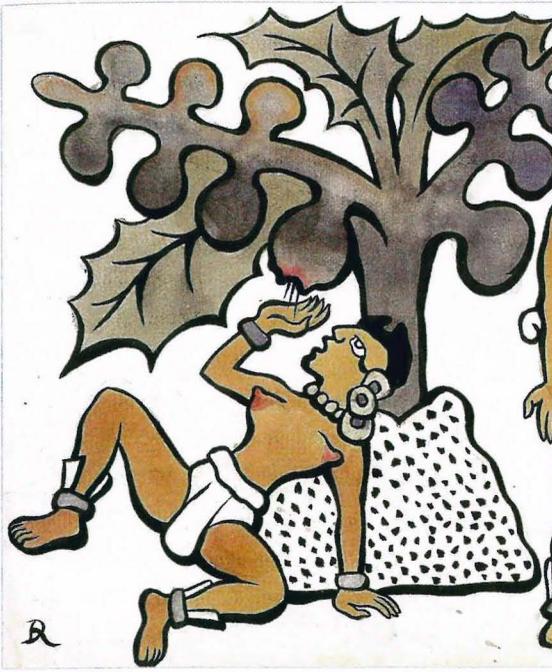
Toco madera

Durante la Edad de Hierro (1200 a. C.) los bosques cubrían gran parte de Europa, habitada por las tribus celtas. Éstas desarrollaron su cultura alrededor de los árboles, en especial el roble. De ellos obtenían bayas y frutas, madera para construir sus viviendas y fuego para calentarse durante el invierno y cocinar sus alimentos. Además, los druidas, la mítica clase sacerdotal celta, cele-

braban sus rituales y ofrendas en santuarios al aire libre conocidos como nemeton, y de las hojas y savia de los árboles obtenían la materia prima para la elaboración de remedios y medicinas.

Los árboles no eran vistos como simples elementos del paisaje, sino como símbolos religiosos del más alto valor. Eran la significación de ascensión permanente, capaces de unir el cielo—donde posan su forraje— con nuestro mundo—donde regalan sus frutos, hojas y ramas— y la tierra—donde descansan sus raíces—. El mismo origen del término 'druida' está relacionado con la palabra *árbol*, como da testimonio el escritor Plinio el Viejo (23-79) en su *Naturalis historia*. A tal grado llegaba su adoración por estos elementos, que los druidas, además de portar siempre una hoja de roble en cada uno de sus ritos, consideraban tabú el talar ciertos tipos de árboles.

Aparte de los celtas existieron numerosas culturas que en sus inicios fueron adoradoras de árboles, siendo éstos uno de los elementos más representados en la simbología antigua. Persas, fenicios, griegos, hindúes, árabes, así como paganos y cristianos, vieron en el árbol la imagen del poder y el misterio de la naturaleza. Ya desde la época del Imperio caldeo (600 a. C.) en Oriente era común usarlos como símbolos, y dada su cualidad de perder las hojas en otoño e invierno pero regenerarse en primavera, se les asoció con la idea del renacimiento después de la muerte o la inmortalidad. Algunos pueblos, como los ➤



« mapuches, que habitan en Chile y el sur de Argentina, creían que los espíritus de sus antepasados reencarnaban en ellos, por lo que hacían oraciones y pedían perdón cada vez que un árbol tenía que ser cortado. Por su parte, las grandes variedades que pueden vivir cientos de años funcionaron como deidades asociadas a la longevidad, la fertilidad, la sabiduría y la misma vida.

Eje universal

Cada civilización tiene uno o varios representantes en el mundo arbóreo. Así, para los árabes fue el olivo, símbolo de paz, capaz de adaptarse al agreste clima de Oriente y el cual brinda su aceite y fruto; los hindúes reverenciaron al árbol de shala (*Shorea robusta*), nativo del subcontinente indio y que se cree era el árbol del dios Visnú. La tradición budista narra que bajo uno de ellos tuvo lugar el nacimiento de Siddhartha Gautama, Buda (siglo V a. C.). También se afirmaba que la higuera era la encarnación del dios Krishna, benefactor de la humanidad. Entre las culturas prehispanicas de Meso-

mérica la ceiba (*ya'axché*, para los mayas) era un símbolo sagrado que comunicaba entre sí a los diferentes planos del Universo; sus ramas permitían la entrada a los 13 cielos.

Entre los escandinavos, en su mitología el árbol fue un elemento de gran relevancia. En ella, el eje del mundo es precisamente representado por un fresno, el mítico Yggdrasill, el más famoso de los árboles cósmicos, el cual sostiene los diferentes mundos en los que se divide el panteón nórdico así como a los seres que habitan en él. "Sus raíces —menciona Mircea Eliade en su *Tratado de historia de las religiones*— se hunden hasta el corazón de la tierra, donde se halla el reino de los gigantes y el infierno. Junto a él está la fuente milagrosa Mimir (meditación o recuerdo), en la que Odín dejó como prenda un ojo suyo y a la que vuelve sin cesar para refrescar y aumentar su sabiduría." Junto a Yggdrasill se halla la fuente de Urd, donde celebran consejo los dioses e imparten sentencias. Es precisamente con el agua de Mimir que se riegan las ramas del gigantesco fresno; así recupera su juventud y fuerza. Sin embargo, de acuerdo con el mito, aunque el fin del mundo llegue y el Yggdrasill se sacuda hasta sus cimientos, no caerá, es decir, el mundo no será desintegrado.

Esta imagen del árbol como eje o centro del Universo es recuperada una y otra vez por diferentes cosmovisiones, como en el antes mencionado árbol *ya'axché* o en los pueblos del Ártico. Otro rol relevante que dan los nórdicos a estos seres estáticos es el de materia primigenia, de la cual descenderían el primer hombre y la primera mujer, cada uno hecho a partir del fresno y del olmo respectivamente. Esto fue compartido con

los mitos siberianos, que narraban cómo mientras el hombre fue obtenido de un lárice (*Larix decidua*) la mujer provenía de un abeto; o las tradiciones de Indonesia, donde a partir de una higuera cortada en vertical los dioses crearon al hombre y con cortes horizontales a la mujer.

Sabías que...

Las dríadas son las ninfas de los bosques. Algunas eran inmortales; otras, como las amadríadas, morían cuando los árboles en los que vivían eran talados.



Mensajeros y proveedores

Una leyenda persa narra la existencia de un árbol de la vida que contenía todas las semillas de las que proceden las plantas del mundo.

Éste no tenía una apariencia en específico, sino que se camuflaba simulando ser un árbol cualquiera. Para su protección era custodiado por Simarghu, un dragón alado invisible a los ojos humanos. Con el fin de no talar por equivocación tan preciado espécimen, los persas se abstenerían de cortar árboles y sólo aprovechaban aquellos que caían de manera natural.

- **Patatas arriba** Entre los pueblos yoruba de África occidental se cuenta cómo fue que el baobab llegó a tener su característica forma. En sus orígenes presumía un frondoso forraje, tan bello que todos los demás árboles se sentían avergonzados ante él. Por su parte, los dioses, ofendidos por tanta belleza, decidieron plantarlo de cabeza. Desde entonces sus ramas, parecidas a raíces, apuntan al cielo, y su beldad quedó sepultada.

- **El que habló** Para el pueblo yaqui, asentado en Sonora, en el norte de México, la llegada de los europeos y el cristianismo fue anunciada por un miembro del reino vegetal. Cierto día, un extraño árbol llegó al pueblo y emitía ruidos que nadie entendía. Sólo la hija de una



RAÍCES AL CIELO. Los árboles del género *Adansonia*, mejor conocidos como baobab, parecieran estar plantados de cabeza. El diámetro de su tronco puede alcanzar hasta 11 metros.

mujer sabia pudo interpretar el lenguaje del árbol que anunciaba la llegada del dios cristiano y sus sacerdotes. Algunos se rehusaron a la nueva doctrina y se fueron a vivir debajo de la tierra; aquellos que se quedaron se convirtieron en los actuales yaquis.

- **Muerte elegida** Los micronesios que habitaron las islas Gilbert, en el océano Pacífico, relatan que en el comienzo del mundo existía un huerto donde crecían dos árboles, custodiados por Na Kaa, un ente primigenio. Los hombres habitaban bajo uno y comían de su fruto, en tanto que las mujeres vivían bajo el otro. Un día hombres y mujeres se reunieron bajo uno de los árboles. Sin embargo, habían elegido el de la muerte, por lo que desde ese momento todos serían mortales.

Fruto prohibido

Algunos de estos árboles y sus frutos tenían propiedades fantásticas o poderes ocultos. En ciertos casos eran asociados con la sabiduría o la inmortalidad. Por ejemplo, en las narraciones cristianas se habla del 'Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal', que se hallaba en medio del Jardín del Edén, según el Génesis bíblico. Aunque Adán y Eva podían comer de cualquiera de los árboles que crecían en el huerto, les estaba prohibido consumir del fruto de aquél. Tras caer en la tentación, ellos adquirieron el conocimiento, y se convirtieron en mortales.

Otro que cayó en desgracia tras comer un fruto sagrado fue el Rey Mono de las leyendas chinas. Se dice que el travieso personaje viajó hasta el Reino Celestial y robó los melocotones de la inmortalidad. Ante su afrenta, fue encerrado en una montaña. En los mitos griegos existen varios

frutos dignos de mención, como las manzanas doradas de la diosa Hera en el Jardín de Hespérides. Éstas eran custodiadas por el dragón de cien cabezas Ladón, y sólo Hércules fue capaz de robarlas. La deidad nórdica Iounn era la guardiana de las manzanas doradas que daban la inmortalidad a los dioses. La leyenda dice que un gigante amenazó al dios Loki para que le diera a Iounn. Éste aceptó y el gigante se llevó a la doncella; pero cuando Odín y sus hijos comenzaron a envejecer, se percataron de su ausencia. Tras delatarse a sí mismo, Loki rescató a Iounn y a sus preciadas manzanas, permitiendo así que los dioses siguieran disfrutando de su vida eterna gracias al fruto sagrado. Aunque actualmente los árboles han perdido parte de esa espiritualidad que los definió, al ver su tamaño y longevidad resulta sencillo saber por qué causaron tanta fascinación y respeto entre nuestros antepasados. **M**



SÍMBOLOS DEL MAL

Arpías

De bondadosas divinidades aladas que salvaban almas del infierno, estas criaturas, mitad mujeres-mitad aves, pasaron a ser monstruos de gran poder destructivo. Por Luis Felipe Brice

En la *Divina comedia*, Dante Alighieri describe a seres que “tienen alas, con cuello y rostro humanos; vientre plumoso, pies con garras duras, y se quejan con gritos deshumanos”. Se refiere a las Arpías, “que echaron de Estrófades a los troyanos con amagos de tristes profecías”. Esta escena escrita por el poeta florentino ha inspirado obras pictóricas lo mismo de Priamo della Quercia y Giovanni Stradano que de William Blake y Gustave Doré, en las que se representan distintas versiones de esos fantásticos seres de la mitología griega.

Hijas de los dioses marinos Taumante y Electra, y hermanas de las mensajeras Iris y Arce, las Arpías o Harpías ('arrebadoras voladoras') eran originalmente Aelo ('viento tempestuoso') y Ocípete ('vuelo veloz'). De hecho el también poeta Hesíodo, en su *Teogonía*, las retrata como “de hermosos cabellos [...] que con sus rápidas alas compiten con las ráfagas de los vientos y con las aves, pues ya se lanzaban por los aires”. En un principio, haciendo honor a sus nombres, las Arpías se dedicaban a rescatar almas del infierno, arrebatándoselas al vuelo a Hades, dios del inframundo. Sin embargo, su bondad y belleza se trocaron en mal y fealdad al convertirse en emisarias de los designios de los dioses.

Al servicio de la maldad

Las Arpías demostraron su malignidad con el rapto de las hijas de Pandáreo. Cuenta la leyenda que éste había participado en el robo del perro de oro cuidador de la cabra que amamantaba a Zeus de pequeño. En represalia, el

rey de los dioses griegos mató a Pandáreo y a su esposa Harmótoe, dejando huérfanas a Mérope y Cleotera, quienes quedaron bajo la tutela de las diosas Afrodita, Artemisa, Atenea y Hera. Pero no contento con la pena de muerte impuesta a sus progenitores, Zeus quiso extender el castigo a las hijas. Así pues, aprovechando

que la poderosa Afrodita acudiría al Olimpo para solicitarle esposos para las jóvenes, el dios supremo envió a las Arpías para que las secuestraran y las llevaran con las Erinias, quienes las someterían a esclavitud para expiar la culpa heredada. Al respecto, en *Mitología universal: breve historia de la mitología*, Joaquín Collado considera que “definitivamente fue largo y poco afortunado el camino que siguieron [estas] criaturas, desde el transporte de almas desgraciadas al de seres malvados, pasando por la personificación de los vientos de tempestad”.

No obstante, a lo que más deben su mala fama las Arpías es al acoso sobre Fineo, rey de Tracia. »





Desde el capitel

Las Arpias han cobrado forma, con toda su ferocidad, en los capiteles de obras arquitectónicas españolas de los siglos XI y XIII, como la portada de la iglesia de San Martín de Artaiz, en Navarra; la galería oeste del claustro de Santo Domingo de Silos, en Burgos; la galería porticada de San Pedro de Caracena y la sala capitular de la catedral de Burgo de Osma, en Soria. Igualmente, en Suiza, en la catedral de San Pedro en Ginebra (siglos XII–XIII) y en la iglesia de Saint-Julien Le Pauvre, en París (ca. 1220). También el detalle de las yeserías del claustro de San Fernando del Real Monasterio de las Huelgas de Burgos (s. XIII).



de este mito, el encargo fue de Helios, dios del Sol, quien se había enojado con Fineo por haber preferido quedarse ciego y no disfrutar de la luz solar, a cambio de una vida prolongada.

De cualquier manera, el hostigamiento continuó hasta la llegada de Jasón y los argonautas. Jasón era hijo de Esón, rey de Yolco hasta ser derrocado por su medio hermano Pelias. Al cumplir la mayoría de edad, el joven se presentó ante su tío para reclamarle el trono que le-

« Este monarca tenía el don, concedido por el dios Apolo, de adivinar el futuro, incluyendo los designios de los dioses. No obstante, a Zeus le disgustó que revelara estos últimos sin su aprobación. Por ello lo desterró a una isla en la que disponía cotidianamente de las más exquisitas viandas. Pero el castigo impuesto por el rey de los dioses era precisamente que no pudiera siquiera probar aquel banquete. Para eso envió a las Arpias, quienes al vuelo le quitaban al soberano cualquier alimento que intentara llevarse a la boca. Incluso hay versiones de que defecaban sobre la comida para evitar que la ingiriera. Según otra versión

gítimamente le pertenecía. Sin embargo, astutamente el usurpador condicionó la devolución del mismo a que su sobrino recuperara el vellocino de oro, la piel de un célebre carnero que había salvado la vida de un antepasado del propio Pelias y que se encontraba en Cólquide. Para cumplir la misión, Jasón dispuso construir una embarcación de nombre *Argos* y reunió a los mejores hombres para emprender la expedición.

En su travesía, arribaron a la isla donde habitaba, desesperado y hambriento, el rey Fineo. Para liberarlo del acoso de las Arpias, a cambio de información para continuar su viaje, Jasón designó a

dos de los argonautas, Calais y Zetes. Ambos, al ser hijos de Bóreas, dios del viento, tenían la facultad de volar. Gracias a ello pudieron hacerlas huir y perseguirlas, mas no exterminarlas porque Hermes, mensajero de los dioses, lo impidió, argumentando que eran meras servidoras de Zeus. Desde entonces ellas vivieron en cuevas de la isla de Estrófades.

Camino al inframundo

En el tránsito del bien al mal, las Arpías cambiaron de fisonomía. A decir de M. R. Padilla en *Dioses mitológicos*, “poco a poco la leyenda les fue confiriendo una apariencia de monstruos terroríficos: se les representaba con la forma de buitres de cuerpo huesudo, cara arrugada con pico y unas garras curvadas en las patas, y vivían rodeadas de un hedor infecto”. Es por ello que se les asociaba con la suciedad, la sequía, el hambre, la peste, la tempestad, la muerte y demás infortunios. Además, se les acusaba de raptar niños y robar comida, pero ahora no de un personaje, sino de colectividades, como el ejército troyano en Estrófades, a lo cual hace referencia Dante Alighieri en su poema. Asimismo, ahora eran las encargadas por Hades de llevar a los muertos y a los condenados al inframundo, torturándolos durante el trayecto.

Si bien el concepto “arpía” ha tenido una connotación preponderantemente negativa, Joaquín Collado destaca que “aunque las Arpías tuvieron tan mala fama, se dice que una de ellas, en su unión con Poseidón, dio vida al primer corcel que recibieron los hombres como regalo, o que la arpía Podargé, según Homero, en su unión con Céfito, dio vida a los caballos de Aquiles, con lo que se las deja entrar en la categoría de divinidades positivas, ya que el caballo era el bien máspreciado por el hombre eminente de la antigüedad, ya fuera príncipe, político, propietario o guerrero”.

Cada autor que se ha ocupado del tema las describe de manera distinta. En la *Odisea*, Homero las retrata como “dioses o genios furiosos del temporal que lloraban con el buen tiempo y cantaban con la tormenta. Sólo el viento del Norte, hijo de Bóreas y



soplo del espíritu, podía ahuyentarlas”, cita Diana Olivares Martínez, historiadora de la Universidad Complutense de Madrid, en su ensayo “Las arpías” en la *Revista Digital de Iconografía Medieval*. Por su parte, Virgilio, en la *Eneida*, las describe como “aves con cara de doncella, garras encorvadas y vientre inmundo, pálidas de una hambre que no pueden saciar”. En tanto, Pierre de Beauvais, en su *Bestiario* (siglo XIII) destaca que “esta bestia se parece a un caballo y a un hombre, con cuerpo de león, alas de serpiente y cola de caballo”.

Sin embargo, todos coinciden en su aspecto monstruoso, el cual ha sido reproducido en piezas cerámicas como el vaso procedente de Atenas (ca. 480 a. C.) en el que se recrea una escena protagonizada por Fineo y las Arpías, exhibido actualmente en el Museo Getty Villa, en Malibú; o el plato con una arpía dibujada proveniente de Siria (siglo XII) y el cuenco hallado en Turquía (ca. 1570-1580), ambos resguardados en el Museo Británico de Londres. También figuran en la pequeña arca de marfil hallada en Constantinopla (siglos XI-XII) y exhibida en el Museo Victoria y Alberto de Londres, así como en la Tumba de las Arpías descubierta en Turquía (ca. 480-470 a. C.) y bajo resguardo en el Museo Británico. Es así como las Arpías, a través de los siglos y en distintas culturas, han persistido como símbolos del mal. **M**

Fuentes: *Dioses mitológicos*, de M. R. Padilla; *Enciclopedia de la mitología*, de J. C. Escobedo; *Mitología universal: breve historia de la mitología*, de Joaquín Collado



LOS HOMBRES BESTIA

Berserker

La tradición vikinga decía que eran seres humanos transformados en animales salvajes para combatir ferozmente al servicio de los dioses y del rey. Por Luis Felipe Brice

El mito del hombre bestia es uno de los más antiguos y arraigados en el imaginario colectivo. Está presente en leyendas de diversas culturas y distintas épocas, a partir de las cuales se han publicado libros e historietas y se han producido películas, videojuegos y series de televisión. Una de esas historias es la de los *berserker*, guerreros en la tradición vikinga que, cubiertos con pieles de oso o lobo y en un estado de alteración profunda (bajo el influjo de alguna droga), atacaban a sus enemigos con una incontenible fuerza salvaje. Los berserker conformaban cuerpos de élite al servicio de los reyes, inspirados en los *einherjar*, espíritus de guerreros muertos en combate que servían a Odín, el dios padre que fomentaba la guerra.

Dichos cuerpos estaban conformados regularmente por 12 berserker. Fue el caso del grupo constituido por el rey Harald I de Noruega para combatir en la batalla de Hafrsfjord (ca. 872-900) a fin de conquistar y unificar Noruega. Por su parte, alrededor del siglo VI, el grupo del rey Hrólfr Kraki de Dinamarca contaba con una fuerza de 12 berserker, de quienes se hacía acompañar en sus expediciones militares. Para Manuel Velasco, autor de *Breve historia de los vikingos*, “resulta curioso cómo en muchas sagas se citan grupos de 12 hombres que deben realizar alguna tarea. También esta cantidad se repite para otro tipo de eventos, como los 12 jueces que se reunían en el *Thing* (asamblea), o los 12 testigos jurados que se presentaban en un juicio, o los 12

hombres seleccionados de entre un grupo numeroso que son invitados a una fiesta. Muchas veces, estos grupos están relacionados con la guerra”. Tal como lo estaban los berserker.

De héroes a enemigos

Antes del combate estos fantásticos guerreros entraban en un trance denominado *berserkerang*. Comenzaban a temblar y a rechinar los dientes. Su cara se hinchaba y cambiaba de color. Aullaban cual animales salvajes y se desgarraban la ropa hasta quedar desnudos. Mordían el borde de sus escudos y tiraban golpes a diestra y siniestra. Estas manifestaciones se atribuyen a que consumían el hongo alucinógeno *Amanita muscaria*; ingerían pan o cerveza de centeno contaminados con este hongo parásito de alto contenido de ácido lisérgico (precursor del estupefaciente conocido como LSD) o bien bebían cerveza de beleño negro, una planta igualmente alucinógena.

En su libro, Velasco expone las causas del *berserkerang*, según las sagas vikingas y de acuerdo con su propia interpretación: “Se decía que cuando el dios Odín galopaba sobre su caballo, de la boca de éste caía una espuma roja que, al llegar al suelo, se transformaba en el hongo. Sin duda el uso de drogas estaba unido a algún tipo de culto más o menos secreto a Odín y a algún tipo de ritual iniciático especialmente violento. Y, probablemente, la transformación psíquica y el desarrollo de fuerza respondieran a una orden hipnótica”. »

Jaque mate

Entre las representaciones que existen de los berserker destacan las piezas que forman parte de un ajedrez hallado en la Isla de Lewis, en Escocia. Dadas a conocer en 1831, las 93 figuras, la mayoría talladas en marfil, datan del siglo XII y presuntamente son de origen escandinavo. Actualmente 82 de ellas pueden verse en el Museo Británico de Londres y el resto en el Museo de Escocia, en Edimburgo. Los guerreros vikingos aparecen representados en torres del juego con los ojos desorbitados y mordiendo el borde superior del escudo que portan al frente, tal como lo indica la leyenda vikinga de estos personajes.



« La indumentaria del berserker, desprovista de armadura o algún otro tipo de protección, consistía en una piel de oso o lobo que cubría su desnudez, confiriéndole un aspecto por demás feroz frente a los adversarios. De ahí el origen de su nombre: *ber* (“desnudo” u “oso”) y *serker* (“camisa”), es decir, “sin camisa” o “con la camisa del oso”. Su armamento solía ser tan sólo una daga o una lanza, cuyo manejo podía realizar diestramente con una u otra mano, o utilizando ambas.

Durante la batalla los berserker carecían del sentido de peligro. Eran incansables, sanguinarios e inmunes al dolor y a las heridas que pudiera infringirles cualquier arma. En *Gesta Hammaburgensis ecclesiae pontificum*, el historiador alemán del siglo XI Adán de Bremen describió así su belicismo: “Atacaban sin protecciones, rabiosos como perros o lobos, mordiendo sus escudos, fuertes

como osos o toros. Mataban a sus enemigos de un golpe, y resultaban invulnerables al fuego o al hierro. Es lo que se llama furor de los berserker”. En su calidad de cuerpos de élite, eran enviados de avanzada con el propósito de amedrentar a los habitantes del pueblo contrincante, quienes al verlos huían asustados para salvar sus vidas. De este modo, el resto del ejército podía llegar al poblado para saquearlo sin mayor oposición.

Al concluir la batalla, algunos de estos guerreros habían perecido, pero no abatidos por los contrincantes, sino debido a ese furor ‘sagrado’. Cuando viajaban en barco rumbo al campo de guerra, en su afán por llegar cuanto antes para entrar en acción, se lanzaban a las aguas sin saber nadar, ahogándose. Otros morían deshidratados y exhaustos por el esfuerzo sobrehumano realizado durante el combate. Entonces eran

Sabías que...

La palabra *berserker* se usa actualmente en países del norte de Europa, de donde surgió, para referirse a una persona furibunda, y en el idioma inglés existe la expresión *go berserk*, en alusión a alguien desquiciado.



privilegiados con un lugar en el Valhalla, el paraíso vikingo, al lado del dios Odín.

El resto solían pasar de héroes a enemigos públicos, pues continuaban en estado de alteración, atacando violentamente a los habitantes de sus propios pueblos. Mataban, robaban y violaban mujeres, sin distinguir amigo de enemigo, y sin respetar los recintos sagrados. No lograban pues adaptarse a la vida cotidiana ni era fácil controlar sus ímpetus asesinos. Ante el peligro que representaban, los reyes solían desterrarlos en tiempos de paz y repatriarlos en tiempos de guerra. Es más, a comienzos del siglo XI, en Noruega e Islandia, las monarquías de esos países los declararon fuera de la ley, apresándolos, sometiéndolos a juicio y en su caso ejecutándolos por sus crímenes. Por otro lado, la aparición de las armas de fuego mermó su principal fortaleza: la superioridad física. Debido a estos factores, hacia finales del siglo XII se extinguieron.

Ahí viene el lobo

Asociada a la de berserker aparece la figura del *úlfhedinn*, también mitad hombre mitad bestia. Para unos se trata de sinónimos, es decir, del mismo tipo de guerreros; para otros, de uno similar o una variante, y para algunos más, otro distinto. De cualquier modo, una de sus señas particulares es que cubría su cuerpo con una “piel de lobo” (significado de su nombre) y no de otro animal. Otro rasgo es que portaba exclusivamente la lanza, el arma de Odín, el dios que se hacía acompañar de dos lobos y cuyo mito combinaba el poder chamánico, la guerra y la caza.

En *El misterio de los berserker*, Serguei Malakhov se refiere a la ‘cacería salvaje’, “una imagen nórdica de la tormenta como una tremenda y estruendosa partida de caza contra las fuerzas del mal, encabezada por Odín, montado sobre Sleipnir, su caballo de ocho patas, y seguido por las doncellas guerreras, las *valkyrjur*; los muertos caídos en combate, los *einherjar*; y una multitud de lobos y seres sobrenaturales”. De ahí que los berserker en general y los



úlfhedinn en particular sean considerados fuentes del mito universal del hombre lobo y la licantropía.

Este mito surge del hecho de que, en la Europa antes de Cristo, el lobo era el tótem predominante en los clanes militares, provenientes a su vez de las tribus de cazadores. Para estos grupos humanos, el lobo –mamífero carnívoro– simbolizaba la fuerza y habilidad para rastrear, perseguir y acosar a la presa, así como la destreza para atraparla y aniquilarla de manera implacable. Además era digna de emularse la capacidad de organización jerárquica de las manadas de lobos para la cacería. Todas estas cualidades presentaban una analogía con las aptitudes necesarias para triunfar en la guerra. Es por ello que los guerreros de Odín se impregnaban de las características distintivas del lobo, incluyendo su piel y su intimidante aullido, que resuena, a través de las leyendas, hasta el día de hoy. **M**



PARA VERTE MEJOR...

Caperucita roja

Aunque se le conoce en todo el mundo, los orígenes del cuento clásico por excelencia revelan una historia muy diferente.

Los niños son especialmente vulnerables al acoso de ciertas personas y los elementos naturales. En la antigüedad, cuando poco más de la mitad de los hombres y mujeres difícilmente superaban la infancia por peligros diversos y no existía un sistema educativo formal, la manera de prevenirlos ante los posibles riesgos a los que estarían expuestos era narrándoles una historia precatoria; una aventura en la que el protagonista, un niño como ellos mismos, enfrentaba las consecuencias de sus decisiones. Estas narraciones se abrieron paso en el tiempo de manera oral, y siglos después se perpetuaron por medio de libros, televisión y cine. Pero los 'cuentos de hadas' del folclor occidental, o las leyendas urbanas a las que estamos familiarizados, nunca son contadas del mismo modo, y cada persona puede aportar su propia variación; aunque el personaje principal y las circunstancias sean similares, los lugares donde ocurre la acción pueden cambiar, junto con diálogos o personajes añadidos.

Cuando en octubre de 1812 se publicó el primer volumen de *Cuentos para la infancia y el hogar*, de los hermanos Grimm, las historias contenidas despertaron un profundo interés entre académicos. Muchos investigadores europeos se dieron a la tarea de visitar aldeas para tratar de recuperar aquellas historias fascinantes antes de que se perdieran, y de compartirlas con un público más amplio. Conocieron así un mundo fantástico poblado

por animales mágicos y objetos encantados, héroes y villanos. Pero lo que más sorprendió fue que en la tradición oral de muchos países existían no sólo temas recurrentes, sino también argumentos similares, incluso entre culturas, tradiciones y grupos étnicos muy distanciados geográficamente. Los propios hermanos Grimm habían detectado que la 'gente común' de las montañas alemanas narraba cuentos que eran relativamente parecidos a otras tradiciones orales de origen persa, eslavo, hindú o árabe. Aunque los Grimm no recorrieron personalmente las poblaciones rurales alemanas recolectando tales historias, eran conscientes de que habían recuperado interpretaciones modificadas por los narradores que habían sido invitados a su casa, la mayoría mujeres de clase media y aristócratas, quienes a su vez contaron las versiones que habían escuchado de sus niñeras, institutrices y sirvientes de origen campesino.

Enseñanza o advertencia

Caperucita roja es quizá el cuento clásico infantil por excelencia. La versión que la mayoría de nosotros conocemos se basa en la que fuera publicada por el francés Charles Perrault (1628-1703) en 1697, incluida en su colección *Cuentos de Mamá Ganso* (*Les Contes de ma mère l'Oye*). El escritor lo pudo escuchar de voz de un párroco, quien a su vez lo oyó de un campesino francés, y era conocido como *La historia de la abuela*. En la versión original, la protagonista no tiene capa roja, y escapa del »



« lobo antes de que éste la pueda devorar. La abuela no sólo es devorada por el animal antes de que su nieta llegue, sino que el animal la destaza y coloca la carne en una bandeja, y llena una botella con su sangre; cuando la niña llega a la casa, el lobo, disfrazado, la insta a comer y beber. Después un gato pasa junto a ella y la insulta, advirtiéndole que ha comido a su propia abuela. Ella se despoja de sus ropas para irse a dormir, y en el proceso interroga al lobo con las famosas preguntas que lo delatan; éste las contesta mientras arroja las ropas a la chimenea encendida junto a ellos. Tras descubrir la terrible trampa, ella pide permiso para ir al baño —una letrina en el patio—, y aunque la deja ir, el lobo se las ingenia para atarle el pie a fin de que ‘caperucita’ no escape. Cuando sale de la casa, la niña corta la cuerda, la ata a un árbol y huye antes de ser descubierta.

La historia estaba muy extendida por las zonas rurales de Francia, Austria y el norte de Italia. Y las razones por las que Perrault le añadió una capa roja podrían explicarse por las intenciones moralinas del autor. En su libro *The Trials and Tribulations of Little Red Riding Hood: Versions of the Tale in Sociocultural Context*, Jack Zipes especula que tanto Perrault como los hermanos Grimm —quienes adaptaron a su vez la versión del francés— intentaron imponer una lección para mujeres en una sociedad machista donde la heroína debe ser

Charles Perrault quiso imponer un mensaje moral a las niñas, hijas de clase alta, para proteger su ‘virtud’.

responsable de su conducta sexual y cuidar su honor. En su reescritura, Perrault hace que al final la niña muera, quizá como castigo por su imprudencia. Y le añadió la capa roja, como lo hacían las prostitutas francesas de la época.

Zipes menciona que dentro del simbolismo, al comer la carne de la abuela ésta le transfiere su femineidad y astucia, por lo que puede escapar del lobo. De modo que la historia sería no tanto una advertencia como una especie de ritual de iniciación para jóvenes que tienen su primera menstruación. Perrault, como francés de clase alta, quería imponer un mensaje moral a las niñas; la violencia sexual que escondía la versión rural se reescribió para proteger la virtud de las hijas de clases altas de la ciudad.

Poemas y tigres

Tras rastrear a profundidad sus orígenes, se puede encontrar un poema del siglo XI escrito en latín por un cura de la provincia de Lieja, Francia, que se supone circulaba en el oeste de Europa durante la época medieval. Este poema habla de una niña —la cual viste una túnica bautismal regalada por su padrino— que se mete a los bosques, es capturada por el lobo y llevada a su guarida para servir de comida a sus cachorros, aunque ella logra escapar amansándolos.

Pero, por increíble que parezca, existen otras 58 versiones de la misma historia repartidas por el mundo, con 72 particularidades o variantes de la trama, según el número de protagonistas, su género o el tipo de animales o monstruos que intervienen.

El antropólogo inglés Jamshid Tehrani se dedicó a buscar el origen de este cuento, basado en la revisión actualizada del llamado índice Aarne-Thompson-Uther (ATU), publicado por la Academia Finlandesa de Folclor en 2004, que identifica más de 2,000 cuentos tradicionales distribuidos en 300 culturas distintas.



Encontró, por ejemplo, que en el norte de Italia se contaba aquella donde la protagonista se llama Catterinella, la cual toma una canasta con pastelillos para regalarlos a una tía o tío, quien a su vez es suplantado por una bruja o un hombre lobo. En el camino, ella se come los pastelillos y los sustituye con excremento de burro. Cuando el villano se da cuenta del engaño, va a la casa de Catterinella por la noche y la devora en la cama. En algunas partes de Europa y Medio Oriente es famoso el cuento *El lobo y los cabritos*, en el que una cabra advierte a sus crías no abrir la puerta mientras ella está fuera; pero es escuchada por el lobo, quien acecha de cerca. Cuando ella se va, el lobo imita su voz, engaña a los cabritos y los devora. La manera de rescatarlos, como se sabe, es abriéndole el estómago al animal mientras está dormido —algo que ocurre en versiones modernas de *Caperucita roja*—. En India, la misma historia se conoce como *El gorrión y el cuervo*, donde el villano engaña a la madre para dejarlo pasar, y se come a sus hijos durante la noche.

En la tradición oral de Japón, China, Corea y otras partes del este de Asia, se cuenta la historia de *La abuela tigre*, en la que varios hermanos pasan la noche con un tigre o monstruo que se hace pasar por su

abuela; cuando escuchan el ruido provocado por el animal al comerse al más pequeño de ellos, piden permiso para salir al baño y logran escapar. En el centro y sur de África la historia es acerca de una niña atacada por un ogro, quien ha imitado la voz de su hermano para engañarla y devorarla. Según la región donde se cuenta, un grupo de cazadores lo atrapa y logra salvar a la niña al abrir el estómago del monstruo, asunto que guarda similitud con otras versiones europeas.

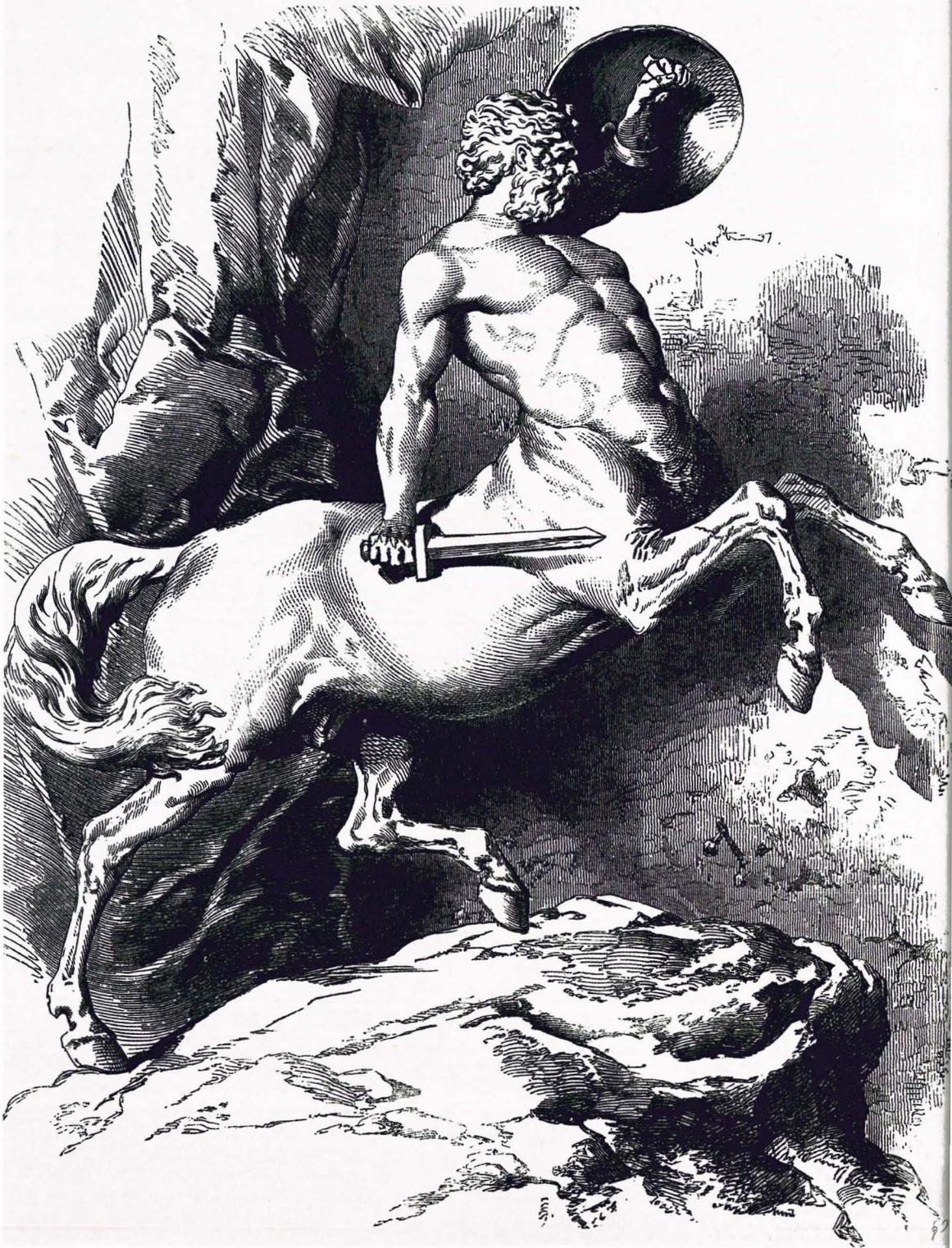
La primera teoría de los folcloristas occidentales especulaba que quizá la historia pudo haberse originado en China y se propagó hacia Medio Oriente y Europa entre los siglos XII y XIV, un periodo de gran intercambio económico y cultural. Sin embargo, Tehrani observó que la versión más antigua en esta cultura fue publicada por primera vez en el siglo XVIII por el escritor chino Huang Zhijun, ocho siglos después de la variante medieval escrita en Lieja. Tehrani piensa que el cuento oriental pudo evolucionar de las versiones europeas, o quizá de una tradición oral mucho más antigua.

Sea cual fuere su origen, los niños de hoy saben que no deben adentrarse solos en ‘el bosque’, ni confiar en ‘lobos’, precauciones que no han perdido vigencia. **M**

Sabías que...

A mediados de la década de 1680 los cuentos de hadas fueron muy populares entre las clases altas francesas, especialmente en las mujeres lectoras. Entre las primeras escritoras dedicadas al género estuvieron Catherine d'Aulnoy (1650-1705), Catherine Bernard (1662-1712) y una sobrina de Perrault, Marie-Jeanne L'Héritier (1664-1734).





CABALLOS DE FUERZA

Centauros

Estos seres de la mitología griega, mitad hombres-mitad caballos, constituyen una metáfora de la antigua lucha entre la civilización y la barbarie. *Por Luis Felipe Brice*

El caballo es uno de los animales con mayor presencia en la mitología griega. Baste mencionar a Pegaso, con sus extensas alas; al unicornio y su enorme cuerno en la frente, y a los centauros, con su torso, brazos y cabeza de humano y el resto del cuerpo, patas y cola de equino. Este último mito parece tener su origen en la percepción del hombre a caballo como un solo individuo, y del animal mismo como un tótem. A partir de ello surgió la leyenda según la cual los centauros nacieron de la unión de Ixión y Néfele.

Ixión, hijo de Flegias, rey de los lápidas, se casó con Día, hija de Deyoneo. Sin embargo, tras la boda Ixión se negó a entregar a su suegro los dones prometidos a cambio de la mano de la joven. Deyoneo se desquitó de Ixión robándole sus caballos; en represalia, su yerno le tendió una trampa en la cual murió ardiendo dentro de una fosa. No obstante su atroz crimen, Zeus perdonó a Ixión e incluso lo invitó al Olimpo. Pero éste, en vez de reivindicarse, intentó seducir a Hera, esposa del padre de los dioses, quien ante ello dio a una nube la apariencia de su mujer. Ixión se enamoró de ella (Néfele), creyendo que era la hermosa Hera. De su unión nació Centauro, quien procreó con las yeguas de Magnesia

a individuos mitad hombres-mitad caballos. “Éstos son una transfiguración mítica de los salvajes habitantes de Tesalia, muy expertos en el arte de cabalgar, hasta el punto de que la fantasía popular los imaginó como seres con busto de hombre y cuerpo equino, que hablaban en vez de relinchar y galopaban en vez de caminar”, según los describe J.

C. Escobedo en su *Enciclopedia de la mitología*.

Expresión de la barbarie

Cuenta la leyenda que los centauros vivían en los bosques de Tesalia. Comían carne cruda y bebían vino en exceso.

Hábiles en el uso de la lanza, el arco y la flecha, mostraban una gran fuerza bruta y costumbres salvajes, así como una violencia desenfrenada y un desaforado apetito sexual. Su ferocidad y bajos instintos quedaron de manifiesto durante la boda de Pirítoo (hijo de Ixión y Día) e Hipodamía, durante la cual se embriagaron hasta perder el control de sus actos.

Bajo los influjos del alcohol, Eurito se abalanzó sobre la novia para poseerla, siendo secundado por el resto de los centauros, quienes también se lanzaron sobre mujeres y menores presentes, para ultrajarlos. Entonces los invitados se fueron encima de los atacantes, desatándose una sangrienta batalla »





Mujeres yeguas

Aunque el mito del centauro remite preponderantemente al género masculino, existen referencias a las denominadas centáurides. En *Metamorfosis*, el poeta romano Ovidio menciona a Hilónome, una hermosa mujer entre las 'mediofieras' que habitan el bosque. Por su parte, el retórico griego Filóstrato ensalza la belleza de las 'mujeres con cuerpo de yegua' al describir un cuadro que vio en Neápolis. El Museo Arqueológico de Pella, en Grecia, resguarda un mosaico macedonio del siglo IV en el que se aprecia a un par de centáurides. En el Castillo de Frías, en Burgos, España, existe un capitel en el cual se observa a una mujer equino amamantando a su bebé. Una efigie similar aparece en una cornisa de la iglesia de San Miguel, en Fuentidueña, Segovia.



sólo había incumplido su ofrecimiento, sino que intentaba violar a Deyanira. Furioso, le disparó una flecha envenenada que lo hirió mortalmente. Para vengarse, antes de morir, Neso convenció a la mujer de que guardara un poco de la sangre de la herida, a fin de utilizarla para supuestamente conservar por siempre el amor de su marido. Tiempo después, Heracles se enamoró de Yole. Entonces Deyanira impregnó con aquella sangre una túnica del infiel, quien murió lastimosamente por efecto del veneno contenido en el fluido vital del fallecido Neso.

El héroe y la bestia

No todos los centauros son sinónimo de barbarie. Algunos de ellos, al entrar en contacto con la cultura griega, se convirtieron en seres pacíficos y civilizados. Tales fueron los casos de Quirón y Folo. El primero era hijo del dios Cronos y la ninfa Filira. Según la leyenda de su nacimiento, Cronos había adoptado la forma de caballo para tomar por la fuerza a Filira, quien

« que terminó con la huida de los hombres caballo. Pero éstos no se conformaron con la derrota. Volvieron reforzados y con armas para invadir el reino de los lápitas, a quienes vencieron y echaron de su territorio, quedándose con su capital: Fóloe.

Otro episodio de la leyenda de los centauros que exhibe su barbarie tiene como protagonista a Neso, quien se dedicaba a transportar a los viajeros de una orilla a otra del río Eveno. Durante su recorrido de Etolia a Grecia, Heracles y su esposa Deyanira debían atravesar el afluente. Neso se ofreció caballerosamente para pasar a la dama sobre su espalda, mientras el héroe lo hacía a nado. Una vez del otro lado, Heracles se percató de que el centauro no

para huir de él se había transformado en yegua. Una vez preñada, escapó para dar a luz en el monte Pelión, en Tesalia. Fue ahí, dentro de una cueva, donde vivió Quirón, quien era “el sabio educador de héroes. Sabía tocar la lira, era experto cazador, un hábil curandero y, además, un excelente pedagogo”, escribe M. R. Padilla en *Dioses mitológicos*. Fue maestro, entre otros, de Heracles, célebre por su fuerza; Aquiles y Eneas, próceres de la Guerra de Troya; Jasón, quien al frente de los argonautas emprendió la aventura para recuperar el vellocino de oro; los dioscuros, Cástor y Pólux, uno diestro en la equitación y el otro en la lucha cuerpo a cuerpo; Teseo, émulo de Heracles, y Meleagro,



experto cazador, así como de Asclepio, dios de la medicina y la curación.

No obstante haber sido su mentor y tener el don de la inmortalidad, Quirón murió a manos de su pupilo Heracles, al igual que el bondadoso y hospitalario Folo. Cabe señalar que para obtener su libertad el héroe debía realizar “doce trabajos”. El cuarto consistía en capturar vivo a un jabalí que habitaba en Erimanto y causaba estragos en los campos; en su camino para cumplir esa tarea, Heracles pasó por la Fóloe, la ciudad invadida por los centauros. Ahí el buen Folo lo hospedó en su casa y le ofreció de comer y beber. El aroma del vino despertó la furia de los hombres caballo, al recordar la afrenta sufrida en la boda de Pirítoe e Hipodamía. Así pues, se dirigieron en tropel a la morada de Folo, dispuestos a acabar con el autor de aquella nueva ofensa. Sin embargo,

se encontraron con el poderoso Heracles, quien armado con sus flechas envenenadas abatió a un buen número de ellos. El resto huyó y fue a refugiarse en la casa de Quirón. Pero hasta allá los alcanzó el héroe, a fin de ultimarlos.

Desafortunadamente, en la lucha, una de las flechas hirió a Quirón. A pesar de los muchos remedios aplicados, su herida no cicatrizaba. El dolor era tan insoportable que el centauro suplicó a Zeus que transfiriera su inmortalidad a Prometeo, a cambio de descansar en paz. El padre de los dioses atendió sus plegarias. Para entonces los rijosos ya se habían dispersado. No obstante, el infortunio continuó. Otra de las flechas hirió mortalmente a Folo. Es así como, para bien y para mal, Heracles se convirtió en el protagonista de las principales leyendas en torno a estas criaturas ambivalentes, los centauros, símbolos a la vez de civilización y barbarie. **M**

Sabías que...

De acuerdo con la mitología griega, el dios Zeus convirtió a Quirón, tras su muerte, en la constelación del zodiaco denominada Sagitario, la cual representa a un centauro sosteniendo un arco.





MATERNIDAD TRUNCADA

Cihuapipiltin

Considerada uno de los peores sucesos en la vida del ser humano, la pérdida de un hijo ha inspirado a la mitología mexicana desde la época prehispánica. Por Luis Felipe Brice

La leyenda de la Llorona es uno de los relatos más difundidos de la cultura popular mexicana. Según la tradición, como hemos señalado en otra parte de este libro, el fantasma de una mujer recorre las calles por las noches clamando por sus hijos. Una de las fuentes que inspiraron esta leyenda es el mito mexica de las Cihuapipiltin, mujeres muertas en su primer parto que, ascendidas como diosas para acompañar al Sol, descendían a la tierra para cobrar venganza entre los mortales.

En una sociedad bélica como la mexica, la maternidad tenía un valor político-militar. Por un lado, era necesario suplir a los guerreros caídos en combate. Por otro, era preciso incrementar la cantidad de efectivos disponibles para las frecuentes y numerosas guerras en las cuales se enfrascaba el imperio. Además, en la cosmovisión mesoamericana, se equiparaba a las mujeres embarazadas con los guerreros, pues ambos libraban una lucha por la vida, que podían perder. Ellos en el campo de batalla y ellas al dar a luz.

Cihuapipiltin era sólo uno de los nombres asignados a estas guerreras que morían al parir; significaba “niñas” o “princesas”, refiriéndose al estatus de noble y la escasa edad de algunas de ellas. Otro era Mocihuaquetzqueh, “mujeres que se yerguen”, pues se alzaban para ir al encuentro con el Sol. Uno más era Cihuateteoh, “mujeres divinas” o “diosas”. También se les llamaba Ixcuinanne, “madres de cara torcida” o “madres de

ojos torcidos”, denominación asociada al horripilante aspecto con el cual se aparecían a los vivos. Independientemente del nombre, todas eran advocaciones de la diosa Chimalma, madre del dios Quetzalcóatl, quien había muerto al nacer éste.

Muerte sagrada

Al llegar el momento del alumbramiento, conocido como miquizpan (“la hora de la muerte”), la partera preparaba a la embarazada bañándola, dándole de comer y haciéndole beber ciertos brebajes. Si este procedimiento no surtía efecto, la sometía a legrados y otros drásticos métodos para intentar que diera a luz, acompañados de exhortos e invocaciones. Si daba por hecho su muerte y la del producto, la encerraba en la habitación del parto hasta que finalmente fallecía.

Se procedía entonces al funeral, empezando por lavarle el cuerpo y el cabello, y vistiéndola con sus mejores ropas nuevas. Una vez tendida, la partera le cubría el rostro con el pelo y era pronunciado un discurso fúnebre, invocando a Quilaztli o Cihucóatl, la diosa protectora de los partos. El velatorio duraba cuatro días, al cabo de los cuales se sacaba el cuerpo de la mujer por un boquete abierto en la parte trasera de la casa donde estuviera, lo cual “remite simbólicamente a una muerte furtiva afin a los espacios siniestros-nocturnos a los que se dirige”, explica Patrick Johansson K., profesor de literatura náhuatl, en su ensayo “Mocihuaquetzqueh. ¿Mujeres divinas o mujeres siniestras?” »

Diosas de barro

El Museo de Antropología de Xalapa, en el estado de Veracruz, cuenta en su acervo con esculturas que representan a las Cihuapipiltin, mujeres convertidas en diosas por el hecho de haber muerto al parir. Las piezas provienen de los sitios arqueológicos Dicha Tuerta, El Cocuite y El Zapotal. Trabajadas en barro policromado, las figuras se caracterizan por ser de tamaño natural y mostrar el torso desnudo. Las identifican los ojos cerrados, signo de la muerte, y la boca entreabierta, por donde escapa el espíritu, de acuerdo con la cosmovisión mesoamericana. Visten una falda ceñida por un cinturón de caracoles, símbolo del embarazo. En su tocado destacan dos cabezas de serpientes, que significan la dualidad principio y fin.

Fuentes: Arqueología Mexicana, edición especial Museo de Antropología de Xalapa, 2008; Evidencia, núm. 1, 2005



« Iniciaba así la procesión, durante la cual el marido cargaba a cuestas el cadáver de su esposa, acompañado principalmente por parteras, ancianas y amigos; estos últimos le ayudaban a impedir que guerreros y brujos arrancaran partes del cuerpo sagrado para utilizarlas como amuletos. En la sociedad mexicana antes de la Conquista, a decir de Pedro Carrasco, “debido a la conexión de estas mujeres con la guerra, los guerreros jóvenes trataban de obtener reliquias de sus cabellos o el dedo mediano de su mano izquierda que creían les daría suerte en la guerra. Los brujos trataban de hacerse del brazo izquierdo de una de estas muertas, con el cual podían entrar en las casas para robar y abusar de las mujeres mientras sus víctimas quedaban muchas paralizadas por virtud del amuleto”. Esta vigilancia continuaba durante cuatro días, una vez enterrado el cuerpo, a la puesta del Sol, ya fuera en el patio de algún templo edificado en honor

de las diosas Cihuapipiltin, o bien en los lugares donde, según la leyenda, hacían sus apariciones.

Tras el entierro, el luto se mantenía durante cuatro años. Johansson describe así ese periodo de duelo: “Esperaban su llegada en las calles y en sus templos. Se cubrían con tules (juncias). Asimismo se echaba arena en las encrucijadas. Para honrarlas, sus imágenes eran vestidas con ropa de papeles con hule (tetehuilitl). La ofrenda comenzaba a la medianoche. Disponían frente a ella agua, comida y copal. Velaban toda la noche hasta el mediodía cantando y bailando. Al día siguiente, al mediodía, comían las ofrendas dispuestas para las Cihuateteoh.

Entonces se hacía el silencio y comenzaban las libaciones de los principales, como se solía hacer en los distintos ritos mortuorios”.

Del Sol a la oscuridad

Según el mito mexicano, las mujeres deificadas por haber muerto en el primer

Sabías que...

Otra fuente de inspiración para la leyenda de la Llorona, además de las Cihuapipiltin, fue Medea, personaje de la mitología griega que en un arranque de celos mató a sus hijos.



parto iban a residir a la Casa del Sol, el hogar del dios Tonatiuh. Radicaban específicamente en el occidente del cielo, denominado Cihuatlampa, “el lugar de las mujeres”. Desde ahí se incorporaban al cortejo solar alternando con los guerreros muertos en combate o sacrificados; éstos acompañaban diariamente al Astro Rey en su recorrido por el firmamento, desde su nacimiento, en oriente, hasta el cenit. A partir del mediodía y hasta el ocaso, en el poniente, las Cihuapipiltin eran sus acompañantes.

Hasta aquí el lado luminoso y soleado de estas diosas de la maternidad truncada que, como muchas figuras míticas, muestran también su lado oscuro. Una vez cumplida su tarea diaria con el Sol, descendían al mundo, sobre todo en fechas específicas del calendario prehispánico. Lo hacían como almas en pena que atormentaban y dañaban a los mortales, incluidos sus esposos, a quienes obligaban a cumplir sus exigencias. En *El universo de los aztecas*, Jacques Soustelle las define como “sombrias divinidades que rondan a la hora del crepúsculo; siembran sobre la tierra, en ciertos días nefastos, las enfermedades y el terror”.

Sus lugares predilectos para vagar por las noches eran los caminos y encrucijadas, donde se congregaba la suciedad y asimismo se limpiaba. Por ello a las Cihuapipiltin se les ha atribuido también una función purificadora. Sus víctimas favoritas eran los bebés y los niños, así como las ‘personas buenas’ y con aptitudes para el arte. Quienes se encontraban con aquellos espantosos espíritus malignos podían sufrir deformación o temblor de labios, encogimiento de boca, estrabismo, miopía o parálisis. De igual manera, podían enloquecer, cojear, salirles baba o espuma de la boca, retorcerseles o temblarles las manos o los brazos, o bien endurecerseles los pies. Por si fuera poco, eran portadoras de malos augurios, al presagiar desgracias, pobreza y muerte.

Así pues, en las fechas señaladas para su aparición, el miedo hacía que la población se guardara



en sus hogares y los padres prohibieran estrictamente a sus hijos salir de sus casas. A fin de congraciarse con las Cihuapipiltin, se construían templos con altares para su veneración, principalmente en los cruces de caminos. En esos recintos se realizaban ceremonias y ritos en los cuales se les ofrendaban alimentos, flores e incluso sacrificios humanos, y se vestía a las figuras esculpidas en su honor. Además, eran adoradas por unos brujos llamados tlatlacatecolo.

No obstante, las Cihuapipiltin no abandonaban su conducta agresiva, motivada por su coraje y frustración al no haber sobrevivido al parto ni haber culminado el proceso de la maternidad. Por ello, celosas y llenas de envidia, bajaban a la tierra para vagar por los caminos lamentándose por su hijo no nacido y convirtiendo a los niños en los principales objetos de su venganza. Tales lamentos, por la pérdida de sus hijos, los retomarían la legendaria Llorona, en el México colonial. **M**

Fuentes: *El universo de los aztecas*, de Jacques Soustelle; *Estudios de Cultura Náhuatl*, núm. 37, III, UNAM; *La mujer azteca*, de María J. Rodríguez-Shadow



AULLIDOS SIMBÓLICOS

El coyote

De la tradición al cuento y de la lírica al refrán, este animal ha formado parte de la mitología desde la época prehispánica, nutriendo el imaginario popular. Por Luis Felipe Brice

A pocos seres mitológicos se les han conferido tantos simbolismos y han protagonizado múltiples leyendas como el coyote, sobre todo en el centro y norte de América, donde este mamífero habita principalmente. Su aspecto a la vez lánguido y feroz, así como su naturaleza astuta, pertinaz y escurridiza, han inspirado infinidad de relatos en las diversas culturas indígenas de esta extensa zona. La palabra coyote proviene del náhuatl *coyótl*. De ahí deriva el nombre del rey poeta de Texcoco, Nezahualcóyotl ("Coyote hambriento"), y el de uno de los principales dioses mexicas: Huehucóyotl ("Coyote viejo"). Se trata de la deidad de la música y la danza, aunque simboliza mucho más. "Músico lúbrico, guerrero que siembra la discordia, ladrón del fuego, héroe astuto y chismoso [...] aparece en las fuentes del siglo XVI como un personaje singular, atractivo y enigmático." Así lo describe Guilhem Oliver en su artículo "Huehucóyotl, 'Coyote viejo', el músico transgresor".

En varias representaciones gráficas y referencias narrativas a Huehucóyotl se le muestra en fiestas o escenas de baile, tocando sonajas y tambores, o bien cantando, atributo este último asociado con el

característico aullido de este animal. De hecho su nombre científico, *Canis latrans*, significa 'perro aullador'. Además se observa en sus efigies volutas de humo y llamas, ambos símbolos del fuego que, según la tradición, roba a los dioses para dárselo a los mortales. También se presenta como un dios instigador de la seducción, al enamorar con artimañas a Xochiquétzal, diosa del amor y la belleza, en el mítico paraíso denominado Tamoanchan.

Por otra parte, Huehucóyotl se exhibe como una deidad asociada con los símbolos bélicos (lanzardos, flechas, escudos, etc.) y que siembra la discordia entre los hombres, específicamente entre los tepanecas (pueblo dominado por los mexicas), dando origen a las guerras en el mundo. Confirman ese carácter belicista las representaciones y referencias prehispánicas de guerreros coyotes. Asimismo, era considerado un malsín (chismoso e indiscreto), al revelar la existencia del maíz, a partir del cual se crearía el cuerpo de los hombres y sería la base de su alimentación. Tras comer el cereal, según una leyenda, hizo la revelación a través de sus flatulencias; de acuerdo con otra versión, al ser muerto fue descuartizado y se descubrió en sus entrañas el maíz. »



Un sitio que inspira

Lugar de los que tienen o poseen coyotes" es el significado del topónimo Coyoacán, derivado del vocablo náhuatl Coyohuacán, que se conforma de tres voces: *coyótl*, "coyote"; *hua*, "posesión", y *can*, "lugar". Ubicada en el centro geográfico de la Ciudad de México, es una de las 16 delegaciones del Distrito Federal. El nombre del sitio está inspirado en el hecho de que ahí abundaban los *Canis latrans* y además ahí se rendía culto al dios Tezcatlipoca, cuyo nagual era Huehucóyotl, el 'Coyote viejo'. El glifo que identifica a esta demarcación es la efigie del 'perro aullador' sentado de perfil con la lengua salida, el pelo erizado y un círculo en el pecho.



« El coyote era además el animal que daba corporeidad al nagual. Éste era un ser sobrenatural, regalo de los dioses prehispánicos, que espiritualmente acompañaba a los seres humanos desde su nacimiento hasta más allá de la muerte, y en el que solían transformarse los chamanes o brujos.

Animal diabólico

Con la Conquista española, la figura del *coyótl* adquirió connotaciones eminentemente negativas, como se advierte en la descripción de fray Bernardino de Sahagún en *Historia general de las cosas de Nueva España*: "[...] es muy recatado para cazar, agazápase y pónese en acecho, mira a todas partes para tomar su caza, y cuando quiere arremeter a la caza primero echa su vaho contra ella, para inficionarla y desanimarla con él. Es diabólico este animal: si alguno le quita la caza nótable, y aguárdale y procura vengarse de él". Así, para efectos de la evangeliza-

ción, el nagual aparecía como un hijo del diablo, representación del mal y la oscuridad, contrario a la luz y el bien del dios del cristianismo. Además de su vaho 'maligno', según la leyenda, posee una mirada que paraliza, hace enmudecer y provoca escalofríos en quienes lo ven a los ojos.

A partir de entonces el mito del coyote estaría presente en el imaginario colectivo a través de conjuros, cuentos, canciones, refranes y demás expresiones de la cultura popular. Así pues, de acuerdo con la tradición, llevaba en la frente una 'pedrecita mágica' que servía como amuleto para la buena suerte y la protección. De ahí la invocación: "Coyotito hermoso/ por la virtud que Dios te dio con

tu talismán poderoso/ que cargas en la cabeza/ préstamelo para que con él haga cuanto yo quiera [...]".

Entre muchos otros cuentos, destaca el titulado "Coyote al agua". En este relato otomí, para evitar ser devorado por el cánido, un conejo le hace creer que la luna

Sabías que...

Una de las hipótesis científicas acerca del mítico "Chupacabras" es que se trata de un coyote con una enfermedad de la piel denominada escabiosis, parecida a la sarna.



reflejada en un lago es un queso, atándole una piedra al cuello para que se hunda en el agua al intentar comerlo. Se trata aquí de “enfrentamientos entre dos personajes: el fuerte (coyote) trata de aprovecharse de la debilidad de su oponente (conejo), pero la astucia del débil siempre vence”, plantea Nieves Rodríguez Valle, en “El coyote en la literatura de tradición oral”.

Del cancionero popular, vale citar “El coyote viejo”, un son jalisciense que recupera la figura de Huehucóyotl, aludiendo a su voracidad: “¿Qué cosa le sucedió/ al coyote en la cocina?/ Se comió a la cocinera/ creyendo que era gallina”. Asimismo estas coplas infantiles, en las que se hace referencia a su ferocidad: “Duérmase mi guachi/ que viene el coyote/ y te va comer/ como el guajolote”.

En el refranero popular, el coyote aparece como símbolo de peligro: “Becerro que se desbalaga se lo lleva el coyote”, “Cuando el coyote predica no están seguros los pollos”, “¿Por miedo a qué coyote no baja mi chivo al agua?”, “El que tenga sus gallinas que las cuide del coyote”, etcétera.

Creación, amor y astucia

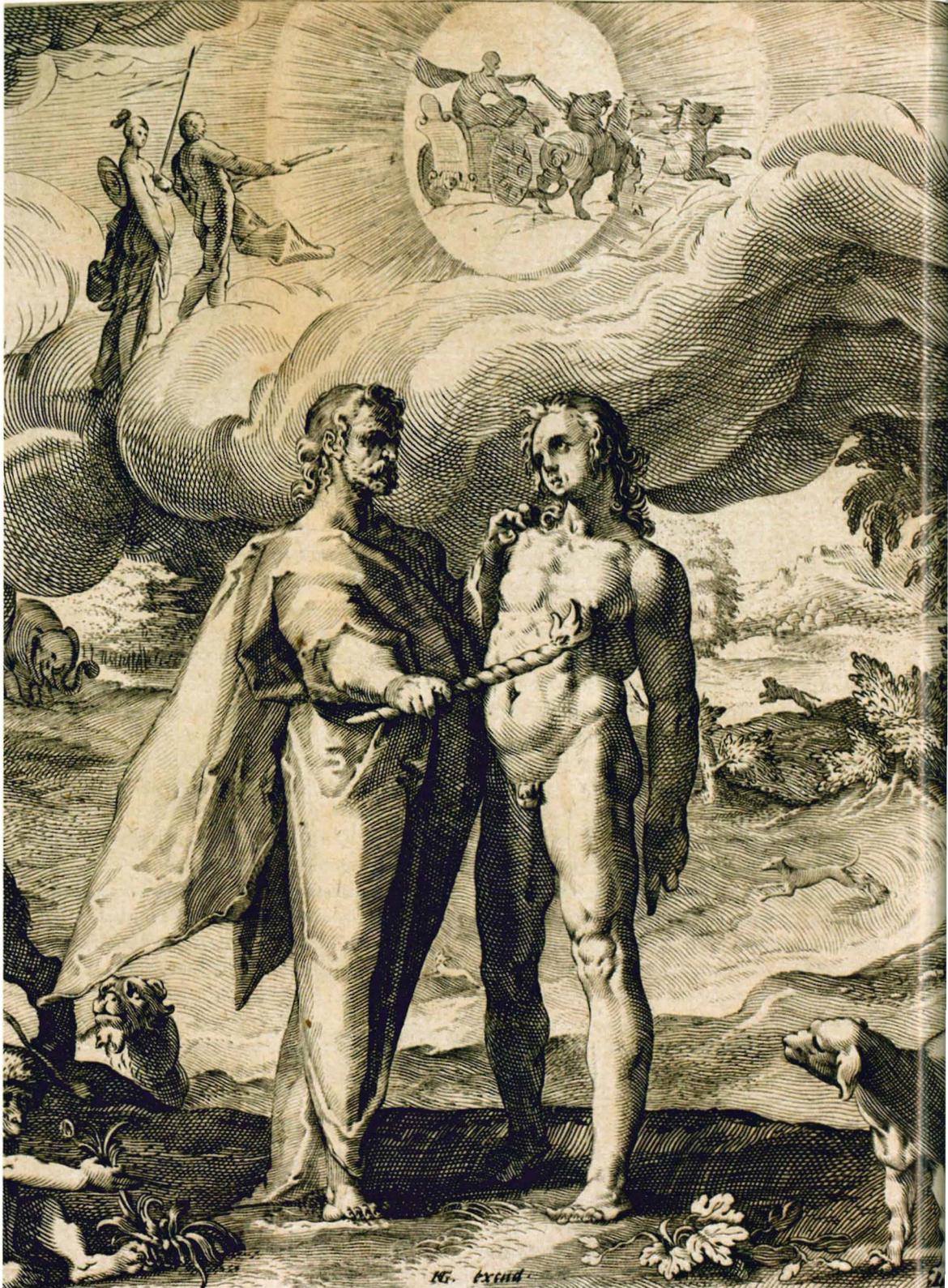
Más hacia el norte del continente americano han existido grupos indígenas que también han adoptado al coyote en su mitología. Es el caso de los indios kiliwa, en el desierto de Baja California, cuyo mito de la creación se refiere a Meltí, el dios Coyote-Gente-Luna, que aullaba en medio de la oscuridad y el silencio en el cual había surgido, sin tener con quien compartir su luz. Decidió entonces crear la tierra, el cielo y el mar. Luego dio forma a cuatro borregos que sostendrían el cielo, y posteriormente a diversos animales que les harían compañía. Sin embargo, no logró que se llevaran bien. Así pues, tomó la determinación de crear a cuatro hombres con el mismo fin, pero tampoco congeniaron con los borregos, y como respuesta al enojo de Meltí por



ello, decidieron casarse con animales. De estas uniones surgirían los indios kiliwa.

Otra leyenda al respecto corresponde a los indios klamath del sur de Oregon, quienes explican el origen del Lago del Cráter a partir del mito de un coyote enamorado de una estrella. En su terquedad por acercarse a ésta, el animal sube hasta la cima de una montaña, de donde la estrella lo toma de una pata para llevarlo a lo más alto; sin embargo, asustado, él le ruega que lo suelte y ella así lo hace. Al caer sobre la montaña abrió un enorme agujero y la sangre de sus heridas se convirtió en el agua que llenó aquella oquedad. Así nació el lago más profundo de Estados Unidos.

Un mito más proviene de los indios lakota, que habitan a orillas del río Misuri. Según la leyenda, un comerciante que presumía de engañar a todos los indios con quienes realizaba transacciones, se enfrentó al reto de demostrar si era más inteligente que un coyote. Éste le explicó que necesitaba ir a su refugio por algo que requería para agudizar su ingenio. Para ello, el comerciante le prestó su caballo. El coyote le pidió además su ropa para que el equino no extrañara el olor de su amo al montarlo. Nunca regresaron ni el coyote ni el caballo ni la ropa. Este relato pone en evidencia la astucia, entre muchos otros atributos, de uno de los seres mitológicos con más simbolismos. **M**



TRAS NUESTROS INICIOS

Creadores de hombres

Esclarecer el misterio de su propio origen y propósito ha sido, desde tiempos muy lejanos, un objetivo constante en el ser humano.

Para los indígenas nativos de la isla Sulawesi (mejor conocida como Célebes), en Indonesia, el primer hombre fue Bunto, concebido por la madre Tierra; en cambio, en la antigua Babilonia el dios Marduk culminó la creación con la aparición de Hombre, mote del primer humano, juntando sangre y huesos. Mannus fue considerado entre los pueblos germanos el precursor e hijo único del dios primitivo Tuisto, según relata el historiador romano Tácito (56-120 d. C.) en su *De origine et situ Germanorum* (98 d. C.). Mientras que en la mitología azteca, Cipactónal y Oxomoco son los ancestros primigenios.

Dioses y mortales

Desde que la humanidad tomó conciencia de sí misma hace cientos de años, se ha hecho una y otra vez esta pregunta: ¿quién la creó? A ésta le siguieron otras de igual relevancia, como por ejemplo para qué fue concebida y de qué manera exactamente. En un intento por darles respuesta inventó relatos en los que narró los pormenores de tan grandiosa empresa, los denominados mitos de origen, los cuales explican cómo se creó el Universo, cómo fueron diseñados los distintos vegetales y animales, así como la creación del hombre. El investigador y arqueólogo mexicano Eduardo Matos Moctezuma señala que cada pueblo, clan y tribu habría “de dar vida a todo lo existente y estructurar el orden universal conforme a sus conocimientos

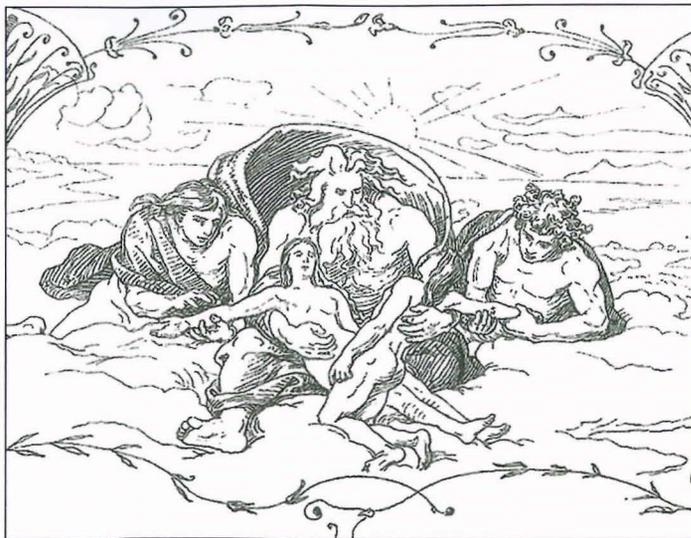
y experiencias”. Es por ello que encontramos una variedad enorme de deidades y seres que plagan las mitologías, los cuales, aunque parecieran ser los protagonistas, lo son sólo de forma aparente. En cambio son los mitos antropogénicos, aquellos que relatan lo referente al nacimiento o creación del hombre, “el centro de los otros mitos”, puesto que al final todo está relacionado con ellos, señala Matos en el libro *Vida y muerte en el Templo Mayor* (1998).

Una de las tradiciones más antiguas que aborda el surgimiento del ser humano se halla en el poema mesopotámico *Atrahasis*, extenso manuscrito fechado entre 1646 y 1626 a. C. De acuerdo con éste, los primeros hombres fueron creados por Enki –dios de la Tierra– y la diosa Ninhursag con el único fin de liberar del trabajo duro a otras divinidades menores. Para ello sacrificaron a Geshtu-E, la inteligencia, pues había sublevado a los inconformes y con su carne y sangre, mezcladas con arcilla, crearon a siete hombres y siete mujeres que pronto se multiplicaron. Entonces los dioses pudieron llevar una vida libre de labores, pues se alimentaban de los sacrificios que la nueva raza les ofrecía. Sin embargo, ésta se encontraba a merced del voluble temperamento de sus deidades, que los embestían con enfermedades, terremotos y otras catástrofes naturales.

Hecho de barro

Situar al ser humano como un ente desamparado ante los caprichos divinos fue una idea que más tarde sería reproducida en diversas culturas, »

« al igual que los materiales con que se creía fue 'modelado' en su origen. Aunque en algunas tribus o pueblos se habla de seres hechos de piedra o madera –como en el mito nórdico de Odín, quien creó al hombre con madera de fresno y a la mujer con madera de aliso, o los matsiguenga de la Amazonia peruana, que creían haber sido tallados en madera de balsa por el dios Tasorinchi– la arcilla es el elemento más común: en la mitología egipcia el dios Khnum, el alfarero divino, mezcla arcilla y paja; para las tribus australianas su dios descortezó tres láminas de un gran árbol, las combinó con arcilla y les dio forma humana. Para los hindúes el primer hombre fue hecho de barro, al igual que para los maorís, etnia de la Polinesia, algunos pueblos de Nueva Guinea, Tahití, e incluso en creencias judeocristianas. De acuerdo con el teólogo Salvador Vergés de la Universidad de Deusto, España, la razón podría deberse a que en la antigüedad el barro o adobe era el elemento primordial para la construcción. En este material se reflejaba la creatividad del hombre y, por tanto, en sus relatos la transfirió al "Hacedor Supremo", señala Vergés, un ser con poderes sobrenaturales ilimitados quien por capricho o con algún propósito en particular crea a los humanos.



Creación divina

En el texto *Origin Myths* (2008) el antropólogo estadounidense Robert L. Carneiro, curador del Museo Americano de Historia Natural en Nueva York, EUA, propone la existencia de tres tipos de creencias acerca del origen de los seres humanos: aquellas en las que fueron creados de la nada; los mitos donde previamente vivían en otro mundo y llegaron a éste, y en donde se establece que siempre han existido, como es el caso de los indígenas yanomami, en la frontera entre Venezuela y Brasil, quienes infieren que a partir de ellos se creó el Universo.

La narración respecto a la aparición del hombre más extendida hasta nuestros días, la de Adán y Eva, concerniente a las religiones cristiana, judía y musulmana, corresponde al segundo grupo. Relatada en el Pentateuco –los cinco primeros libros

Pacto de sangre

En la mitología prehispánica de culturas como la mexicana se pensaba que el hombre había sido creado por el sacrificio de los dioses y, por tanto, debía corresponder ofreciendo su propia sangre para la continuación de la vida. Estas deidades necesitaban de igual forma el sacrificio que les proporcionara la vida, la cual se hallaba en la sangre del corazón de los humanos. De ahí que en la cultura azteca el sacrificio ritual tuviera tanta importancia: fortalecía el vínculo entre dioses y hombres, pues se necesitan mutuamente para existir.



de la Biblia—, menciona que Adán fue hecho de barro, a imagen y semejanza de su creador, quien le sopló el aliento de la vida, en tanto que a Eva la creó a partir de una costilla de Adán. Ambos vivían en el huerto del Edén y más tarde serían desterrados y maldecidos por su desobediencia. Carneiro llama “Edad de oro” a la etapa en que estos primeros hombres poseen todo para vivir sin tener que trabajar, recurso que fue empleado también por otras culturas; sin embargo, al igual que en la Biblia, ‘algo’ falla y comienzan los pesares del ser humano, el trabajo y su condición como mortal. Por ejemplo, para las tribus guerreras maorís de Nueva Zelanda esta condición fue provocada por un error cometido por el héroe mítico Maui.

Por otra parte, la creencia en un mundo primitivo es la base de la mitología warao, pueblo amerindio que habita en el delta del Orinoco, río que atraviesa Colombia y Venezuela: los primeros hombres vivían en el cielo, donde sólo habitaban las aves junto con ellos. Tratando de atrapar un pájaro, un cazador disparó su flecha con demasiada fuerza y perforó el cielo, llegando hasta la Tierra. Al ver el rico mundo que había abajo, el cazador descendió seguido por su gente. Otra leyenda similar es la de los karayá, pueblo brasileño que, dicen, moró alguna vez bajo tierra hasta que encontraron la salida al mundo exterior; de forma similar ocurre con la tribu berebere de los cabilijs, en la región montañosa del norte de Argelia.

Hijos de nadie

Son pocas las culturas que en sus mitos no abordan el origen de la raza humana. En su libro *Diccionario de la mitología mundial* el investigador y traductor español Rafael Fontán Barreiro hace alusión a los griegos, cuyo caso en este sentido resulta particular dado que, pese a poseer una de las más importantes y vastas mitologías del mundo occidental, no conjeturaron una explicación precisa sobre este



DIOS CREÓ A EVA a partir de una costilla de Adán, el primer hombre, de acuerdo con el cristianismo.

punto. No fue sino hasta mucho después que un grupo de mitógrafos atribuyó al titán Prometeo su creación, debida seguramente —señala Fontán— a su benevolencia y preocupación por ellos. Esto lo llevó a enfrentarse a Zeus con tal de mejorar la calidad de vida de los humanos y darles el fuego. Pero el dios del trueno no cedería fácilmente y en venganza creó a la primera mujer, el castigo divino de los hombres: Pandora (cuyo nombre significa ‘todo talento’). Ella se presenta como el origen de las desgracias de la humanidad por abrir la caja donde estaban encerrados todos los dones del mundo y dejar que escaparan. Situación parecida se presenta en el mito de Adán y Eva, el cual es “punto clave de las relaciones hombre-mujer de la cultura Occidental”, apunta la psicóloga española Victoria Sau en su *Diccionario ideológico feminista*.

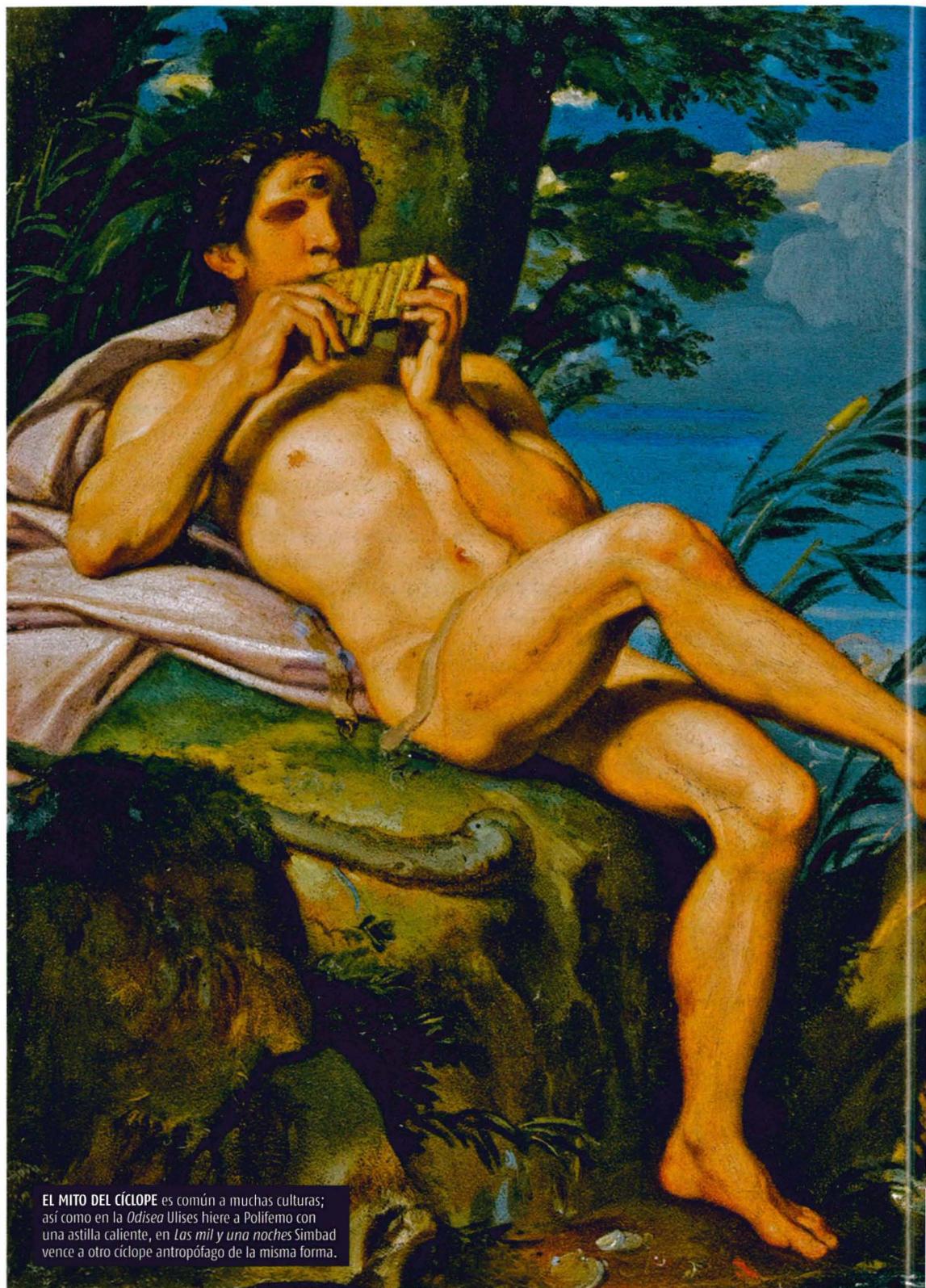
Aunque la ciencia hoy día ha sustituido las explicaciones mitológicas para comprender el origen del hombre y del Cosmos, los diferentes mitos sobre los orígenes jugaron un papel trascendental para el desarrollo cultural, pues fue a través de ellos que se constituyó la identidad de los distintos pueblos. Así, aunque hablen poco o nada sobre cómo fue el verdadero inicio de los humanos en la Tierra —refiere Rafael Fontán—, proporcionan mucha información sobre su ideología, inquietudes y comportamiento; en suma, su visión del mundo y de sí mismos. **M**

Sabías que...

En los mitos de origen los animales son por lo general considerados ancestros del hombre, por ello es común la creencia en seres mitad bestia mitad humano, que recuerdan de alguna forma la cercanía del hombre con la naturaleza.



Fuentes: Las estructuras antropológicas del Imaginario, de Gilbert Durand; Folklore in the Old Testament, de Sir James G. Frazer; Myths and Legends of All Nations, de Logan Marshall; Introducción a la historia de las religiones, de Crawford Howell Toy; Diccionario de mitología universal, de Gluseppina Sechl Mestica



EL MITO DEL CÍCLOPE es común a muchas culturas; así como en la *Odisea* Ulises hiere a Polifemo con una astilla caliente, en *Las mil y una noches* Simbad vence a otro cíclope antropófago de la misma forma.

ENTRE LO DIVINO Y LO SALVAJE

Cíclopes

Estos gigantes antropófagos están entre los seres más temibles de la mitología griega.

Gracias a la fuerza y habilidades de los poderosos cíclopes, Zeus, el dios griego del trueno, fue capaz de derrotar a su padre Cronos y a los Titanes. No obstante, debido a su naturaleza salvaje y feroz, pronto se convertirían en las criaturas más peligrosas del panteón griego. De acuerdo con la *Teogonía* del poeta Hesíodo –segunda mitad del siglo VIII a. C.–, los cíclopes (*Kyklos* significa ‘círculo’, y *ops* ‘mirada’ u ‘ojo’) fueron concebidos por Urano y Gea junto con los poderosos Titanes y Hecatónquiros, pero a diferencia de éstos, poseían un único ojo redondo en medio de la frente, el cual es su sello distintivo.

No sólo eran fuertes, también crueles y sanguinarios; de temperamento agresivo, podían irritarse con facilidad. Roger Bartra, doctor en Sociología por la Universidad de la Sorbona, en París, Francia, los considera los primeros antropófagos de la mitología, pues les gustaba comer carne humana. Pero no siempre fueron el azote de los hombres. Hubo una época en la que incluso llegaron a ser considerados dioses, y en la ciudad griega de Corinto se les consagró un templo donde se hacían sacrificios en su honor. De acuerdo con los mitógrafos antiguos, es posible identificar tres tipos de cíclopes nacidos en el seno de la cosmogonía helena: los uranos, hijos de Urano y Gea; los sicilianos o pastores que aparecen en la *Odisea*; y por último, los constructores.

Trío de miradas

La primera generación divina se componía de tan sólo unos cuantos cíclopes: Brontes, Estéropes (o Astéropes) y Arges (también conocido como Acmonídes o Piracmón), nombres que representan al trueno, al rayo y al relámpago, respectivamente. Hesíodo narra que poseían grandes habilidades artesanales, y al ser enviados por segunda vez al Tártaro, primero por Urano –su padre– y luego por Cronos, dieron a Zeus los rayos y relámpagos que usaría como armas. Al ser tan diestros en la forja también construyeron para Hades un casco que hace invisible a quien lo usa, el arco y flechas de Artemisa y el tridente de Poseidón.

Sin embargo, a estos colosos les depararía un destino fatal. Luego de que Asclepio, deidad de la medicina e hijo del dios olímpico Apolo, fuera asesinado por Zeus tras haber logrado resucitar a los muertos, el indignado dios del Sol fue tras los herreros que forjaron el arma homicida, los cíclopes, y volcó sobre ellos su ira. Como se suponía que eran inmortales, hay otra versión en la que, en lugar de acabar con los cíclopes primigenios, se desquita con sus descendientes.

Otra leyenda habla de todo un pueblo de estas criaturas, las cuales aparecen en el poema épico la *Odisea* de Homero (siglo VIII a. C.). Se trata de una comunidad mítica y primitiva donde los gigantes monóculos viven en cuevas cerca de los volcanes. Siendo adeptos a Hefesto, el dios del fuego y la forja, ➤



« se pensaba que allí habían establecido sus fraguas para fabricar las armas divinas. Algunos otros, como Polifemo, el cíclope más famoso, se dedicaban al pastoreo de cabras, de las cuales se alimentaban.

En la fábula homérica se relata que vivían tranquilos, sin socializar demasiado los unos con los otros, y carecían de ciudades o leyes. Orgullosos y pendencieros, no temían ni a Zeus, lo que demostraba su salvajismo y estado primitivo. Pese a ello, esta raza de monstruos disfruta de una posición privilegiada dentro de la cosmogonía griega, pues para su supervivencia no necesitan arar la tierra o trabajar, “trigo, cebada y viñas que producen vino de gordos racimos, la lluvia de Zeus las hace crecer”, expresa Homero; la tierra que poseían producía todo lo que necesitaban con ayuda de la gracia divina. Su situación acomodada, de acuerdo con el profesor Juan Antonio López Ferez, autor del artículo “Los Cíclopes pastores en la literatura griega” (UNED, 1996), es propia de quienes en la primera generación eran hijos de Gea y Urano, y por tanto tíos de Zeus.

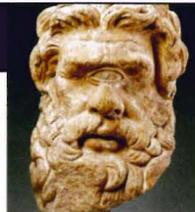
Existe otro tipo de cíclopes más ‘amigables’, los cuales los habitantes de Grecia pensaban provenían del suroeste de Asia Menor. A ellos se les conoce como ‘los constructores’ y se les atribuye la edificación de las murallas y ciudades más fuertes e importantes de la Antigüedad, tales como Tirinto, Micenas o Argos, a las que eventualmente se les llegó a denominar con el apelativo de ‘construcciones ciclópeas’.

Amor de bestia

Para el británico Geoffrey S. Kirk (1921-2003), experto en literatura y mitología griegas, los cíclopes simbolizan una “extraña mezcla entre lo divino y lo brutal”, y forman parte de las figuras “de fondo” del escenario de los mitos griegos, al igual que los gigantes o las ninfas. De entre los cíclopes fue Polifemo el más destacado. Hijo de Poseidón y de la ninfa Toosa, esta sanguinaria criatura devoró al menos a media docena de aventureros que acompañaron a Ulises en su expe-

Sabías que...

La ciclopía o monopsia es una malformación congénita caracterizada por la fusión de ambos hemisferios cerebrales y la presencia de un solo ojo. Uno de cada 16,000 niños nace con esta condición, y en la Antigüedad pudo haber motivado el mito de los cíclopes.



Nacimiento del cíclope

Se han presentado algunas teorías que permiten comprender cómo es que este mito se originó. Ya en 1914 el paleontólogo austriaco Othenio Abel (1875-1946), de la Universidad de Viena, propuso que surgió de la observación de cráneos fósiles de mamuts —sobre todo del mamut enano (*Elephas falconeri*)—, que bien podrían encajar pues son parecidos a una cabeza humana pero de mayor tamaño. La abertura frontal donde sale la trompa pudo ser confundida con una enorme cavidad ocular. Además, se llegaron a encontrar más restos de estos animales en grutas de algunas islas del Mediterráneo, donde precisamente se pensaba vivían los cíclopes. Otra hipótesis es la relación que hay entre el ojo con los antiguos herreros, quienes también cubrían uno de sus ojos para evitar dañarlos con las chispas durante la forja. De ahí que los primeros cíclopes fueran herreros de los dioses. De acuerdo con esta idea, los pastores gigantes de Homero fueron creados y agregados después, o también pudieron representar un mito aislado. Así, el cíclope pasó de ser una entidad no maligna a una devoradora de humanos, destinada a ser combatida y derrotada por la astucia del hombre.



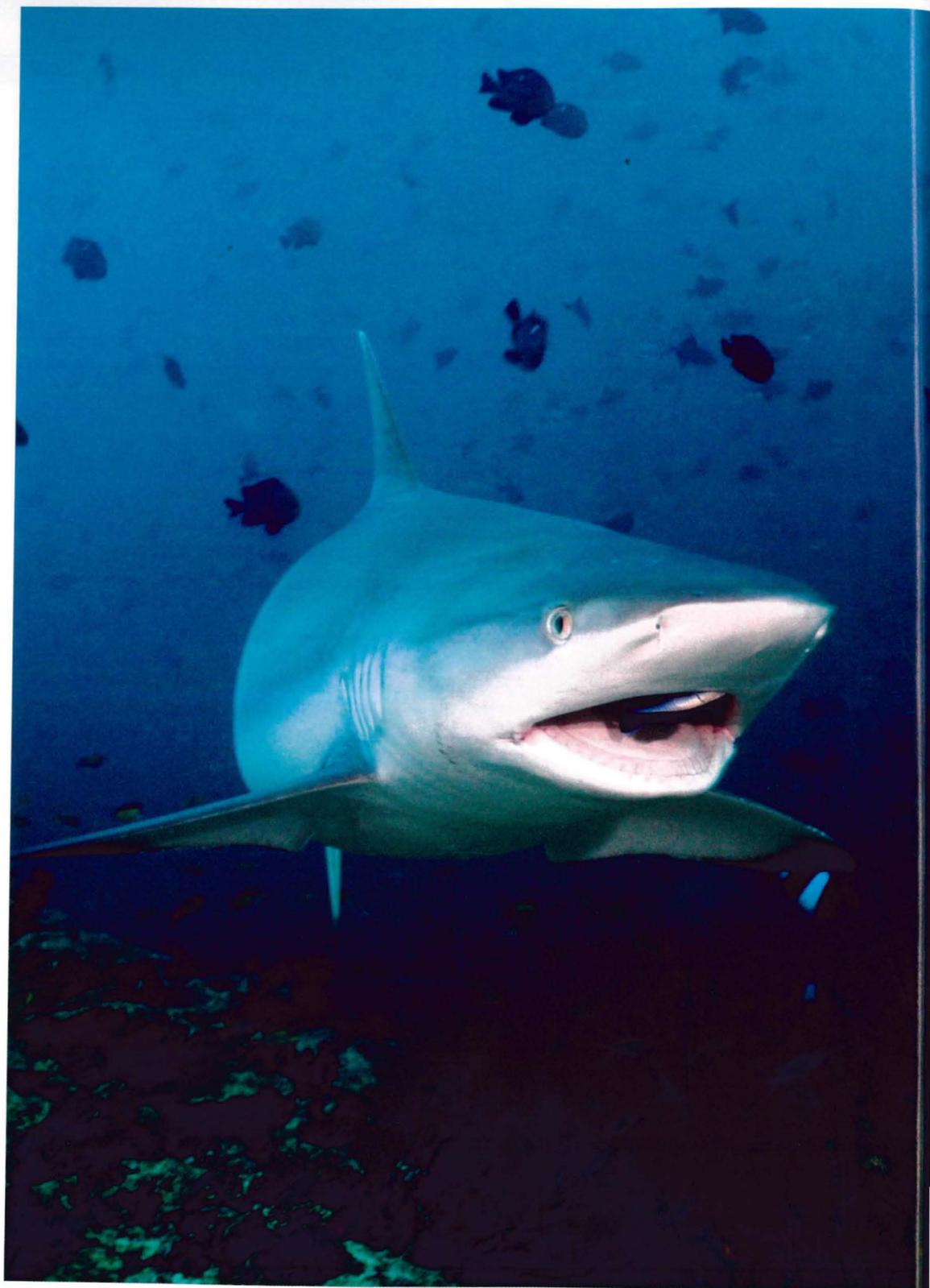
dición a la isla de los cíclopes, y a punto estuvo de vencer al héroe, quien logró cegarlos al atravesar su único ojo con una punta de madera. En su huida, Ulises cometió la imprudencia de decirle su verdadero nombre y Polifemo lo maldijo. Curiosamente, el cíclope salvaje que vemos cenando a los argonautas es el mismo que en otra narración corteja a la nereida Galatea; sin embargo, su amor no es correspondido y termina por asesinar a su rival, un simple pastor mortal.

El poder del ojo

Aunque varios han tratado de explicar el origen de los tres tipos de criaturas, Kirk ha concluido que “no existe ninguna relación particular” entre ellos, pues mientras unos son constructores de grandes edificaciones, los solitarios monstruos de Ulises eran pastores. El académico opina que un grupo pertenece al folclor y el otro es parte del mito, y “no cabe esperar ningún otro vínculo entre ellos aparte de su gigantismo”.

Otro punto de análisis ha sido su ojo único. Para el geógrafo y mitógrafo español Juan Bautista

Carrasco se trata de una alegoría que manifiesta la ceguera que causan la pasión y la ira desmedida; el cíclope no ve más allá, se centra en un objeto o sentimiento, lo que le impide comportarse con civilidad e inteligencia. El cíclope no es el único ser dentro de la tradición griega con la posesión de un solo ojo. Se puede mencionar también a los arimaspos, tribu fantástica que habitaba en la costa del Mar Caspio. También eran gigantes con un ojo y continuamente peleaban contra los grifos para apoderarse del oro de las arenas del río Arimaspo. En el libro *El ojo en la mitología: su simbolismo*, el mitólogo español Juan Eduardo Cirlot expresa que la posesión de uno solo de estos órganos era, “sin excepción, un rasgo de inferioridad”. Dicha idea se basa en la creencia de que el segundo ojo corresponde a la visión intelectual, mientras que el primero se enfoca en lo meramente espacial. La falta de “lo intelectual” los distingue de los humanos, y los relega a la barbarie. Un ejemplo que en los tiempos antiguos pudo ser usado para remarcar las diferencias entre lo que se consideraba ‘salvaje’ y la prevalencia de la cultura griega. **M**



EL DIOS TIBURÓN

Dakuwaqa

Para los isleños del Pacífico, los escualos son deidades reverenciadas cuya gran fuerza y ferocidad brindan protección contra cualquier mal.

En diciembre de 1993 el barco *Tovuto* del gobierno de Fiyi trasladaba los restos de Ratu Sir Penaia Ganilau, quien en vida había sido el primer presidente electo de aquella joven república, el famoso archipiélago de la Melanesia, en el Pacífico Sur, que alguna vez fuera colonia británica. El navío era seguido de cerca por una gran flotilla funeraria que partió de la bahía de Suva, la capital del país, en la isla Viti Levu, con dirección a la isla Tavuni, la tercera en tamaño de aquel país insular, de donde era originario Ganilau –quien también había sido gran jefe tribal de la misma–. Al poco tiempo de adentrarse en el mar abierto, docenas de dolientes a bordo fueron testigos de un evento nada común: de manera paulatina vieron cómo se formaba un gran cardumen de tiburones que se unía a la procesión, escoltando al *Tovuto* hasta su destino final. Todos los presentes sabían que aquello era una señal, recibida con beneplácito sumado al asombro, que confirmaba sus creencias: con este acto de la naturaleza se reivindicaba al gobernante fallecido como un auténtico descendiente de Dakuwaqa, el dios tiburón.

Arrogancia y protección

Para muchas culturas del mundo los animales del ambiente donde éstas se desarrollan han fungido como divinidades o elementos mágicos que hacen las veces de puentes o representantes de entidades superiores en nuestro mundo. En el caso de las sociedades de las islas del océano Pacífico, los tiburones son parte fundamental de sus creencias, junto con otras especies marinas como peces, tortugas o pulpos. Los escualos, en particular en las más de cien islas habitadas permanentemente que componen el archipiélago de Fiyi, forman parte de su folclor, y las historias sobre ellos abundan.



Dentro de la cosmovisión de los fiyianos, los *vu* son entidades que fungen como mediadores divinos entre los *yavusa* –los humanos organizados en las comunidades de cada isla que integran el archipiélago– y las grandes divinidades que controlan a los elementos naturales. Los *vu* son también la materialización de dicha divinidad, y aunque existe una gran variedad de ellos, muy pocos son los que gobiernan universalmente sobre los *yavusa* fiyianos. Uno es Dakuwaqa, un escualo de gran tamaño que desde hace siglos es reverenciado por los pobladores. »

« La leyenda lo menciona como un gran tiburón que conocía perfectamente la distribución de los bancos de coral que rodeaban la isla de Taveuni, y por ello podía guiar a las embarcaciones para que estuvieran seguras y pudieran llegar a salvo a la playa. Pero desafortunadamente se trataba también de una criatura arrogante y bravucona, con frecuencia de mal humor, que solía molestar a la gente y a las criaturas que ahí vivían, e incluso solía comérselas sin contemplaciones. Una diosa con forma de gran pulpo, el *vu* de la isla Kadavu, cansada de aquella actitud, lo retó a una pelea a fin de darle una lección de humildad. Para contener a la enorme bestia, usó cuatro de sus tentáculos para aferrarse a una piedra, y con los otros cuatro abrazó e inmovilizó al testarudo escualo. Finalmente éste se rindió, y el pulpo lo hizo prometer que protegería a los habitantes de Taveuni, y sobre todo que mejoraría su temperamento. Desde entonces Dakuwaqa ha protegido a los buzos, pescadores y criaturas marinas que merodean por la isla; a cambio, los isleños,

antes de hacerse a la mar, le hacen una ofrenda, por lo general un plato con *kava* —planta que se usa como ingrediente para su consumo—, y con ello aseguran un buen viaje. También se tiene la idea de que todos los jefes tribales son descendientes de Dakuwaqa. Dado que los tiburones también pueden tomar la forma de hombres, esta divinidad lo hizo y engendró así una descendencia para asegurarse de que la isla fuera dirigida por una casta de hombres-tiburón poderosos.

Una de sus representaciones suele ser la de un cuerpo humano con el torso de un escualo. También puede ser un hombre fiyiano musculoso, con el tatuaje de un tiburón en su estómago.

Se dice que Dakuwaqa ha sido visto en su forma humana en Viti Levu, la isla más grande de Fiyi, en el delta del río Dewa, donde busca afanosamente carne de tortuga, su platillo favorito. A él se le atribuye el rescate milagroso de personas que quedan varadas en el mar o en los arrecifes, llevándolas sanas y salvas a tierra firme.



De cuidado

Durante años los colonizadores europeos creyeron en la existencia física de Dakuwaqa, describiéndolo como una especie de tiburón de proporciones monstruosas, al que muchos aseguraban haber visto. Se tiene documentado que en 1909 un capitán dio la noticia del avistamiento de un tiburón de 12 metros de largo, el cual atacó y hundió su bote guardacostas. La tripulación isleña dijo que aquella criatura era nada menos que Dakuwaqa, el cual se había enfurecido porque el



capitán no le había ofrecido *kava* —planta oriunda de Fiyi, empleada como alimento— para venerarlo.

Dakuwaqa es implacable con aquellos marineros que no le muestran respeto, en cambio en muchas ocasiones ha salvado a sus fieles de situaciones peligrosas cuando el mar está

embravecido. Se dice que su descendencia de sangre es el clan Cakaudrove, familia asentada en la costa sureste de la isla Vanua Levu y, por supuesto, en Taveuni, en el archipiélago de Fiyi. Un primo de este dios, de nombre Masilaca, es pariente directo de la tribu *tui sawau*.

Guardián inofensivo

Aunque la histeria colectiva alentada por los medios de comunicación ha hecho del tiburón una criatura de temer, lo cierto es que los ataques a bañistas por parte de estos peces son muy escasos, y ocasionan menos muertes humanas que otros animales, como los hipopótamos o cocodrilos, o incluso los perros. Se tiene la teoría de que la figura de Dakuwaqa esté inspirada en el tiburón ballena (*Rhincodon typus*), especie inofensiva considerada el pez más grande del mundo, pues alcanza una longitud de entre 15 y 18 metros.

Amuleto viviente

Los escualos como objeto de superstición han estado presentes en la historia y la vida cotidiana de los fiyianos. Por ejemplo, cuando se realiza una boda, la aparición de un tiburón en las costas donde se lleva a cabo la ceremonia y los festejos es vista como una señal de buen augurio. Una famosa historia cuenta que pocos años antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), un grupo de pescadores fiyianos y un japonés se encontraban realizando sus faenas en los arrecifes de Taveuni. Un tiburón los sorprendió, pero sólo atacó al nipón, a quien arrancó ambas piernas. Esto fue tomado como un aviso premonitorio para los eventos que se desencadenarían, y fue bastante popular en aquella época, dándole la confianza a los isleños para soportar los sinsabores del conflicto, que, a diferencia de otros países de la región, fueron relativamente mínimos.

Más que humano

En las islas Hawái los tiburones también pueden tomar forma humana; pero aunque son reverenciados, también son temidos. Los



hawaianos conocen a Kauhuhu, el dios tiburón, quien habita unas cuevas submarinas en las costas de la isla de Molokai. Es conocido como devorador de humanos, cuyos hijos también pueden transformarse en hombres al encontrarse en tierra firme; sin embargo, su metamorfosis no es completa, ya que estos antropomorfos tienen una boca de tiburón en sus espaldas, la cual intentan cubrir con una manta.

Otra leyenda está relacionada con una jovencita del distrito de Kau, en la isla de Hawái, que se embarazó y dio a luz a un tiburón después de soñar que un joven apuesto proveniente del mar la visitaba por las noches. Al enterarse, sus padres se dieron cuenta de que se trataba de otro dios tiburón, llamado Ke-'lii-kaua-o-Kau. El bebé fue envuelto en una manta hecha de algas y lo dejaron en el mar. El animal creció hasta convertirse en un gran tiburón color verde que se dedicó a proteger a los habitantes de aquella costa contra el ataque de otros escualos; desde entonces se convirtió en un dios familiar, o 'aumakua.

A diferencia de los turistas occidentales y surfers que visitan las playas del mundo, los isleños del Pacífico Sur agradecen la presencia y fuerza de este gran pez, al que le profesan un profundo respeto, y se sienten protegidos ante su presencia. **M**

Sabías que...

Existe una probabilidad de 1 en 218 de morir debido a las lesiones ocasionadas por una caída accidental; en contraste, la probabilidad de morir atacado por un tiburón es de 1 en 3'700,000.





EVOCADORES DEL DESEO

Dioses del amor

Estas deidades pueden otorgar la más sublime felicidad, llevar a la desdicha o, si lo desean, perder a los mortales en el placer de la carne hasta la locura.

En los verdes parajes de la antigua Irlanda jóvenes enamorados danzaban alrededor de fogatas para honrar a Angus, el dios celta del amor. En Japón la deidad en el tema romántico era Benzaiten, y en tierras árabes, Alilat. En zonas de Haití la pasión y la sensualidad competen a Erzulie, la diosa vudú.

Sin importar la región, desde hace miles de años los asuntos del corazón han ostentado un importante lugar en el pensamiento del hombre. No es de sorprender la existencia en los principales panteones míticos, tanto del mundo antiguo como del actual, de múltiples representaciones de este profundo y enigmático sentimiento. Dador de felicidad y placer, su influencia ha quedado plasmada en la enorme cantidad de expresiones artísticas y literarias creadas en su nombre, así como en los numerosos templos erigidos para adorarlos y obtener sus codiciados favores.

Más que romance

Estos seres divinos, los dioses del amor, tenían el poder de sembrar o desvanecer los sentimientos de afecto entre los mortales, es decir, controlarlos a voluntad. En los mitos grecorromanos, por ejemplo, no fueron pocas las travesuras que Eros (Cupido), el pequeño arquero, y Afrodita (Venus), la máxima representación occidental de las diosas del amor, jugaron a los hombres valiéndose de sus atributos. Francisco Escobar Borrego, profesor de

la Universidad de Sevilla y quien ha analizado algunos mitos en relación con el tema, explica que este poder de influir en los sentimientos no sólo surtía efecto en el hombre, incluso los dioses eran víctimas del poderoso influjo, porque ellos, a pesar de su condición divina, compartían ciertas debilidades con su creación. “Zeus (Júpiter) es objeto de un continuo y díscolo enamoramiento por las malas artes de Cupido”, comenta.

A través de vestigios arqueológicos y referencias escritas se conoce que en la mayoría de las culturas antiguas el culto a las diosas del amor gozaba de gran popularidad. La razón, según Juan Bautista Carrasco, autor del texto *Mitología universal*, se debe a que éstas también representaban el vínculo entre la sexualidad y la fertilidad: alentaban la procreación por medio de la atracción física entre hombres y mujeres para perpetuar la especie.

Del amor a la guerra sólo hay una diosa

De esta manera, amor, fertilidad, sexualidad, belleza, seducción y placer son elementos que en las mitologías alrededor de la Tierra estaban relacionados entre sí. En el caso de la cultura griega, por el contrario, cada uno es representado por diversas deidades, por ejemplo Eros era dios del amor erótico y Anteros, el del amor recíproco, ambos hijos de Afrodita. A esta última se le dividió en dos diosas: la del amor del cuerpo y el alma (Afrodita Urania) y la de la atracción, la belleza y ➤

Sentimiento universal

Más allá del famoso Cupido, en el mundo han existido otras deidades que compiten al amor. Tal es el caso de las culturas mexicana, caribeña, egipcia o eslava:

Amor a la mesoamericana

Entre los mexicas eran tres los dioses principales dedicados a las cuestiones amorosas: la joven Xochiquétzal, su consorte Xochipilli y Tlazoltéotl. La primera era la diosa de la belleza, el amor y la fertilidad junto con su esposo Xochipilli, quien además era dios de las flores; pero Xochiquétzal regía también la labor de las prostitutas sagradas, vestales que ofrecían a los guerreros solteros sus favores antes de cada batalla. En cambio, Tlazoltéotl se encargaba de la voluptuosidad y la fecundidad y a ella recurrían las mujeres preñadas y los hombres con enorme apetito sexual.

Rojo sangre

Proveniente de la cultura eslava, la diosa Dziewica tiene una doble significación. En algunas regiones se le veneraba bajo el nombre de Siwa, que significa 'la de hermosa cabellera'. Bajo esta premisa era considerada diosa del amor y del placer. En cambio, si su nombre tenía la connotación de fertilidad, se transformaba en la fuerza terrestre que produce y debe ser nutrida por medio de sacrificios de sangre. Para ello durante sus ceremonias eran inmolados hombres y animales.

Doble personalidad

En la mitología egipcia Hathor, la diosa vaca, fue una de las deidades principales relativas al amor y la sexualidad femenina. De carácter alegre, era la protectora de la maternidad, el amamantamiento y la feminidad. Pero tenía un lado oscuro: en algunos mitos se le señala como una terrible criatura que habita en el desierto. Por fortuna uno de los dioses, para aplacar su ferocidad, mandó a que fuera sumergida en las frías aguas del Nilo, tras lo cual se convirtió en un ser tranquilo y benéfico.

Diosa vudú

Conocida como Erzulie, es la deidad vudú de la belleza y el amor. Se le asocia a la Virgen del Carmen, o de los Milagros, y es venerada en Haití. Ella es la personificación de los aspectos de la feminidad y su culto se originó primero en África, cruzando luego el Atlántico en las migraciones de esclavos negros hasta la isla americana, donde es una de las deidades más importantes de la cosmogonía vudú.



« la lujuria (Afrodita Pandemos), a quien algunos textos mencionan también como la protectora de la prostitución.

Pese a ser la más reconocida en Occidente, Afrodita es en realidad una representación originada de otra diosa: Inanna, la temperamental e impulsiva deidad del amor y la guerra adorada por los sumerios. Su culto se remonta alrededor del año 3000 a. C. y fue venerada en prácticamente toda

la región mesopotámica e incluso fuera de ella. Según el *Poema de Gilgamesh* y el *Poema de Erra*—esta última composición babilónica del siglo VIII a. C.—, Inanna fue la iniciadora de la 'prostitución sagrada' porque en sus templos hombres y mujeres se entregaban sin freno a las pasiones de la carne con el propósito de venerarla.

A partir de ella es posible rastrear el arquetipo de la diosa en otras culturas, y en cada una se le



Eros, el amor enamorado

Hesíodo en su *Teogonía* (aproximadamente siglos VII-VIII a. C.), texto que explica el origen del Cosmos, afirma que Eros —el amor, la fertilidad y la atracción sexual— fue uno de los cuatro grandes principios, es decir, de los dioses más antiguos. Los otros eran el Caos, el Tártaro y la Tierra. Más tarde surgiría otra representación de él, concebido por Afrodita-Venus.

Una de las leyendas más importantes respecto a este dios es el mito de Psique (el alma). Contada por el escritor latino Apuleyo durante la segunda mitad del siglo II, en su texto *El asno de oro*, narra la historia de la hermosa Psique, la mortal que logra enamorar perdidamente al 'amor'. No obstante, debido a que quebranta la confianza de Eros, éste se va de su lado y ella debe recuperarlo enfrentándose a diversas pruebas y a la envidia de Afrodita, la madre de Eros. Al final el 'alma' logra superar las pruebas pero comete un error que amenaza con quitarle la vida. Eros logra salvarla y, gracias a que los sentimientos de ambos son puros, los dioses le regalan a la humana la inmortalidad para vivir en el Olimpo.

confiere de ciertas características y un contexto. Inanna fue introducida en Asiria y Babilonia con el nombre de Ishtar, y como Anahita en Irán, a comienzos del siglo IV a. C. Más tarde sería conocida como Aserá, al ser asimilada por los cananeos, judíos y filisteos, mientras que en la cultura griega, y posteriormente en la romana, la llamarían Afrodita-Venus, conservando sus cualidades primigenias salvo su carácter belicoso; en sus conmemoraciones el derramamiento de sangre en su honor dejó de ser una práctica generalizada. En contraste, durante sus rituales se mantuvo la prostitución sagrada, siendo sus sacerdotisas personajes reverenciados en las sociedades donde se le rendía tributo.

Pasión en el aire

No sólo las mujeres regían sobre el corazón. Cupido mantiene su estatus como la representación por antonomasia del amor, y más actualmente de la amistad. Representado como un niño con alas armado con arco y flechas, provoca o desvanece el amor en los hombres y los dioses. La mitología

hindú presenta a otro joven alado de características similares: Kamadeva. Este hermoso dios personifica al amor, el sexo y la lujuria y posee un arco con el cual, al igual que su contraparte grecorromana, es capaz de hechizar a humanos e inmortales. Cuenta la leyenda que con ellas enamoró a Brahma —quien es su padre— de una de sus hijas. Al darse cuenta del engaño, el dios lo maldijo augurándole su destrucción. La profecía se cumplió pues al intentar hechizar al dios Shiva éste lo redujo a cenizas. El famoso libro *Kamasutra* fue inspirado en este personaje, el cual tras ser revivido contrajo nupcias con Rati, otra deidad del deseo sexual.

Omnia vincit amor —el amor todo lo vence— parafrasea Escobar Borrego citando al poeta romano Virgilio (70-19 a. C.). Y en efecto, en las diferentes cosmologías los dioses vinculados al primitivo amor demuestran tener un poder superior que embelesa al hombre y es capaz de llevarlo del infierno al cielo, impulsándolo en las más grandes proezas. Además, como vemos, ha sido un elemento constante y común en todas las civilizaciones y épocas. **M**

Fuentes: *Mitología universal: historia y explicación de las ideas religiosas*, de Juan Bautista Carrasco; *Dictionary of Ancient Deities*, de Patricia Turner y Charles Russell



DURGA, SEÑORA DE LA GUERRA

La invencible

En la mitología hindú ella es la personificación de la fuerza y la victoria. La única con el poder para derrotar al rey de los demonios.

La escena se repite una y otra vez por las calles de Calcuta: una hermosa y joven mujer de cabello negro clava lo que parece ser una lanza en el pecho de un hombre. El rostro de él denota pánico y furia. El gesto de ella algunas veces es tranquilo y benevolente; en otras se muestra satisfecha y feroz, los ojos se le desorbitan un poco mientras observa cómo su montura, un enorme león, desgarrar al enemigo. La imagen aparece en piezas de alfarería, carteles y pinturas, pero son las figuras de arcilla de tamaño real de las decenas de mantapas (pabellones para rituales públicos) construidos en los barrios de ésta, la capital de Bengala Occidental, en India, los que más atraen la atención de los miles de creyentes que arriban para celebrar la victoria de Durga, “la diosa invencible”.

Es la víspera del Durga Puja (también llamado Durgotsav), el festival religioso más importante para los bengalíes. Está dedicado a la diosa Durga y se celebra en el mes ashvin del calendario lunar (entre septiembre y octubre). Durante los días que se prolonga el festejo Calcuta se viste de rojo y dorado. Luces de neón y guirnaldas de flores de caléndula decoran las fachadas de los edificios y los pabellones donde los ídolos descansan. Las mujeres, ataviadas a semejanza de Durga, deambulan de un lado a otro con el rostro teñido de rojo, como si se tratara de pintura de guerra o sangre. Ellas cantan, danzan y recitan rezos. Cuentan la historia de cómo hace mucho tiempo el rey de los

demonios, Mahishasura, estuvo a punto de conquistar el mundo y cómo sólo Durga fue capaz de detener la catástrofe.

El infierno del búfalo

Se dice que hace miles de años, en la ‘noche cósmica de los tiempos’, los *asura* (que en idioma sánscrito significa ‘no dioses’, aunque en la imaginación occidental se les considera una especie de demonios) lograron que los grandes *devas* (dioses; su femenino es *devi*) les regalaran dones. Demostraron su valía practicando complicados ejercicios yóguicos y llevando una vida de sacrificios y austeridad que pocos soportarían. Algunos incluso dieron muestras de piedad y sabiduría. Al ver la magnitud de sus méritos, los grandes dioses, como Brahma, se vieron obligados a recompensarlos, muy a su pesar, por medio de regalos.

Uno de estos asuras era Mahishasura, el búfalo demonio, quien tenía la facultad de cambiar de forma al ser fruto de la unión de uno de los más importantes asuras con una princesa humana convertida en búfalo. Fue precisamente a Mahishasura a quien Shiva (otras fuentes señalan que fue Brahma), uno de los tres principales devas, le concedió el poder de la invencibilidad. Sería tan poderoso que ningún varón o deidad podría derrotarlo jamás, mucho menos matarlo.

Pronto Mahishasura dejó salir su naturaleza maligna y usó su tremendo poder para gobernar el mundo. Primero aterrizó el cielo y a sus



¿Devi viviente?

En Nepal, niñas entre tres y seis años son elegidas para representar a las *kumaris* o diosas. Ellas deben cumplir una serie de requisitos para, una vez elegidas, ser tratadas como deidades vivientes. Cuando llegan a la pubertad y tienen su primera menstruación, es momento de elegir a la nueva *kumari*. No se sabe con certeza de dónde surgió el culto a las vírgenes *kumaris*, aunque se tienen datos de que ya en el siglo VIII existía esta tradición, la cual, explica el antropólogo español Luis Pancorbo en su libro *Los dioses increíbles*, pudo haber iniciado por el culto a Parvati, o específicamente ser una encarnación de su aspecto guerrero, Durga.

« habitantes, luego continuó con la Tierra. Uno a uno los vedas, desde los más débiles hasta los más fuertes, habían pedido la ayuda de dioses cada vez más poderosos hasta llegar a los más altos estratos jerárquicos. Sin embargo, estos últimos y sus ejércitos también fueron derrotados por Mahishasura. Al final no quedaba ser vivo o divino capaz de hacer algo contra el terrible búfalo.

La luz de la diosa

Temerosos de lo que habían creado, los devas más importantes se reunieron para decidir cómo destruir a Mahishasura. La única opción era unir sus fuerzas, aunque tras sufrir repetidas derrotas estaban seguros de que ninguno de ellos lo conseguiría. Por ello, el guerrero que acabara de

una vez por todas con el rey de los asuras no podía ser varón. No. Forzosamente tendría que ser una fémina, una verdadera asesina. Fue así como surgió Durga, una hermosa joven con numerosos brazos, más poderosa que ningún otro dios. Ella, relata el experto en mitos del sur de Asia, T. Richard Blurton en su libro *Mitos bengalíes*, nació del “miedo y la ira de los dioses, que se amalgamaron en una epifanía de luz deslumbrante y aterradora”.

Los devas le dieron su poder y cada uno le entregó un arma para derrotar a Mahishasura. Segura de sí misma, la doncella montó a su fiero león y se dirigió al campo de batalla. Por principio acabó con los ejércitos del demonio, luego lo enfrentó a él. La lucha fue atroz. Su pelea retumbó en la tierra y en los cielos. El Universo mismo se cimbó ante el choque de los dos colosales poderes. El demonio, engreído por haber derrotado a los otros dioses, subestimó a su

contrincante: “No hay forma de que una simple mujer logre lo que ningún varón”. No obstante, la batalla se alargó nueve días, en los cuales Mahishasura utilizó todos sus trucos: cambiaba de forma, ahora era un búfalo, ahora hombre, ahora un elefante. La suerte estaba echada y el asura era demasiado ciego para ver que perdía. “Durga lanzó su escalofriante grito de guerra, enfulló su último trago de alcohol y reanudó el combate”, narra T. Richard Blurton. Con un movimiento preciso cercenó la cabeza de Mahishasura mientras estaba transformado en búfalo. Del cuerpo decapitado comenzó a surgir la forma real del demonio, que fue rápidamente atravesado por la lanza de la guerrera, quien no estaba dispuesta a permitirle escapar. Así, había salvado al mundo del caos.

Guerrera maternal

El momento en que la diosa perfora el cuerpo de Mahishasura, es decir, cuando el bien vence al mal, es justamente la escena más representada durante el Durga Puja: triunfante, Durga pone fin a la cruenta pelea y salva al universo entero. En estos retablos y esculturas hechos específicamente para el festival otoñal, aparecen continuamente otros devas que miran con beneplácito la hazaña: Ganesha, el dios con cabeza de elefante, y Skanda, la deidad de la guerra. Ellos son hijos de Durga, quien es considerada uno de los aspectos belicosos de la diosa Parvati (el tercero es el de la sanguinaria deidad Kali, la 'justicia violenta'); puede ser apreciada como una especie de *alter ego* o, como menciona T. Richard Blurton, "su forma feroz". Por tanto, Ganesha y Skanda también son vistos como hijos suyos y, al igual que Parvati, Durga es esposa de Shiva, señor de la destrucción.

En el imaginario bengalí además se ve a Durga como madre de otras dos deidades: Lakshmi, consorte del dios Visnú, y Sarasvati, la devi del conocimiento, aunque en otras creencias no tengan tal parentesco. Dada esta relación, Durga, además de ser una diosa de la guerra, también es vista como la representación del amor maternal, quien pelea fieramente por sus hijos y mantiene al mundo protegido en su regazo.

El mito de Durga es conocido desde hace al menos 2,000 años. Se cree que data del norte de la India, donde se han encontrado las representaciones más antiguas de ella matando al demonio búfalo. Si bien durante mucho tiempo la leyenda pudo haber sido transmitida por vía oral, T. Richard Blurton refiere que su primera versión escrita se halla en el *Devi Mahatmya*, que data de los

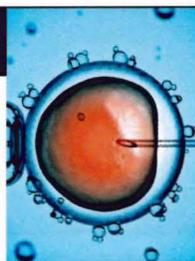


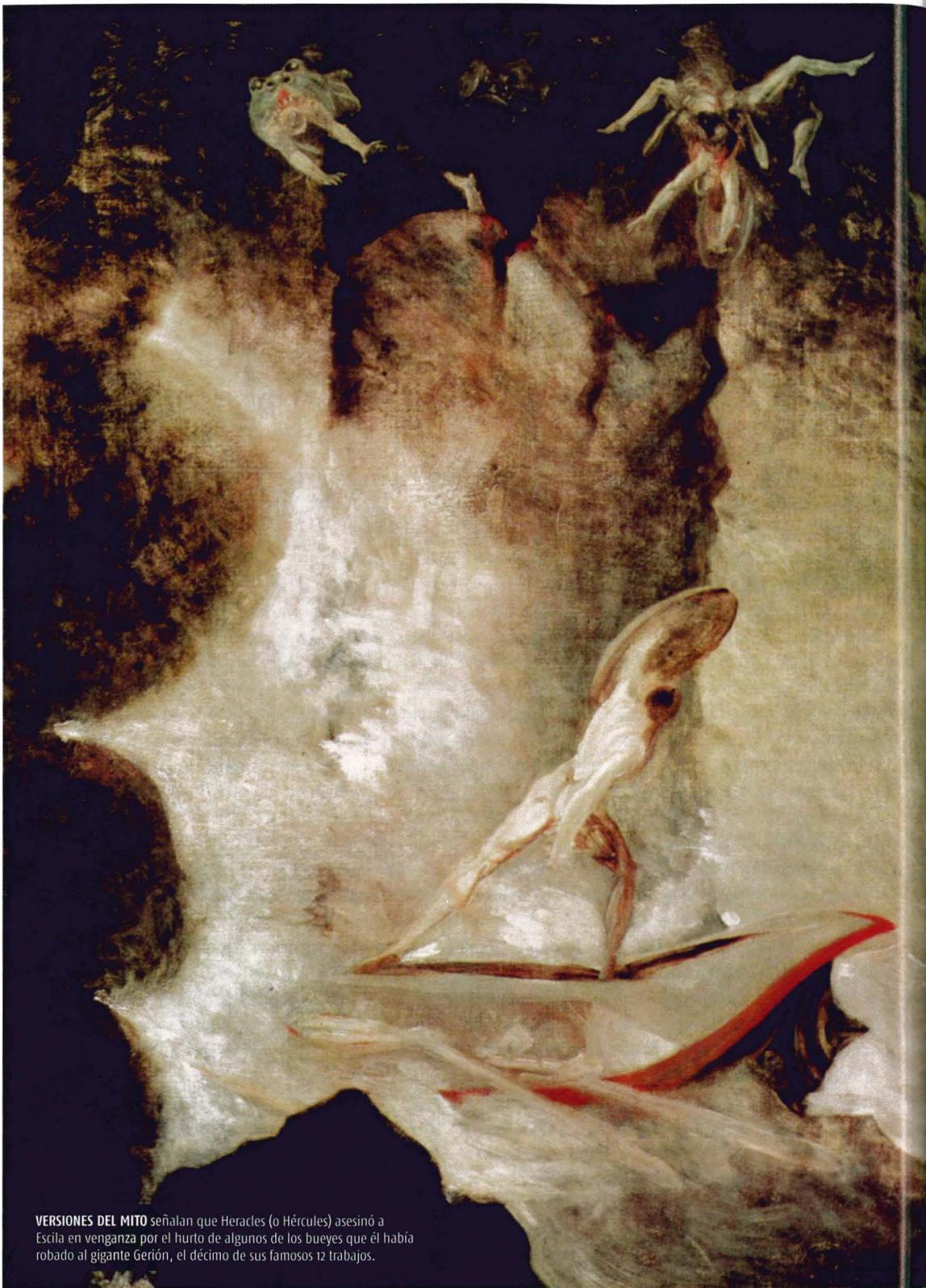
siglos V y VI. Contiene diversos episodios de la vida de la diosa, como cuando se transforma en Kali, o cuando regresa a su hogar. Curiosamente este último es otro de los momentos que más inspira las efigies del Durga Puja; en él la poderosa mujer está casada con el terrible Shiva, pero una vez lo abandona en su hogar del Himalaya para regresar a la casa de su familia a visitarla. En este mito se muestra la manera en que ella asume el papel de consorte y madre, a pesar de su poder. De acuerdo con Blurton, "ambas historias (la de Durga guerrera y Durga madre) son recordadas y reconciliadas en el Puja, el único momento en

el que los devotos se encuentran cara a cara con ella", pues el resto del año está atendiendo sus labores de esposa. Eso explica por qué casi no existen templos dedicados a Durga, y la razón de que se dé tanta importancia a su celebración: sólo en estas fechas la esencia de la madre, la protectora, la invencible, puede invadirlo todo. **M**

Sabías que...

El nombre de la segunda niña nacida por inseminación artificial en el mundo fue Durga. Nació en Calcuta el 3 de octubre de 1978; fue nombrada así en honor a la diosa hindú que destruye al mal y es precursora de la buena fortuna.





VERSIONES DEL MITO señalan que Heracles (o Hércules) asesinó a Escila en venganza por el hurto de algunos de los bueyes que él había robado al gigante Gerión, el décimo de sus famosos 12 trabajos.

ESCILA Y CARIBDIS

Azote de los marinos

El esquivar una de estas bestias significaba ser presa de la otra. Ellas representaban el mayor peligro para los navegantes.

El estrecho de Mesina o *Stretto di Messina* es un canal que une las costas de Sicilia e Italia en el Mediterráneo. En su extremo más angosto mide tan sólo tres kilómetros; es la ruta más corta para llegar a la isla italiana. Sin embargo, debido a que en él se mezclan las aguas del mar Tirreno con las del Jónico, las corrientes de cada uno chocan entre sí produciendo torbellinos. Esto lo convierte en una zona difícil para los marineros, y posiblemente fue una de las razones que dieron origen al mito griego de Escila y Caribdis: dos de los monstruos marinos más terribles conocidos y que presuntamente habitaban en cada extremo de este paso, atacando a todo aquel que se atrevía a cruzarlo.

Terribles damas

Una de las principales fuentes que mencionan la existencia de estas bestias es la *Odisea*, del historiador griego Homero (siglo VIII a. C.). En ésta, forman parte de la serie de peligros que el protagonista y sus hombres deben sortear para regresar a su hogar en Ítaca, tras haber participado en la Guerra de Troya. La hechicera Circe, habitante de la isla de Eea y amante de Odiseo, le recomienda que para cruzar el estrecho se aleje lo más posible de Caribdis, el remolino. Ésta era un monstruo femenino nacida de la unión de Gea, la Tierra, y de Poseidón, el dios del mar, y vivía oculta entre las rocas, justo enfrente de los acantilados ocupados

por su vecina Escila, otro engendro a quien se representaba con torso y rostro de mujer, y de cuyo abdomen emergían seis feroces perros.

El problema era que alejarse lo más posible de Caribdis significaba caer en las garras de la peligrosa Escila; el paso era tan reducido (de acuerdo con el relato, las rocas donde ambas vivían se encontraban al alcance de una flecha de distancia) que al escapar de una se entraba, inevitablemente, en el territorio de la otra, lo que las convertía en uno de los equipos más letales de los relatos épicos.

Siguiendo la recomendación de Circe, Odiseo y su tripulación se alejaron del remolino Caribdis, la cual podía engullir de un bocado el agua de mar junto con peces, barcos y cualquier cosa que flotara, matándolos a todos; no obstante, el futuro que les esperaba con Escila tampoco era mejor: “Pasábamos el estrecho llorando, pues a un lado estaba Escila y al otro la divina Caribdis, que sorbía de horrible manera la salobre agua del mar. Al vomitarla dejaba oír un sordo murmullo, revolviéndose toda como una caldera... Mientras contemplábamos a Caribdis, temerosos de la muerte, Escila me arrebató de la cóncava embarcación seis compañeros, los cuales eran llevados a las rocas y ahí, en la entrada de la cueva, Escila los devoraba mientras gritaban y me tendían los brazos en aquella lucha terrible. De todo lo que padecí peregrinando por el mar, fue este espectáculo el más lastimoso que vieron mis ojos”, relata la narración de Odiseo. »

El monstruo Escila resguardaba la orilla derecha del canal, en tanto que Caribdis la izquierda.

« Ésta no sería la única ocasión en que el aventurero tuvo que enfrentarse a la temible Caribdis: dos veces más sobrevivió, en una de las cuales fue incluso succionado por el remolino. Con más suerte corrieron Jasón y los argonautas, que mucho antes, durante la búsqueda del vellocino de oro, fueron ayudados por la diosa Hera, quien encomendó a la nereida Tetis que se hiciera cargo de la nave *Argo* para que pudieran atravesar el estrecho sanos y salvos.

Origen del mal

Además de Homero, otros autores retomaron el mito refiriéndose al origen de ambas criaturas. Fue el caso de las *Metamorfosis*, del poeta Ovidio (43 a. C.-17 d. C.). La temible Caribdis, por ejemplo, quien tres veces por día tragaba grandes volúmenes de agua del océano y todo lo que hubiera en sus cercanías, y las regurgitaba la misma cantidad de ocasiones, fue en principio una ninfa marina que inundó la tierra para ampliar el reino de Poseidón. Como castigo, Zeus la transformó en un monstruo que suele representarse como un gigantesco remolino. Otras versiones relatan que su cambio fue la sanción por su enorme voracidad, obligándola a partir de entonces a que se alimentara y vomitara cada día, con lo cual hacía perder a los marineros el control de sus barcos. Si no eran tragados, éstos terminaban en el extremo del canal, en los dominios de la sanguinaria Escila.

Varias son las formas que se le dan a este ser: una mujer con cola de pescado



y canes que salen de su torso, o un monstruo con 12 pies, seis largos cuellos y el mismo número de cabezas, con una hilera triple de dientes que acechaba desde su escondite en los acantilados esperando devorar a los hombres que otrora la cortejaban. De acuerdo con Ovidio, Escila fue una hermosa ninfa hija de Forcis y Hécate que, para evitar a sus pretendientes, se ocultó en el mar;

sin embargo, ahí fue vista por el dios marino Glauco, quien quedó perdidamente enamorado de ella. Para hacer que lo amara, pidió a la hechicera Circe un brebaje sin saber que la misma maga lo quería a él. Impulsada por los celos, Circe le dio a Glauco una poción que debía vaciar en el lago donde la desdenosa Escila se bañaba. En cuanto la ninfa tocó el agua, se transformó en una horrible criatura, lo que hizo que

Sabías que...

Es debido a la situación que se creía que enfrentaban los navegantes al pasar por el estrecho donde vivían estos monstruos, que se comenzó a utilizar la frase "entre Escila y Caribdis" para describir la circunstancia en la cual se está en medio de dos peligros y alejarse de uno significa acercarse a otro, sin ninguna salida segura.





Debate geográfico

Pese a que tradicionalmente se ha identificado el lugar del mito de Escila y Caribdis con el estrecho de Mesina, al sur de Italia, algunos consideran que tal ubicación es errada. Esto debido a que si bien es un tramo difícil de transitar y ciertamente el choque de las corrientes forma remolinos ahí, no representan un peligro tan grande como deja entrever la leyenda. En cambio, teorías alternativas lo sitúan en algún punto al noroeste de Grecia. De igual modo hay quienes defienden que se trata de un sitio fabuloso, sin relación con algún lugar real, dado que, por lo general, los remolinos que se forman en el mar difícilmente tienen la potencia para arrastrar grandes embarcaciones.

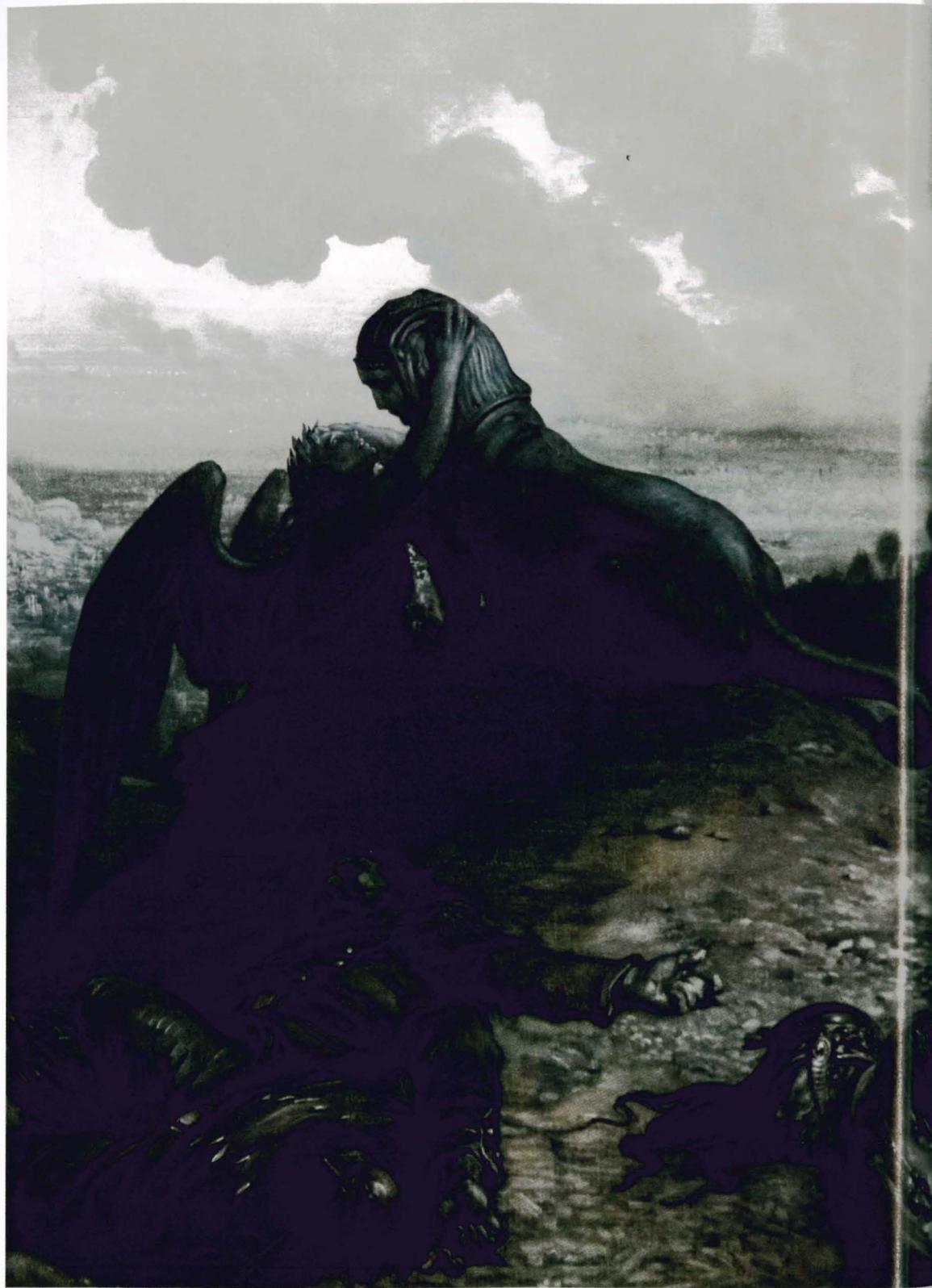
Glauco perdiera el interés por ella. Otra versión cuenta que el enamorado era Poseidón y fue su esposa Anftrite quien ordenó a Circe que transformara a la joven. Desde entonces Escila aguarda en las cuevas que se encuentran en la orilla derecha del canal a los hombres que intentan cruzar por ahí. Ella asoma parte de su rostro para atraerlos, y una vez que están a su alcance los devora.

Mala fama

Tradicionalmente el sitio donde las horribles féminas aterrizarían a los marinos ha sido identificado con el estrecho de Mesina. Ahí, a cada lado del canal, existen dos rocas que representan a cada monstruosa hembra, pues según un mito

posterior, los dioses las transformaron en piedra, a pesar de lo cual seguían siendo un gran peligro para los navegantes. Esta área es famosa por los remolinos que se forman ahí. Se cree que la leyenda surgió precisamente para alertar sobre los peligros naturales que implicaba cruzar esa región, ya que además de los remolinos y las corrientes suele ser asediada por rápidos vientos que dificultan el control de las embarcaciones. No obstante, pese a su fama de 'intransitable', el estrecho de Mesina y sus remolinos no son tan peligrosos; a diario cientos de barcos y transbordadores cargados con todo tipo de artículos atraviesan de Italia a Sicilia sin que los anteriormente temidos monstruos interfieran en lo más mínimo. **M**

Fuentes: theoi.com; global.britannica.com; *La mitología contada con sencillez*, de David Hernández; *Mitología*, de Natale Conti; morganasailing.com; mgar.net; mythagora.com



LA ESFINGE

Enigma con garras

Horrible, sabia y cruel... Los helenos temblaban ante la posibilidad de encararla, pues tenían que resolver un acertijo para escapar de sus garras. Por Omar Delgado

Es muy probable que lo primero que observara Edipo, mientras caminaba por el estrecho sendero que lo conducía a Tebas, fuera el bellissimo rostro asomando de una roca: dos ojos grandes y de color esmeralda, mejillas rosadas, labios que lo saludaban con una sonrisa maligna, cabello ensortijado, quizá con una diadema o con un gorro frigio. El príncipe muy pronto se percataría que tanto la cabeza como el busto de la criatura no descansaban sobre el torso de una mujer, sino de un león. Por último, las alas que surgían del lomo felino le indicaban que, sin importar lo rápido que pudiera correr, ella lo alcanzaría con facilidad y lo mataría sin misericordia. La bestia, mostrando ya sus terribles colmillos, se habría acercado, observándolo fijamente, mientras que con voz dulce le hacía la pregunta que lanzaba a cualquier incauto que se cruzaba en su camino: “¿Cuál es el animal que al principio de su vida camina en cuatro patas, a la mitad en dos, y al final en tres?”.

En ese momento, el príncipe tomaría conciencia de que se encontraba a merced de la Esfinge.

La muerte que pregunta

Esfinge es una de las criaturas más famosas de las muchas que habitaban las pesadillas del habitante de la Grecia clásica. Descendiente de la estirpe de los Titanes —mismos que simbolizaban el caos primigenio al arribo de los dioses—, su nombre proviene del verbo *spingo*, que significa

“ligar” en algunos contextos, “apretar” en otros, y en su acepción más siniestra, “estrangular”. Por lo mismo, se atribuye a la bestia dicha manera de matar como su favorita. Según el historiador Apolodoro, era hija de los monstruos Equidnia y Tifón, mientras que la *Teogonía* de Hesíodo afirma que sus padres fueron Quimera y Ortro. Otras fuentes menos conocidas atribuyen la paternidad de la criatura a Equidnia y Ortro, quienes por cierto eran al mismo tiempo madre e hijo. Curiosamente, si es cierta esta última versión, la criatura sería producto de un incesto. Su origen impío no pasa desapercibido en el mito de Edipo, ya que el futuro gobernante de Tebas fue también, aunque involuntariamente, partícipe de un incesto: nacido originalmente hijo de Yocasta y Layo, sus padres lo repudian cuando el Oráculo predice que mataría a su padre y se casaría con su madre. Layo decide que su hijo debe morir, por lo que ordena a sus sirvientes que atraviesen los pies del niño con un gancho —de hecho, Edipo significa “pie hinchado”—, y lo arrojen al monte para ser devorado por las fieras; sin embargo, un pastor se condeue de él y lo lleva a Corinto, donde es criado como hijo de los reyes del lugar. Veinte años después, Edipo regresa a su tierra natal para encontrarse cara a cara con Layo. Debido a una diferencia pueril, ambos hombres combaten y Edipo se impone por a su juventud. Layo muere, tal y como indicaron los dioses, y Edipo sigue su camino a Tebas. Dicha circunstancia »

Una esfinge muy mona

La representación de la Esfinge, ya sea en su variedad griega o egipcia, invocaba respeto. Por ello, en las tumbas griegas eran colocadas esculturas de la criatura a fin de proteger el alma del difunto, y de igual manera, en los sarcófagos egipcios se pueden apreciar dibujos representando leones con cabeza humana. Sin embargo, el devenir de la historia

hizo que se perdiera el miedo que la visión de la mujer de cuerpo de león y alas de águila provocaba.

Luego de la llegada del Imperio romano a Egipto, el peso simbólico de la esfinge desapareció. El faraón ya no era el gran dios-león, protector del umbral del mundo subterráneo, sino un simple lacayo del poder del César. Fue por aquella época en que se comienza a utilizar el nombre Sphinx (esfinge) para designar a otro tipo de animales mucho menos peligrosos. Agatarquides, naturalista del siglo II, denomina así a un tipo de monos dóciles y exageradamente peludos que habitaban la región de Etiopía, al sur del imperio de los faraones. Luego, Plinio el Viejo asegura en uno de sus tratados que las Sphinx eran animales simiescos de pelo oscuro con mamas colgantes y prominentes. Solino, por otro lado, hace referencia a que poseen un pecho exuberante y desarrollado. Al final, Filogostro, en el siglo V, describe a la Sphinx como "una especie de mono. Hablo de ella por haberla visto. Está cubierta de pelo, como los otros monos, en la mayor parte del cuerpo, pero no tiene ni en el estómago ni en el cuerpo. Tiene el pecho parecido al de las mujeres y manchas rojizas sobre la piel que la hacen más bella. El rostro es redondo y se parece mucho al de una mujer".

Esta imagen de la nueva Sphinx construida por los estudiosos de la época pasó sin filtros a los bestiarios medievales. En realidad, los textos antiguos la representan más como un homínido que como una quimera mezcla de varios animales relacionados con la nobleza —como los leones y las águilas—. Con base en ciertos elementos, es posible aventurar que este animal mitológico fue inspirado en alguna especie homínida, como los bonobos, u otro tipo de simio, como los babuinos de Guinea.



« desencadena una serie de desgracias de las que tanto gustaban a los dioses clásicos: Hera manda a la Esfinge a hostigar la ciudad matando a todos los viajeros que osaran acercarse a sus murallas, y condenando a los habitantes a morir de hambre y aislamiento. Los notables de Tebas, a su vez, proclaman un laudo en el que ofrecen a cualquier forastero lo suficientemente valeroso y hábil como para matar a la bestia, el trono de la ciudad y la mano de Yocasta, la reina viuda. Como bien sabe quien leyó a Sófocles, Edipo logra resolver el acertijo de la Esfinge, por lo que es recibido en Tebas como héroe... para así cumplir su trágico destino.

Pero mejor volvamos a acompañar a Edipo en su difícil trance. Luego de pensarlo, responde al acertijo de la Esfinge: "El hombre, pues cuando es pequeño gatea, cuando es adulto camina en dos pies,

y al final de su vida, como anciano, se apoya en un bastón". El monstruo gruñe de rabia, presintiendo que quizá la presa, en esta ocasión, tiene el suficiente ingenio para escapársele de las garras. No obstante, pronto recupera la compostura. La diosa Hera le ha permitido plantear un segundo enigma en caso de que alguien adivinara el primero: "¿Cuáles son las dos hermanas, una de las cuales produce a la otra y la segunda de las cuales, a su vez, reproduce a la primera?" El joven acierta por segunda vez: "El día y la noche, pues una genera a la otra sin cesar". En ese instante la criatura se sabe perdida. Debe permitir el paso a Edipo y abandonar su nido. Ni siquiera ella, con toda su fuerza, puede ignorar el designio de los dioses. Sin embargo, tampoco puede permitirse la vergüenza de la derrota, por lo que emprende el vuelo sólo para

arrojarse en picada contra las rocas de un acantilado. Ante esta escena, es posible suponer que, justo en el momento de su agonía, el monstruo se haya permitido una sonrisa al pensar que, de haber sabido su destino, Edipo quizá hubiera deseado acabar en sus colmillos en lugar de llegar a Tebas.

El rostro del Sol-Rey

La Esfinge es un motivo icónico frecuente desde la Antigüedad, presente en lugares tan lejanos como India y Babilonia. Ya en Asiria, los templos se adornaban con leones alados de rostro humano. Para los sumerios y acadios simbolizó la sabiduría oculta, por un lado, y por el otro la multiplicidad y la fragmentación enigmática del cosmos. En Egipto, 3,000 años antes de que surgiera el mito de Edipo, a la esfinge se le consideraba una metáfora del poder del faraón. La famosa estatua ubicada en Giza representa el rostro del monarca unido al cuerpo de un león en reposo, en actitud vigilante. Según los textos hallados en algunos sarcófagos cercanos al monumento, a dicha representación se le nombra RWTY, que significa dios-león, y se le daba la función de proteger la parte septentrional del mundo subterráneo —y por consiguiente, la parte correspondiente a la noche y a la muerte—. En otros textos se le denomina también Har-em-akhe (Horus en el horizonte) y Heru-Khuti (Horus de los dos horizontes), nombres que la refieren al sol naciente y al sol que se oculta. Por lo mismo, los egiptólogos la consideran una representación del aspecto dinámico de la vida: el amanecer y el ocaso, el nacimiento y la muerte. Entre las patas de la famosa estatua se encontró una lápida labrada en los tiempos de Tutmosis IV (ca. 1400 a. C.) que remarca esta característica dual. Curiosamente, el segundo enigma de las dos hermanas que la esfinge egipcia plantea al príncipe tebano remite de inmediato a las funciones y el simbolismo que se le atribuían tres milenios antes en Egipto: la vigilancia del paso del día a la noche



y viceversa. Así pues, se concluye que mientras para los antiguos faraones la criatura era más un símbolo de carácter heráldico-cosmogónico, para los helenos representaba un peligro real: la fuerza terrible del caos que acecha a los incautos y que está dispuesta a matarlos si no son lo suficientemente ingeniosos como para acceder a la sabiduría que posee.

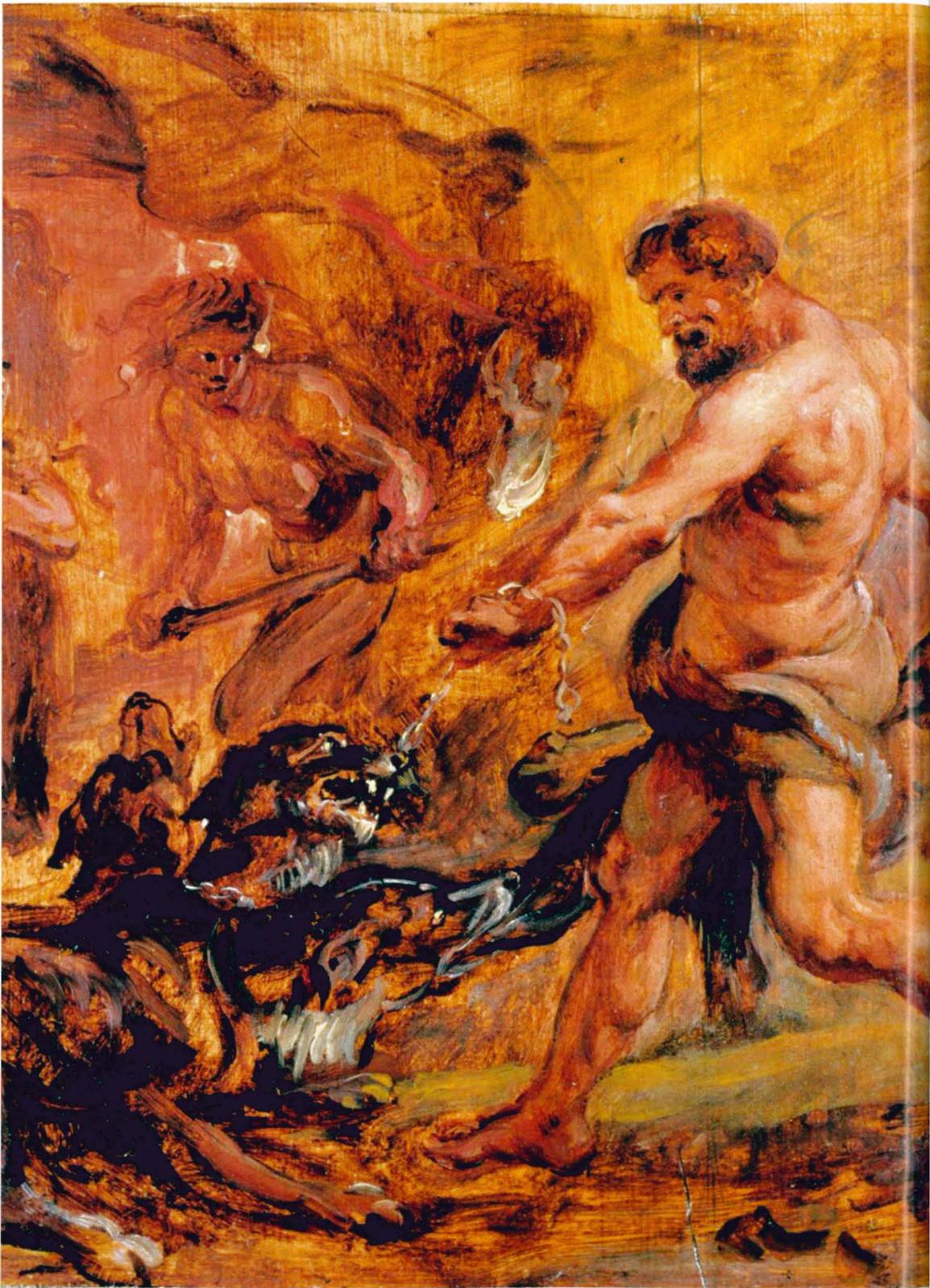
Tras el dominio de los romanos en la región mediterránea, el poder simbólico de la Esfinge se perdió de manera paulatina. Después de todo, los Césares preferían basar su poderío más en la efectividad de sus ejércitos que en alegorías divinas acerca del ocaso y el amanecer, y además, no era fácil sostener que un faraón subordinado a los romanos —como lo fueron los Tolomeos— era también un dios encarnado. En el siglo XIX y en el XX la dama del cuerpo de león y los enigmas regresaron tímidamente, primero como representación del simbolismo con Hegel, y luego como parte de uno de los mitos fundacionales del psicoanálisis.

Pero ¿quién puede asegurarnos que, al cruzar solos un camino aislado, no nos encontremos con ese bello rostro y esas terribles garras dispuestas a retornarnos con un acertijo? **M**

Sabías que...

El psicoanalista Carl Gustav Jung atribuyó a la Esfinge el simbolismo de la madre destructora y devoradora que impide a sus hijos evolucionar.





GUARDIANES EN LA MITOLOGÍA

Bestias vigilantes

Enormes y poderosos seres cuyo objetivo es custodiar aquello que para la mayoría está prohibido; su entrega y ferocidad han hecho leyenda.

La última y más difícil de sus empresas fue traer del Tártaro al can Cerbero, el terrible guardián de las puertas del infierno”, relata el mito de los 12 trabajos de Heracles. La Real Academia Española define el término ‘guardián’ como una persona que custodia algo y cuida de ello. En la mitología abunda este tipo de figuras pues, como explica el crítico de arte y experto en mitos Juan Eduardo Cirlot en su *Diccionario de símbolos*, “toda riqueza o potestad mítica, religiosa o espiritual ha de ser protegida contra los poderes contrarios o frente a la posible intromisión de lo que no es digno de penetrar en su dominio”. Es decir, estos entes, entre los que se puede contar una gran cantidad de deidades y otras bestias y seres, tendrían el objetivo de resguardar —ya sea para bien o para mal— aquellos objetos que representarían algún valor.

En los relatos míticos por lo general tienen poderes mágicos, como algún antiguo libro de hechizos, un árbol de frutos sagrados, un anillo encantado o algún cuantioso tesoro; pero también podría tratarse de una bella dama, o bien de la entrada a lugares sagrados y, por tanto, del conocimiento.

Para este tipo de encomiendas, las leyendas hablan de enormes y poderosas bestias, o de un “guerrero dotado de capacidades extraordinarias”, señala Cirlot, pues eran necesarios la fuerza, el poder y un aspecto feroz que pudiera aterrorizar a quienes se atrevían a intentar robar aquello que se protegía. Por ello, el custodio por excelencia en

muchos mitos es la figura del dragón. Su aspecto e ilimitada fuerza resultaban perfectos para amenazar hasta a los más valerosos.

Veladores pétreos

Es posible que los arquitectos orientales tuvieran esto en cuenta al momento de ornamentar las fachadas de los edificios más importantes de sus ciudades. Es común encontrar, por ejemplo, la cara de un fiero dragón, o de algún otro monstruo fabuloso, flanqueando las puertas de los templos y palacios. Cirlot sugiere que, en Occidente, las imágenes de los portales de las iglesias pueden tener una función similar.

Una leyenda del siglo XII ejemplifica esto: se dice que un maestro cantero de Amiens (al norte de Francia) modeló dos enormes gárgolas de bronce y luego las instaló a las puertas de la ciudad. Su objetivo era resguardar a la población de quienes con malas intenciones planeaban entrar; así, cualquier malhechor o bandido era fulminado por el potente veneno que las gárgolas escupían. “Esos custodios del espacio sagrado recordaban la necesidad de seguir los preceptos establecidos por la Iglesia”, se relata en el texto *Ocultismo medieval*.

No es de sorprender el uso de las gárgolas como vigías. Estos seres monstruosos figuraron durante mucho tiempo en el arte religioso de la Edad Media y, aunque los estudiosos los han dotado de múltiples interpretaciones, se coincide en que tienen un carácter de guardianas de lo sagrado. ➤



Ángel guardián

En su *Summa theologica* y en su *Summa contra Gentes*, Santo Tomás de Aquino (1224/25-1274) trata de demostrar la existencia de estos seres. De acuerdo con él, a cada persona se le asigna un ángel guardián al nacer, pero cuando es todavía nonato será el ángel de su madre quien lo cuide. Estos seres espirituales, pese a tener a su cargo a los hombres, eran ajenos a las desventuras de éstos puesto que no conocían la pena y el dolor.

Desde la antigüedad se ha creído en la existencia de estas entidades celestiales. De acuerdo con *The Catholic Encyclopedia*, en la Biblia hay algunos ejemplos clásicos, como en el Génesis, cuando los ángeles salvan a Lot de la destrucción que acecha a Sodoma y Gomorra; o cuando Dios le dice al profeta Moisés: "mi ángel caminará delante de ti". Más tarde encontramos la frase "que él dará orden sobre ti a sus ángeles; de guardarte en todos tus caminos". No obstante, *The Catholic Encyclopedia* advierte que la Iglesia nunca ha asumido que "toda alma individual tiene un ángel de la guarda", relegando este tema a una cuestión de fe.

Fuentes: *Teología Sistemática*, de Millard J. Erickson; *The Catholic Encyclopedia*

« Aunque también eran el medio perfecto para tener en la mente de los feligreses la vileza del infierno y sus horribles habitantes.

Otros que también viven adosados a las paredes o en los lugares donde existe una 'entrada' son los grifos y las quimeras. El primero es una bestia alada con cabeza de águila y cuerpo de león, en tanto la quimera es cualquier tipo de figura fantástica, casi siempre alada. Ambas criaturas, en un nivel más psicológico, son lo que la novelista Hania Czajkowski describe como "guardianes de los umbrales", criaturas "aterradoras que aparecen en los límites entre dos estados de conciencia", que se encargan de "custodiar, vigilar y defender los lugares sagrados", detalla. Cirlot concuerda, pero les llama "umbrales de transición".

Vida de perro

Puede que el más conocido de los celadores del 'umbral' no sea un reptil o un pedazo de piedra, sino un perro: Cerbero, la bestia de tres cabezas.

Su nombre viene del griego *kérberos* –perro del Hades– y alude a un enorme can de los mitos helénicos. De acuerdo con la leyenda, Cerbero, hijo de Equidna (monstruo femenino mitad humano, mitad serpiente, madre de varias de las bestias del



panteón griego) y Tifón, era el encargado de custodiar las puertas del inframundo —la entrada a través de la cual se llega a la transición—, asegurándose de que ningún alma pudiera escapar; Hades, dios de los muertos, era su amo. Hesíodo, en su *Teogonía* (siglos VII u VIII a. C.), lo describe como una bestia “comedora de carne cruda, el de la voz de bronce, el de las cincuenta cabezas”; pero por lo general se acepta que era tricéfalo ya que cada una de sus cabezas era capaz de vigilar una parte del tiempo: pasado, presente y futuro, por lo que nada pasaba desapercibido a sus tres pares de ojos.

Pero no fue un guardián infalible. En ciertas ocasiones héroes y dioses lograron franquearlo. Entre los más importantes se menciona su encuentro con Heracles. Para cumplir uno de los 12 trabajos encargados por el rey Euristeo, este semidiós fue en busca del sabueso hasta las mismísimas puertas del infierno. Aquí la historia cambia según la fuente, pero la *Encyclopedia of Mythology* de Larousse refiere que Heracles pidió permiso a Hades para llevar a Cerbero consigo. El dios aceptó con la condición de que no matase al animal. Sólo estrangulándolo consiguió arrastrarlo hasta la Tierra.

En otra leyenda, el enamorado Orfeo logra dormir a la bestia entonando bellas melodías para rescatar a su esposa Eurídice del inframundo. Incluso la aún humana Psique calma y burla al can dándole deliciosas tortas de miel.

De acuerdo con la *Lexikon der Symbole* (Enciclopedia de los símbolos) de Udo Becker, Cerbero —quien acogía a las almas recién llegadas y se ponía iracundo ante cualquier vivo o muerto que intentara entrar o salir— “simboliza los terrores de la muerte y la imposibilidad de retornar a la vida”. El término ‘cancerbero’ derivó de este animal y de la palabra *can* (perro), para denotar al guardián duro e inflexible.

No pasarás...

¿Cuál es el animal que camina en cuatro patas por la mañana, sobre dos patas al mediodía y sobre tres patas al anochecer? Con este acertijo la Esfinge, un monstruo representado con cabeza de mujer, cuerpo de león, cola de serpiente y alas de águila, custodiaba la entrada al reino de Tebas en la saga mítica de Edipo. Aquel que quería entrar o salir debía responder y acertar, o era devorado. En diversos casos, quienes franqueaban al guardián debían hacer uso de su ingenio y demostrar que eran dignos, de esta forma la bestia les permitiría acceder a sus valiosos secretos; en otras palabras, al conocimiento.

Asimismo, los dioses egipcios eligieron esta combinación de león y hombre como ‘el guardián del umbral’ que comunica nuestro mundo con el reino de los muertos; sólo una criatura tan espantosa podía evitar que algún ser vivo conociera los secretos del inframundo.



Hacer guardianes

En Japón las leyendas hablan de la existencia de los *inugami* (deidades perro), los cuales se convierten en los guardianes de quien les invoca. Eran usados por gente que guardaba un enorme rencor y deseaba vengarse. Para ello se sacrificaba al animal, enterrándolo en arena hasta el cuello. Una vez que el can moría de hambre se le cercenaba la cabeza para liberar su espíritu, y una parte de él se utilizaba como amuleto. Su invocador tendría entonces una vida tranquila y afortunada, pero a cambio no podría entablar relaciones con humanos y sufriría por ello.

Así, varios son los monstruos destinados a resguardar los secretos y tesoros de sus amos, o bien a cumplir por ellos su venganza. La figura que resalta es la del perro, el guardián por excelencia de los hogares, al que, como ya hemos visto, se le pueden conferir capacidades sobrenaturales para llevar a cabo su labor. Esto se debe principalmente a que su comportamiento es lo que se espera que cualquier bestia-celador represente, es decir, la obediencia absoluta hacia su señor y la implacable fiera para defenderlo. Por ello en diversas mitologías es el prototipo del perfecto guardián, un obstáculo infranqueable para cualquiera que desee husmear donde no debe o no sea digno de conocer algún secreto. **M**



EN UN PRINCIPIO LOS GRIEGOS concibieron sólo a una Moira como representación del destino, pero con el tiempo esta divinidad se repartió en tres. Aquí, *Las tres normas* de Paul Thumann.

PERSONIFICACIONES DEL DESTINO

Hilanderas

Moiras, Parcas, Laimas y Nornas. Estas poderosas féminas hilaban el porvenir de humanos y dioses.

La obra máxima del poeta griego Sófocles (496-406 a. C.) narra la historia de Edipo, rey de Tebas, a quien un oráculo predice que será el asesino de su padre y el amante de su madre.

Pese a todos sus esfuerzos, la profecía se cumple y Edipo debe enfrentar las terribles consecuencias de su fatal fortuna. “Nadie puede escapar a su destino”, es el mensaje que encierra la tragedia, escrita en el siglo V a. C.

Para los antiguos griegos el ‘destino’ de cada hombre era determinado en los primeros días de vida y, una vez fijado, no había poder humano —y muchas veces tampoco divino— que evitara su cumplimiento. De ahí que fuera visto como una fuerza implacable, un poder primigenio imposible de entender o dominar y que ejercía inflexible su autoridad sobre la vida de los hombres, al margen de la de los demás dioses. Dada su importancia, con el tiempo dejó de verse sólo como una idea, y se dotó al destino de forma física, la cual fue conocida como las Moiras.

Vida repartida

Según los mitos griegos, las Moiras eran tres hermanas que controlaban el ‘hilo del destino’, un hilo metafórico cuya longitud representaba la extensión de la vida humana, desde el nacimiento hasta la muerte. Cuando alguien llegaba a este mundo ellas hilaban o fijaban su porvenir. Dotaban al recién nacido de los atributos que lo defini-

rían e intercalaban en su vida felicidad y tristeza; también establecían tanto la fecha como el modo en que ésta terminaría, y a veces, por medio de adivinos, pitonisas y oráculos, mostraban tan cruel información al susodicho. Dependiendo del desenlace utilizaban distintos materiales para hacer sus tejidos: oro y seda para aquellos destinados a la felicidad; lana negra para quienes tendrían existencias cortas y miserables, y con lana blanca y negra las vidas en las que la dicha y el infortunio se mezclaban.

Esencialmente la palabra ‘moira’ (*moirai* en griego antiguo) significa ‘parte’; las Moiras podría traducirse como ‘las repartidoras’. Cada una de las tres hermanas representaba uno de los tiempos (o partes) que conforman la vida de los seres humanos: el pasado, el presente y el futuro.

El pasado era encarnado por Cloto, la más joven y quien simboliza la primera edad; ella hilaba la hebra del destino en su enorme huso (instrumento que sirve para hilar fibras textiles). Por su parte, el presente era conocida como Láquesis, la casualidad. Asignaba los destinos y dirigía el curso de la vida al devanar el hilo en su carrete. Es ella quien proveía la suerte y medía con su vara la longitud de la vida.

Tarde o temprano

A pesar de que esencialmente no eran criaturas malévolas, los griegos las consideraban seres temibles y odiosos. La razón tenía que ver con la »



a quien obedecían. También se les solía relacionar con los dioses del inframundo o Hades, donde se creía que residían.

Tríos triplicados

Las Moiras no fueron las únicas divinidades asociadas al destino en el mundo antiguo. Entre los romanos, germanos, eslavos y nórdicos existían seres homólogos con similar función: regir sobre el destino. Los romanos las llamaban las Parcas, o las *Tria Fata*; Nornas era el nombre

«tercera de las hermanas: Átropos, el porvenir. A veces también llamada Aisa, era la mayor de las Moiras y su función era velar que se cumpliera el destino de las personas al cortar el hilo de la vida, en el momento indicado, con sus enormes tijeras de oro. Ella, la tercera edad, era reconocida como inflexible y despiadada, “un alma de hierro, corazón de bronce inaccesible a toda piedad”, describe el poeta Hesíodo (quien vivió hacia la segunda mitad del siglo VIII a. C. o la primera mitad del siglo VII a. C.) en su obra *Teogonía*.

No importaba la edad, la riqueza o el linaje, llegado el momento justo Átropos tomaba el carrete y acababa con la vida de hombres o dioses, quienes a pesar de su poder no podían escapar de los designios del destino, ni siquiera modificarlos, de ahí que fueran ‘distribuidoras de equidad’.

En algunas fuentes se dice que ni siquiera Zeus, el gran dios del Olimpo, tenía jurisdicción sobre las denominadas ‘hijas de la noche’. De acuerdo con esta idea, las Moiras descendían de la divinidad primigenia Nyx, la noche, o de Chaos, o Ananké, la necesidad, de ahí que su influencia fuera paralela a la de los dioses olímpicos, cuya voluntad no tenía efecto sobre ellas. En otros casos se les consideraba hijas de Zeus y de la titán Temis (la ‘ley de la naturaleza’). Su excepcional poder para repartir la felicidad y la desgracia sería un regalo del rey de los dioses,

que recibían en los mitos escandinavos, y Laimas en la mitología lituana y letona. En todos los casos eran concebidas como tríadas hermanadas y, según los mitógrafos, posiblemente su creación fue inspirada en las Moiras griegas.

Este sincretismo con la cultura helénica es más evidente en el caso de las Parcas (del latín *Parcae*). En su origen, existía sólo una, quien era la encargada de asistir a los partos (palabra de la que proviene su nombre) y predestinar el futuro de los bebés por escrito.

Con el tiempo, tal como ocurrió con las Moiras, se convertirían en una trinidad concerniente al destino dividido en nacimiento, casamiento y muerte: Nona, Décima y Morta, respectivamente. Sus nombres hacen alusión al momento del parto: Nona, por el noveno mes del embarazo, y Décima por ser diez meses el plazo límite del nacimiento; la razón de ello es que al momento de nacer comienza a girar el destino. Quien nace está condenado necesariamente a morir.

En el caso de las Laimas de los mitos lituanos y letones, esta afinidad al nacimiento es más evidente y se mantiene por sobre su función de mensajeras de la muerte. De entre las tres (Laima, Kārta y Dēkla), Laima era la más importante y en general las otras dos eran consideradas representaciones de ella. Esto explica por qué sus funciones

Sabías que...

Skuld, a diferencia de sus hermanas las Nornas, era considerada también una valquiria, mujeres que según las creencias nórdicas participaban en las batallas y elegían a los guerreros que morirían y serían conducidos al Valhalla, el salón de los muertos en Asgard.





LAS PARCAS, Francisco de Goya.



LAS MOIRAS, Arthur Rackham.

Seres malinterpretados

Es interesante observar que antes de que las Moiras y las Parcas se convirtieran básicamente en divinidades de la muerte (momento en que se les representó como tres ancianas serias e hieráticas), en los orígenes del mito se les relacionaba con el nacimiento. Según la tradición, las Moiras (vistas como tres damas: la doncella, la matrona y la anciana) aparecían después de que un niño llegaba al mundo y determinaban el curso de su vida.

Su papel era muy importante en los mitos nórdicos, ya que la existencia de estas tres Nornas (la *Edda poética*, reunión de los textos de referencia de los mitos escandinavos, menciona que existían muchas nornas, siendo éstas las más importantes y poderosas de todas) confirmaba la creencia de que algún día la vida de los dioses llegaría a su fin, durante el Ragnarök, o la batalla del fin del mundo.

Estos seres femeninos –a veces consideradas gigantes provenientes de Jötunheim, el mundo de los gigantes– habitaban bajo las raíces del árbol del mundo Yggdrasill, sobre el que se sostenían los nueve diferentes reinos del panteón nórdico.

Si bien hoy el destino ha dejado de tener una prevalencia tan importante como la tenía en la Antigüedad, aún intentamos conocer nuestro futuro a través de horóscopos o videntes, eso a pesar de que una de las frases más usadas en la actualidad es: “El destino lo construyes tú”. En realidad depende de cada uno, y no de tres mujeres, el decidirlo. **M**

son similares. En tanto Laima es relacionada a las madres, Dêkla tiene jurisdicción sobre los niños y Kārta en los adultos.

A ellas se les hacían rituales de nacimiento en los que sólo participaban mujeres, y al igual que otras deidades del destino, profetizaban la vida de los recién nacidos, porvenir que era inamovible.

Moiras de hielo

Otras damas relacionadas al pasado, presente y futuro eran las Nornas, cuyo poder reinaba sobre hombres y dioses por igual. En su telar las tres hermanas Urd, el pasado; Verdandi, el presente, y Skuld, el futuro, tejían los tapices con los destinos de los hombres y dioses, a quienes impedían contemplar el suyo.



ACECHADORES NOCTURNOS

Hombres felinos

Cambiar de hombre a bestia comúnmente se asocia con los licántropos, sin embargo existe una especie menos conocida: los llamados hombres felinos.

A mediados de los años 80 del siglo pasado la ciudad de Brandsen, al sur de Buenos Aires, Argentina, fue testigo de la aparición de un extraño personaje. Los diarios de la época relataron que un hombre alto, vestido de negro, comenzó a atacar por la noche a los transeúntes, golpeándolos y rasguñándolos con unas afiladas púas. Las víctimas narraron a la prensa todo tipo de historias asombrosas sobre las habilidades del acechador: se movilizaba sigiloso sobre los techos de las casas y tenía una agilidad y una fuerza sobrehumanas. Además, se le había oído maullar y rasguñar las puertas de los hogares también por las noches. Ante los ataques, Brandsen quedó aterrorizada en tan sólo unas cuantas semanas. El llamado 'hombre gato' había evadido varias veces a la policía e incluso se burlaba de ella. Luego comenzaron a presentarse ataques del 'gato' en lugares diferentes pero a horas parecidas. La gente dudaba que fuera humano y las autoridades trataron de aminorar la tensión anunciando que se trataban de simples imitadores o, en su defecto, de un grupo organizado.

Tras varios meses de persecución sin progresos, los pobladores iniciaron una cacería de brujas para encontrar al o a los culpables. Varias personas fueron acusadas, entre ellas un maestro de karate, que fue casi linchado. Ante el suceso la policía prohibió a los medios hacer publicidad de cada nuevo ataque. Imprevisiblemente, la desaparición

de los encabezados y notas de media página fue la fórmula mágica para acabar con el problema. Poco a poco las apariciones del hombre gato fueron disminuyendo hasta desaparecer. Para inicios de la década de los 90, él y sus ataques se habían convertido en leyenda.

Mauullidos espectrales

La historia del acechador de Brandsen recordó vagamente aquellas ficciones del folclor mundial en las que seres humanos se transforman en enormes fieras, como es narrado en la película *Cat People* (1982) o en las leyendas del Yaguareté-Abá de la cultura guaraní o del Runa Uturunco de los pueblos quechuas. Ambas refieren a un brujo que se transmuta en mitad hombre mitad jaguar al ponerse el cuero de este felino. La leyenda dice que se puede reconocer a un hombre-jaguar porque le falta la cola, y su huella deja cinco dedos marcados. Este tipo de seres forma parte de un grupo de criaturas conocidas comúnmente como cambiantes o teriomorfos (palabra que viene del griego antiguo *therion*, que significa animal salvaje, y *anthropos*, hombre), los cuales tienen la habilidad de alterar su apariencia física. Los más comunes son aquellos que, siendo humanos, adoptan la forma de algún animal, o un animal con la capacidad de aparentar ser una persona.

En la cultura popular actual el teriomorfo más famoso es el hombre lobo o licántropo. Éste comúnmente es un ser humano atacado por una ➤



Gata bípeda

Cuentan las leyendas del folclor de los indígenas norteamericanos que en el transcurso de una reunión entre los ancianos de una tribu, una hermosa mujer se introdujo para espiar, oculta bajo una piel de puma. Cuando los jefes la descubrieron, la transformaron en mitad mujer mitad puma como castigo, pues estaba terminantemente prohibido que las féminas escucharan al consejo. Desde entonces el conocido como *Wampus cat*, un ser híbrido cuya apariencia es la de un enorme puma que anda sobre sus dos patas y despide un terrible olor, merodea por los bosques del estado de Tennessee, en EUA, a la caza de alguien a quien depredar. Aún hoy se le culpa de las muertes de animales y de la desaparición de niños de la zona.

« maldición. Durante su transformación, la leyenda relata que entra en una especie de frenesí que lo vuelve violento y sediento de sangre. Aunque es considerado un mito universal, existe una versión felina menos conocida pero que también puede encontrarse en una gran cantidad de mitologías: los *werecats* u hombres felinos. El término *werecats* es reciente, y probablemente acuñado por la cultura popular estadounidense; sin embargo, el nombre de estas criaturas varía dependiendo de la región en la que se gesticule la leyenda, así como del tipo de bestia en la que se convierten. Por lo general se trata del depredador más grande de la

región, por ejemplo un león, un tigre, un jaguar o una pantera, aunque en algunas ocasiones también pueda tratarse de un gato doméstico. Por otra parte, si bien la mayoría son vistos como asesinos o monstruos, en ciertas tradiciones se les considera benévolos e incluso protectores.

Devoradores

Uno de los teriomorfos felinos más comunes durante la Edad Media en Europa fueron las brujas; se creía que tenían la capacidad de transformarse en descomunales gatos (comúnmente negros) para hacer el mal. A veces, si así lo deseaban, también podían aparentar ser un felino de tamaño normal; incluso éste era uno de los disfraces favoritos de Lucifer. Debido a ello el papa Inocencio VIII (1432-1492) ordenó que estos animales fueran encadenados junto con las mujeres acusadas de brujería para ser quemados en la hoguera, sobre todo en la época de cuaresma, en la que se lanzaban al fuego centenares de *Felis silvestris catus* con la esperanza de que entre ellos se escondiera alguna hechicera.

Secta de leopardos

Los 'aniotas' o 'anyotas', mejor conocidos como 'hombres leopardo', formaban parte de un culto animista asentado en el sur de África. Fueron conocidos en la primera mitad del siglo XIX por sus asesinatos rituales y por practicar el canibalismo. Vestían pieles de leopardo y utilizaban los colmillos y garras como armas para matar a sus víctimas, imitando el modo en que lo hace una bestia. Incluso copiaban su rugido y forma de acechar. Su técnica resultaba ser tan similar que era difícil saber cuándo una muerte se debía al ataque de una fiera o de este grupo que aterrorizó diversas comunidades. Ante sus numerosos crímenes (cuya razón iba desde la venganza hasta propósitos rituales y políticos) las autoridades apresaron a muchos de ellos y los colgaron en público; no obstante la secta se mantendría activa hasta mediados de los años 50.



Si bien en Europa no fue tan común la presencia de hombres gato, en lugares como Asia, África y América estas leyendas son frecuentes. En India, por ejemplo, se cree en la existencia de los hombres tigre. Éstos son hechiceros que por las noches se transmutan en esta bestia para devorar el ganado y a sus enemigos. Historias similares pueden encontrarse en otras regiones como Bangladesh, Vietnam, Tailandia o Nepal, donde habita una gran cantidad de estos grandes felinos.

En la isla de Java, en tanto, existe una criatura conocida como *Macan Gadungan*. Son humanos que, ya sea debido a un hechizo o maldición, sus almas dejan su cuerpo cuando duermen y se convierten en tigres que salen a cazar seres humanos y los devoran. Estas bestias pueden ser reconocidas porque bajo su forma humana su labio superior es liso.

Sangre real

África es otro de los sitios donde abundan las historias de hombres-bestias. En el caso de que la transformación sea en un león, más que un demonio se les ve como un antepasado de

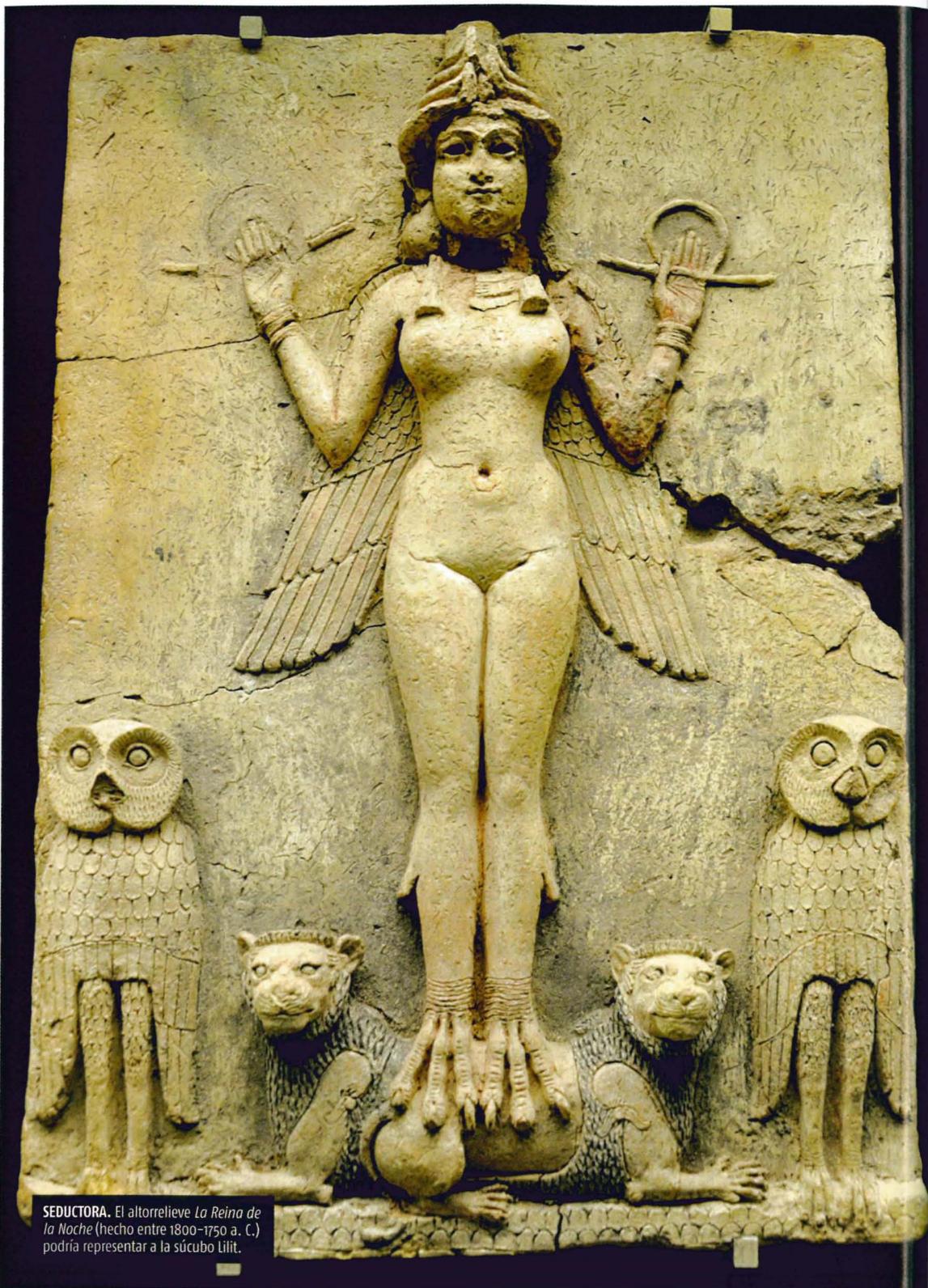
linaje real. A finales del siglo XIX, cuando los dos leones de Tsavo, en la República de Kenia, atacaron y asesinaron a poco más de 30 personas durante la construcción del ferrocarril del Imperio británico, comenzó a circular un rumor entre los pobladores de que se trataba de dos antiguos reyes que intentaban repeler a los invasores europeos.

En las leyendas chinas ser transformado en tigre es una maldición similar a la de la historia del hombre lobo. Este maleficio puede ser transmitido de generación en generación, y cuando se convierten, intentarán devorar a todo el que se les atraviese, incluso a sus seres queridos. Sin embargo, a diferencia de las víctimas de los licántropos, las de los hombres tigre se convierten en espíritus malvados que ayudarán al poseído a liquidar a más personas; entran en un círculo vicioso del que resulta imposible escapar. **M**

Sabías que...

En Tailandia, donde los tigres son animales comunes, se cree que aquellos que han devorado a muchos seres humanos adquirirán la apariencia de un ser mitad bestia mitad hombre.





SEDUCTORA. El altorrelieve *La Reina de la Noche* (hecho entre 1800-1750 a. C.) podría representar a la súcubo Lilit.

AMANTES PELIGROSOS

Incubos y súcubos

Estos demonios relacionados con los placeres carnales montan sobre el pecho de sus víctimas para drenar su energía vital.

Varias oscuras leyendas se ciernen sobre el pontificado de Silvestre II, el llamado Papa del Milenio (ca. 945-1003). Reconocido como uno de los mayores eruditos de su época y el primer jerarca francés de la historia, se dice que logró tal posición gracias a un pacto que en su juventud hizo con una hermosa mujer llamada Meridiana. A pesar del voto de castidad de aquel, ambos fueron amantes hasta el día de la muerte de Silvestre II, cuando, en un arranque de arrepentimiento, confesó que su enorme sabiduría le había sido otorgada por la hermosa Meridiana a cambio de su fidelidad absoluta. Ella era un súcubo, uno de los demonios lascivos que bajo la forma de una atractiva mujer atacan a los hombres durante el sueño (su masculino, incubo, asalta a las féminas) con el objetivo de alimentarse de su energía vital, la cual absorben por medio del acto sexual.

Placeres dañinos

En casi todo el mundo y en la mayoría de las épocas hay quienes afirman haber experimentado el acoso de alguna de estas criaturas sobrenaturales. Los nombres varían según la región. Súcubo e incubo son términos salidos del latín (*succubus* significa “el que se acuesta debajo”, e *incubus*, “el que se posa”), y dichos seres son conocidos como *Ogun Oru* (la guerra nocturna) entre los yorubas de Nigeria, mientras que en la antigua Grecia eran las *Lamias* las que succionaban la sangre de los

varones cuando dormían. *Mora* es el nombre que recibe en el folclor polaco; en Alemania es *Mara*; *Kanashibari*, en Japón, y en Irlanda la más famosa súcubo es *Morrigan*, considerada también diosa del deseo sexual, la guerra y la muerte. En cuanto a demonios sexuales masculinos, el *Machu* de Perú ataca a mujeres solteras o que duermen solas, al igual que el apuesto *Boto* de las leyendas de Brasil. Las *Vrahmas* o *Varypnas*, de Grecia y Chipre, acallan a sus víctimas, y cuando se sientan sobre su pecho las sofocan. Desde Asia hasta América, Europa, África y Oceanía su actuar es el mismo: su presencia se siente en la habitación y luego sube al pecho de su víctima para inmovilizarla y atacar.

Martillo medieval

Fue en la Edad Media y Renacimiento cuando diversos teólogos como San Agustín de Hipona (354-430), el suizo Thomas Erastus (1524-1583), el español Antonio de Torquemada (1507-1569) o el alemán Johannes Nider (1380-1438) buscaron estudiar las particularidades de estos demonios cuyos ataques, como menciona San Agustín, eran cosa cotidiana: “Es voz común, y hay muchos que creen, que lo han experimentado o lo han oído de quienes lo experimentaron, y no se puede dudar de su fe, que los Silvanos y los Faunos que el vulgo llama incubos muchas veces se han aparecido a las mujeres, solicitando y realizando la unión carnal con ellas”. El teólogo cristiano tacha de desvergonzados a quienes dudan de la existencia de »



« estos seres que, según el clérigo español Alonso de Espina (¿- 1496) en su tratado de demonología *Fortalitium fidei*, “no respetaban a nadie”. Incluso a mujeres puras y dedicadas a Dios las tentaban: “estando despiertas las sacan de sus lechos; o cuando están orando son abrazadas y adormecidas por un dulce sueño, y cuando se despiertan se encuentran manchadas, como si se hubieran acostado con varones”. Tampoco los hombres se salvaban, pues aun estando en oración las súcubos llegaban con su aroma dulzón que los dormía.

Otro que atrajo el tema fue el canónigo San Guillermo de París (1125-1203), quien afirma que las mujeres de cabelleras hermosas son las más susceptibles a convertirse en sus presas. La razón, dice, es su vanidad, que al buscar atraer la atención de los hombres, capta la de estos perversos demonios.

En el *Malleus Maleficarum* (El Martillo de las Brujas), el máximo tratado de hechicería de la época –publicado por primera vez en Alemania en 1487 y que por casi 200 años fue el libro de consulta obligado en Europa durante la cacería de brujas–, hay un capítulo titulado “De los remedios prescritos por

la Santa Iglesia contra los demonios íncubos y súcubos”. A través de los casos que relata se conoce que estos seres pueden llegar a ser muy violentos. Eso fue lo que le ocurrió a la hija de un sacerdote que fue mancillada por un íncubo; el padre tuvo que enviarla lejos para librarla de su tormento nocturno. La chica fue salvada, pero el ente se ensañó con el hombre y lo mató en tres noches. Otro caso fue el de una mujer de Aquitania que durante seis años fue sometida por una de estas criaturas encaprichada con ella. Sólo el predicador italiano San Bernardino de Siena (1380-1444) pudo salvarla al excomulgar al demonio y prohibirle acercarse a cualquier mujer.

El origen del mal

En los textos midráshicos de la tradición judía se puede encontrar una pista sobre el origen de estas criaturas. Según esta interpretación rabínica del Génesis, la primera esposa de Adán no fue Eva sino una mujer llamada Lilit, quien escapó del Edén para no someterse a los designios de su esposo. Cuando cayó en la Tierra, cerca del Mar Rojo, se acostó con los demonios y desobedeció a Dios al negarse a regresar, aun cuando tres ángeles habían ido a buscarla. En castigo fue maldecida: desde ese momento y hasta el fin de los tiempos, cada día 100 de sus hijos morirían.

Ahora, cuando tiene la oportunidad, come la carne y la sangre de los recién nacidos que no estén protegidos por los tres ángeles que la insultaron. Como necesita crear mucha descendencia demoniaca, esta seductora fémina, considerada la primera súcubo, roba la simiente de los hombres, a los que pervierte en sus sueños. A veces también se infiltra en los lechos conyugales y recopila toda aquella semilla que sea producto de la lujuria, es decir, no usada para la reproducción. Así es como

ella crea su ejército de vástagos, causantes de los sueños húmedos, de las pesadillas, y fomenta en los hombres conductas como el incesto y el vicio de la lujuria.

Según los estudiosos medievales, los íncubos también podían fecundar a

Sabías que...

El mago Merlín, el famoso hechicero del rey Arturo, fue fruto de la unión de un íncubo que yació con una joven monja hija de un rey.



Pesadillas que matan

Para quienes han experimentado la parálisis del sueño, seguramente no sorprenderá que este episodio haya sido atribuido a toda clase de espíritus. Se trata de una experiencia que, para quien no conoce su explicación científica, fácilmente puede provocar terror. Aquí en México el fenómeno es conocido como "se me subió el muerto", y en la mayoría de los casos no provoca mayor daño. Sin embargo, en el sureste asiático podría estar relacionado con el llamado Lai Tai (muerte durante el sueño), también conocido como Síndrome de Brugada o muerte súbita inesperada. Los afectados, en su mayoría hombres sanos y jóvenes, mueren mientras duermen, con una incidencia de entre 26 y 38 por 100,000 varones al año, siendo la causa más frecuente de muerte natural entre los jóvenes de Tailandia. Aunque aún quedan muchas dudas sobre este padecimiento, se le considera una canalopatía clínico-electrocardiográfica hereditaria que produce arritmias, las cuales pueden llegar a detener el corazón. Entre las creencias populares para explicar este fenómeno se menciona un espíritu maligno que toma la forma de una mujer celosa; ella se sienta en la cara o el pecho de la víctima y la inmoviliza hasta asfixiarla.

Fuentes: *bvs.sid.cs*; "Genetic and Biophysical Basis of Sudden Unexplained Nocturnal Death Syndrome (SUNDS), a Disease Allelic to Brugada Syndrome", en *hmg.oxfordjournals.org*



jóvenes humanas. Como explica Santo Tomás de Aquino (1224/1225-1274): "si alguna vez de tal coito con los demonios nace un niño, esto no es por el semen producido por los diablos o por los cuerpos asumidos, sino por el semen de algún hombre requerido para esto: el demonio se hace primero súcubo para un hombre [y recibe así el semen fecundante], y después se hace íncubo para una mujer [transmitiéndole el semen]".

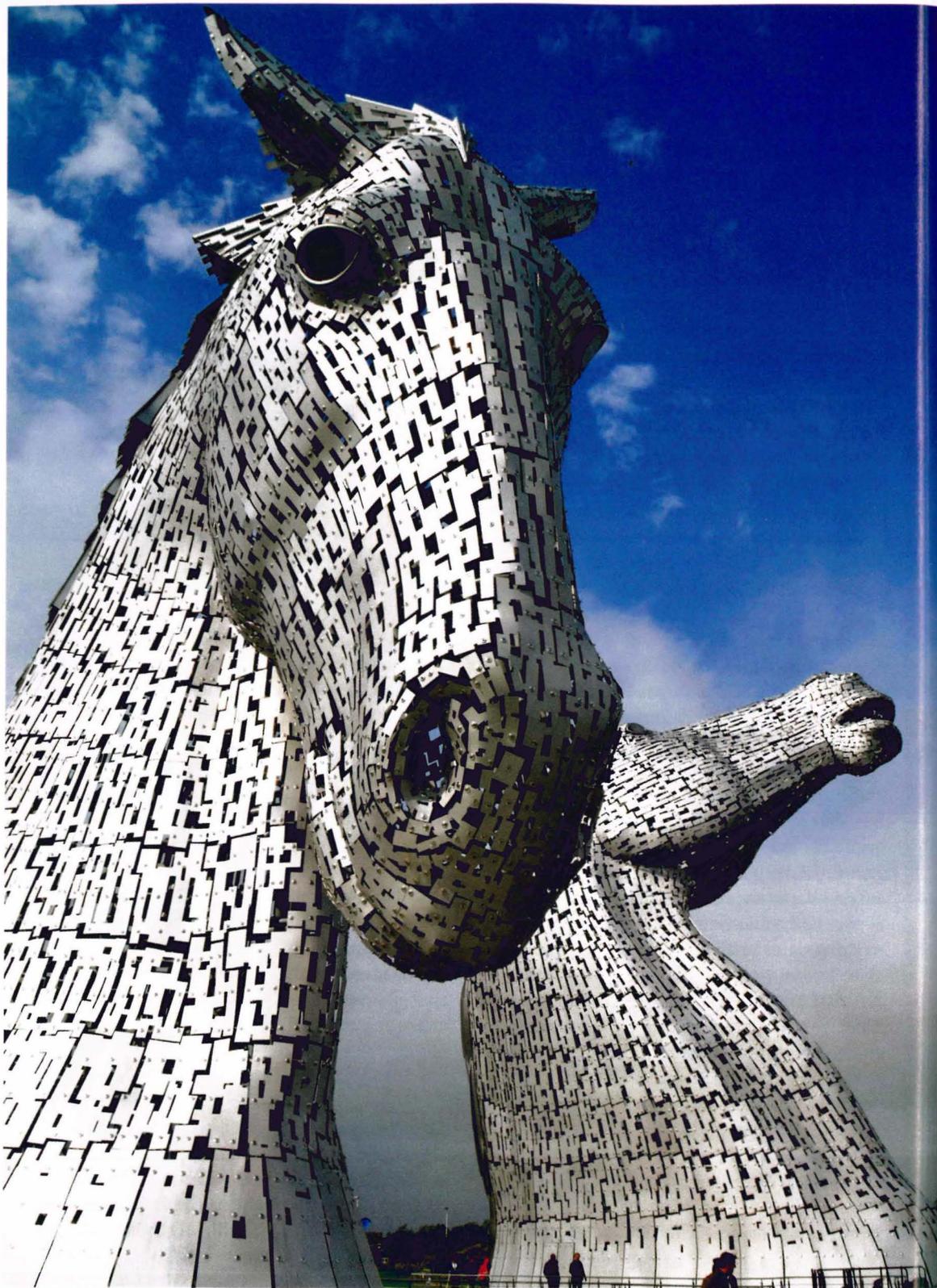
Se dice, por ejemplo, que cuando una mujer queda encinta de estos seres, tendrá un embarazo normal, pero nacerán niños insaciables que se amamantarán sin cesar. Al crecer, desaparecerán. Si por el contrario el resultado es un niño normal, tendrá poderes y habilidades extraordinarias.

No dormirás

Ahora se sabe que, en realidad, la presión ejercida en el pecho por la supuesta acción de los súcubos e íncubos y otros seres fantásticos se debe a un trastorno del sueño muy común conocido como "parálisis del sueño". Si bien durante siglos fue un campo poco estudiado, los mecanismos que se esconden detrás de esta curiosa patología —cuyos episodios pueden durar hasta seis minutos, y estar o no acompañados de alucinaciones— comienzan a ser develados. Sin duda es uno de los

desórdenes del sueño menos entendidos por la medicina: la conciencia despierta junto con una parálisis muscular temporal que ocurre durante el sueño profundo, por lo que la persona no puede responder. Típicamente viene acompañada de una sensación de sofocación, miedo (que en ciertas ocasiones incluso podría llevar a la muerte) y otras alucinaciones, como la presencia de alguien, o la sensación de presión en el pecho, escuchar ruidos extraños, entre otras.

Brian Sharpless, psicólogo de la Universidad Estatal de Washington, en EUA, ha estudiado el proceso así como las diferentes respuestas que la gente ha creado para explicarlo. Los resultados de su investigación, y de los análisis clínicos, fueron compilados en el libro *Sleep Paralysis: Historical, psychological and Medical Perspectives*. Según sus estudios, la parálisis del sueño afecta a la mayoría de nosotros al menos una vez en la vida y puede estar relacionada con estrés y síntomas de narcolepsia. Si bien durante la Edad Media fueron los íncubos y los súcubos los chivos expiatorios para explicar estas experiencias, son sólo algunos de los muchos seres fantásticos que por todo el mundo son usados para justificarlas, e incluso es posible que también sea la respuesta a fenómenos más modernos como las abducciones extraterrestres. **M**



KELPIES Y OTROS CABALLOS ACUÁTICOS

Crines sobre el agua

Viril, majestuoso y sanguinario, el kelpie y su primo el *Each-Uisge* eran el peligro máximo para quienes rondaban los ríos y lagos de Escocia. Por Omar Delgado

Escocia se caracteriza, entre otros aspectos, por un clima bastante frío y una topografía abundante en cuerpos de agua. Ríos, arroyos, lagos profundos (como el famoso Ness y su colosal habitante) y pantanos hinchados de bruma son habituales en el territorio de las gaitas y los hombres en *kilts* (falda escocesa). Por ello es comprensible que muchas de las criaturas que habitan las pesadillas de sus habitantes tengan relación con lo acuático: espectros de mujeres lavanderas, enanos malformados, brujas con largas uñas y greñas empapadas. La mayoría de estos seres no pueden esconder su malignidad. Pero gracias a su apariencia espantosa, aquel que a lo lejos los detecte puede tener una oportunidad —aunque sea mínima— de huir y contarlos. Sin embargo, algunas criaturas perversas no son tan evidentes: pueden aparecer en forma de inocentes doncellas, perros o incluso caballos. Así, cuando algún leñador, *highlander* (montañés) o saltador de caminos después del ocaso transite por alguna brecha o se acerque a la orilla de un río o lago, puede encontrarse con un regío azabache pastando; parecerá un animal normal, y sólo el observador agudo detectará que tiene los cascos de las patas al revés, lo cual lo identificará como un ser sobrenatural. Manso en apariencia, el animal se acercará al caminante para ofrecerle su lomo, como lo hacen, por lo general, los caballos domésticos. Quizá, si el hombre está agotado y no trae el juicio muy

claro, o si no es particularmente honesto, intentará montarlo. Ya sea por comodidad o por falta de escrúpulos, se subirá al caballo, el cual avanzará por el camino. No obstante, luego de un rato, la bestia se desviará de la tierra firme para dirigirse al agua. Primero hundirá sus cascos en la orilla del lodo, como no queriendo; después, el líquido le llegará al vientre y mojará las botas del jinete; en ese momento el incauto tratará de saltar, pero no podrá hacerlo pues estará inmovilizado y las piernas no le responderán. Mientras animal y jinete avanzan lentamente a las profundidades, el hombre recordará con horror las historias acerca del kelpie, un demonio en forma de caballo que habita en el agua y que con engaños arrastra a los desprevenidos a su morada acuática. Ya será demasiado tarde.

Cascos húmedos

El nombre kelpie tiene una etimología incierta. La traducción del término más aceptada proviene del gaélico *calpa* o *calipeace*, que significan al mismo tiempo ‘vaquilla’ y ‘potro’. Este tipo de duende es característico de las islas británicas, y se divide en dos especies. Al caballo —u hombrecillo— que aparece a orillas de los ríos caudalosos se le llama kelpie; por otro lado, si su hábitat es un lago, se le conoce como *Ech-Ushkya* o *Each-Uisge*. Estos seres, a pesar de sus diferencias, comparten el gusto por matar seres humanos. Cuando aparecen en forma totalmente equina y logran embaucar a algún »



« trasnochador, los restos de la infortunada víctima aparecerán días después flotando en el agua. En otras ocasiones el kelpie sólo trae ánimo juguetón. Cuando algún jinete se acerca a un río, puede sentir a alguien —o algo— que se monta sobre la grupa de su caballo. Al volverse, se topará cara a cara con un hombrecillo peludo y deforme cuyo rostro tendrá rasgos equinos y sus patas posteriores rematarán en sendos cascos. Si logra rodear al jinete con sus brazos, apretará hasta estrangularlo; sin embargo, si la víctima es fuerte, o si tiene suerte, el kelpie se conformará con ponerle la golphiza de su vida antes de desaparecer entre los matorrales. Hay quienes dicen que el *Each-UISge*, el caballo de los lagos, es el que tiene costumbres antropófagas, mientras que el kelpie se conforma con sólo asesinar a los trasnochadores, lo cual por supuesto no es gran consuelo si una persona tiene la desgracia de topárselo en el camino.

Ciertos individuos particularmente audaces encontraron la manera de capturar un kelpie. Siendo que en su forma equina es un soberbio corcel, algunos valientes portan una brida escondida entre las ropas; cuando se lo encuentran, al momento de montarlo, cambian la brida original de la criatura por la que ellos traen. Esta operación pondrá de inmediato al kelpie

bajo el servicio del intrépido, el cual lo podrá llevar a sus tierras y hacer que trabaje para él. Muchos granjeros escoceses prosperaron, según cuentan las leyendas, porque lograron capturar un kelpie y lo mantuvieron labrando sus tierras por décadas sin descanso. Sin embargo, dichas consejas cuentan también que no se debe conservar demasiado tiempo al trasgo, ni se debe abusar de él, pues si logra liberarse lanzará sobre su captor una maldición que alcanzará a todos y cada uno sus descendientes. Por lo mismo, el dueño de un kelpie tendría que soltarlo en algún momento. No obstante, como consuelo, podrá conservar la brida que le quitó al monstruo, la cual, dicen, tiene el poder de controlar el clima y de transformarlo en caballo.

Además, el individuo que capturara un kelpie también podría forzarlo a aparearse con una yegua normal. Esto le daría como progenie un caballo mucho más fuerte de lo habitual, y que no podría ser ahogado bajo ninguna circunstancia. Lo único que lo diferenciaría de un caballo normal serían sus orejas, más pequeñas que el promedio. Estos caballos, por supuesto, eran buscados por los grandes héroes escoceses y pagados a precio de oro.

Por lo general, al kelpie se le considera más benévolo que el *Each-UISge*, ya que el primero puede dejar ir a sus víctimas si no anda de humor asesino. En cambio, el segundo, cuando logra embaucar a un incauto, lo devorará sin remedio, dejando sólo el hígado y los pulmones, los cuales aparecerán flotando en la orilla del lago que habita. En su forma equina se considera que cuenta con cierta sustancia adhesiva en el lomo, por lo que aquel que lo monte estará definitivamente perdido. Por

otro lado, también se le atribuye un tronco elástico, lo cual permite que lo monten cuatro, cinco o hasta diez víctimas a un solo tiempo. El *Each-UISge* no sólo aparece en forma de caballo: también se presenta como un pájaro gigantesco o como un joven desnudo y atlético con cascos de caballo en lugar de pies.

Sabías que...

Cada *loch* y río en Escocia se preciaba de tener su kelpie particular. Entre los poderes que se les atribuían se contaban: tener crin de serpientes, poseer el don del canto y de la palabra, o incluso transformarse en hermosas mujeres.



Apuestos garañones

Algunas leyendas tanto del kelpie como del *Each-Úisge* los representan de forma humana, transmutados en jóvenes apuestos y fornidos que tienen como pasatiempo seducir a jovencitas inocentes. Aparecen desnudos, empapados y con el cabello desmelenado a las orillas de los lagos o los ríos. Aparentan ser náufragos o vagabundos; sin embargo, los delatarán los cascos equinos que tienen en lugar de pies. Cuando una doncella camina junto a un



cuerpo de agua debe cuidarse de ver a un mocetón desconocido con el pelo lleno de algas, pues seguramente es un kelpie que la intentará seducir. Una leyenda en particular habla de que un día llegó a cierta aldea un muchacho apuesto y varonil que de inmediato cortejó a la chica más bella del pueblo; el mancebo llevaba en el cuello un collar de plata que nunca se quitaba, y jamás dejaba que otra persona lo tocara. Finalmente, la muchacha accedió a sus requiebros, y después de una noche de amor intenso, ella le quitó el collar del cuello mientras el mocetón dormía. El joven se transformó en caballo y su collar en una brida. Al descubrir su naturaleza, doncella y criatura cabalgaron hasta llegar a la cueva de un sabio, quien les indicó que para que el kelpie se convirtiera en humano debían arrojar el collar en el lago del cual él era originario. La pareja lo hizo, el duende se convirtió en humano y ambos vivieron felices para siempre sin otras bridas que no fueran las de un matrimonio normal.

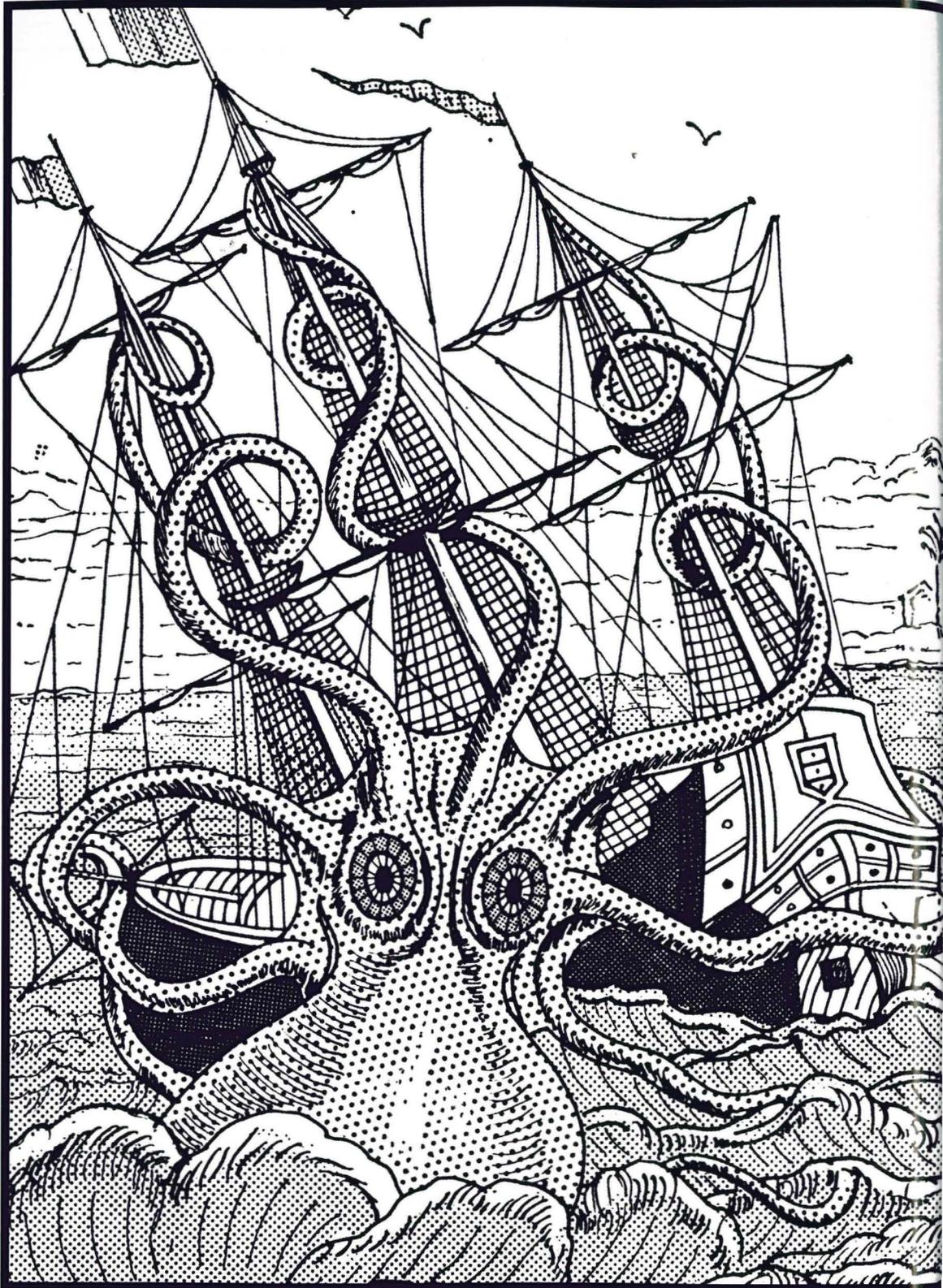
Ciertos folcloristas asocian estas leyendas del kelpie seductor con las creencias de los incubos, demonios masculinos que se acoplaban con las brujas durante los aquelarres y que tenían la característica de tener cascos de rumiante en lugar de pies (además de un inusitado apetito sexual que, por supuesto, encantaba a las hechiceras). También se les relacionó con el viejo dios Pan y con los faunos, espíritus lascivos de la antigua Grecia que, al igual que el equino amante, acostumbraban desflorar vírgenes que se perdieran en lo profundo de los bosques.

En varias historias del folclor escocés se repite la siguiente anécdota: hay varios niños —por lo común son diez— jugando a la orilla de un lago; a pesar de las advertencias de sus madres, no regresan una vez que cae el ocaso. Cuando se disponen a ir a sus casas, ven un magnífico corcel que se les acerca. Los infantes comienzan a montarlo, uno tras otro, primero los adolescentes —quienes aparecen siempre como los más intrépidos y faltos de juicio— y luego los demás, mientras el lomo del *Each-Úisge* se va alargando para recibirlos a todos. El único que se queda abajo es el más pequeño, quien únicamente logra colocar un dedo sobre la crin de la bestia. Este dedo se le queda pegado, lo cual revela a todos que están bajo el poder de un caballo demoniaco. La criatura inicia

su camino a las aguas, impávido ante los gritos de los niños. El más pequeño, quien cuelga de la crin, logra sacar una navaja de su bolsillo y se corta el dedo. Así salva su vida, mientras presencia, horrorizado, cómo el *Each-Úisge* ahoga a sus amigos. El niño regresará a su aldea y pasará el resto de su vida mostrando su dedo cercenado como prueba de que los demonios equinos existen y acechan a los niños desobedientes.

Actualmente se duda de la existencia de los kelpies. En la era del Internet y de la electricidad estos demonios ya no son vistos de manera frecuente. Sin embargo, quien camine por las noches cerca de los *lochs* de las tierras escocesas, no dejará de estremecerse si de repente escucha unos cascos chapoteando a la orilla del agua. **M**

Fuentes: *Diccionario ilustrado de los monstruos*, de Massimo Izzi; *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*, de Michel Page y Robert Ingpen



TENTÁCULOS DESDE EL FONDO DEL MAR

El Kraken

Bestia con una extensa historia en el inventario de pesadillas, aún se hace presente en el miedo de algunos marineros ante la inmensidad del océano. Por Omar Delgado

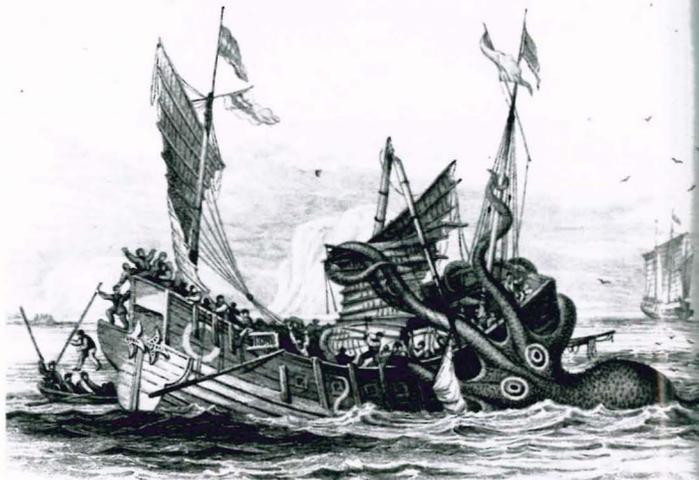
Cualquier marinero que fungiera como vigía en un barco debía estar atento al horizonte para detectar con prontitud la presencia de otros navíos, pues era indispensable saber si eran hostiles (por ejemplo, si se trataba de barcos pirata) o aliados. También debía ser capaz de interpretar los síntomas de tormenta que se dibujaban en las nubes o la presencia de icebergs durante la noche. Además, especialmente después del ocaso, debía poner especial atención a otros indicios que, a pesar de no pertenecer al mundo de los hombres, también eran peligros reales: barcos fantasma, cantos femeninos en el viento, luces en el horizonte... Pero todos estos riesgos eran un juego de niños si se les comparaba con el Kraken. Si el marinero encontraba en el camino del barco islotes rodeados de algas, en un lugar donde antes no había nada, o si se daba cuenta de que en las cercanías nadaban lo que en apariencia eran serpientes marinas que intentaban subir por el casco, de inmediato tenía que dar la voz de alarma. Sin importar la hora, todos los marineros de la tripulación tenían que trabajar para ponerse a salvo, quizá ajustando las velas para captar buenos vientos, quizá arrojando lastre para ganar velocidad; o bien, si la situación se tornaba desesperada, debían prepararse para luchar por su vida. Afilaban espadas y hachas a pesar de que, en realidad, no tenían muchas oportunidades de sobrevivir al ataque de la mayor de las bestias marinas.

Señor del mar profundo

El Kraken fue uno de los tantos monstruos acuáticos que poblaron la imaginación de los marineros del norte de Europa. Su nombre en escandinavo hacía referencia a algo torcido o malformado, y en el alemán moderno es una de las denominaciones que se le dan al pulpo. Del Kraken casi siempre sólo se puede apreciar lo que en apariencia es un islote liso de hasta dos kilómetros en un lugar donde las cartas náuticas no lo registran, o bien una serie de peculiares islotes rodeados de algas y cardúmenes de peces. En lo que la mayoría de los mitos coinciden es en que la bestia cuenta con tentáculos, que utiliza para arrastrar al fondo del mar a los navíos que tienen la desgracia de acercársele demasiado.

El Kraken pertenece a esa estirpe de monstruos colosales que de cierta manera representan al mar primigenio y al caos, tales como Typhon, Tiamat, y con el que quizá comparte algunas características en dimensiones: Leviatán. Sin embargo, a diferencia de los dos primeros, descritos con características de reptil, o del tercero, al que se le imagina como un gigantesco cachalote, el Kraken es casi siempre representado como un cefalópodo. Por lo general se le emparenta con otras criaturas de la mitología escandinava como el Hafgufa y Soekrabbe; sin embargo, cada uno de los anteriores tiene características distintas a las del Kraken (ver recuadro "Terrorres bajo el mar"). La bestia aparece de manera muy esporádica ante los ojos »

« de los hombres, pues es una criatura que ama las profundidades marinas y la soledad; pero cuando sale a la superficie, lo hace para alimentarse de una manera muy peculiar: en primer lugar, expele sus excrementos, los cuales, curiosamente, son de un sabor y un olor muy agradables. Acto seguido los peces se acercan a consumirlos a una determinada zona del mar (que está justo encima del monstruo), y cuando se junta un cardumen lo suficientemente grande, el Kraken emerge y los devora de un bocado. Una vez alimentado, la gran bestia regresa al mar a digerir su comida, y en unos cuantos meses volverá a la superficie a repetir el ciclo de excreción-alimentación. Los marineros sabían que el Kraken estaba a punto de alimentarse cuando encontraban el agua del mar particularmente espesa, pues consideraban que estaba llena de detritus del animal. Este conocimiento de sus costumbres era utilizado por los barcos pesqueros para obtener sustanciosas cargas. Si se encontraban de repente un bajío del que no se tenían noticias, alrededor del cual había gran cantidad de peces, de inmediato sabían que debajo de ellos estaba el Kraken a punto de comer. Conscientes de lo anterior, los marineros podían extender sus redes y llevarse mucho del alimento del monstruo. Esta operación, si bien rendía cuantiosos beneficios, también era profundamente riesgosa: si el Kraken se daba cuenta de que el pesquero estaba robando sus sagrados alimentos, con rapidez proyectaba alguno de sus tentáculos a la superficie para atrapar al navío y destruirlo. Estos tentáculos, refieren las fuentes de la época, eran de tal tamaño y grosor que “si agarrasen al más grande navío de guerra, lo arrastrarían al fondo de los abismos”, por lo que un pequeño barco que le robara su alimento no era ningún reto para el monstruo.



Una bestia existencialista

La descripción más precisa que se tiene del Kraken data de 1752 y es de la autoría del obispo de Bergen, de nombre Erik Pontoppidan. Dicho eclesiástico afirmó en su libro, *Historia natural de Noruega*, que la longitud de la bestia era por lo menos de 2.4 kilómetros, “del tamaño de una isla flotante”; que era muy similar a un calamar gigante, y que el riesgo máximo para los marineros que se encontraban con él no era su ataque directo, sino el remolino que dejaba en la superficie cuando se sumergía precipitadamente y que podía colapsar hasta el navío más robusto.

No obstante, su característica más peculiar era la conciencia que tenía sobre sí mismo. Si los marineros que intentaban pescar cerca del Kraken encontraban en sus redes un tipo muy particular de pólipos gigantes fluorescentes, sabían que su fin estaba cerca. Estos pólipos eran utilizados por el monstruo para atraer a las demás criaturas que compartían con él los fondos marinos y también servían para que la bestia, cuando quería terminar con su vida, atrajera a otras criaturas que pudieran matarla. Los pólipos representaban su deseo de autodestrucción, y el hecho de intervenir en el proceso atraía infinidad de desgracias o, quizá, la muerte. Curiosamente, la biología

Sabías que...

Inspirado en un grabado de Pierre de Montfort, Alfred Tennyson escribió en 1830 uno de sus poemas más famosos, “El Kraken”. Fue a partir de ese poema que el francés Julio Verne decidió incorporar a dicha bestia en su novela *20,000 leguas de viaje submarino*.



Terrores bajo el mar

Para sobrevivir, los escandinavos antiguos tuvieron que convertirse en diestros navegantes que en unos cuantos siglos dominaron los mares septentrionales de Europa. Por lo mismo, no es extraño que depositaran en el mar sus más altas aspiraciones y sus máximos miedos, los cuales representaban a través de diversas criaturas que encarnaban el lado más destructivo de las aguas. Por supuesto, el Kraken es la más conocida de ellas, pero no la única. Aquí enumeramos algunas de las más terribles:

Lyngbakr Descrito en la Edda prosaica (libro mítico-histórico de los vikingos), era un gigantesco pez que de cuando en cuando se aparecía fingiendo ser una isla, lo cual lo emparentaba tanto con el Kraken como con el bíblico Leviatán. Para los escandinavos, habitaba cerca del Mar de Groenlandia.

Hafgufa Probablemente sea una denominación local del Kraken. El *Speculum regale*, texto del siglo XIII, lo describe de la siguiente manera: "Los que dicen haberlo visto cuentan que su cuerpo se parece más a una isla que a un animal. Puesto que de él no se ha encontrado cadáver, algunos creen que existen sólo dos ejemplares de esta especie". Se alimenta atrayendo a los peces a su boca por medio del aromático aliento que emana de él. Al Hafgufa se le considera incapaz de reproducirse.

Soekrabbe Un cangrejo gigante que emerge de las profundidades marinas. Según el naturalista alemán Christian Franz Paulinus (1697), se trata de un gigantesco crustáceo, tan grande que sobre su lomo se podrían realizar ejercicios militares con un regimiento completo. Cuando la temperatura ambiental es templada, el monstruo sale a la superficie, exponiendo su dorso, el cual tiene el aspecto de rocas cubiertas de musgo. Si por mala fortuna alguna embarcación se acerca a la falsa isla, el Soekrabbe destruye con sus pinzas el casco y no duda en devorar a la tripulación.



actual ha demostrado que los pulpos son los anima-
les no vertebrados más inteligentes del océano.

El Kraken real

Es altamente probable que la creencia en el Kraken haya derivado de la existencia real de cefalópodos gigantes que habitan el fondo del océano. En 1802 el naturalista Pierre de Montfort escribió un tratado acerca de la vida marina, titulado *Histoire Naturelle Générale et Particulière des Mollusques*, en el que reconoce la existencia de por lo menos dos especies de calamar gigante: el Kraken (le llamó así en honor a su contraparte mítica) y el calamar colosal, más grande aún. A pesar de que Montfort incurre en numerosas exageraciones al momento de describir a las criaturas (en una

de ellas afirma que en 1782 pulpos gigantes acabaron con una flota entera), el suyo es el primer esfuerzo serio para desentrañar la leyenda de la realidad. Montfort fue considerado un charlatán en su época y murió en la pobreza en 1820. Fue hasta 1857 cuando se capturó el primer ejemplar de un cefalópodo gigante, dándole la razón, y sustentando la antigua leyenda del Kraken.

Actualmente la existencia de calamares colosales está bien documentada. Estos animales son tímidos y no atacan a las embarcaciones. Además, su hábitat natural se encuentra entre las enormes presiones del fondo marino, y no en la superficie, donde no sobreviven mucho tiempo. A pesar de eso, estos animales fueron, por mucho tiempo y sin desearlo, la encarnación de lo más terrible del océano. **M**



CAMINOS DE PERDICIÓN

Laberintos

Reproducido en todo el mundo desde hace miles de años, este símbolo encierra secretos que pueden descarriar y perder a quienes intentan revelarlos.

Cada año siete doncellas y siete manebos de Atenas eran enviados a la isla de Creta para internarse en el laberinto ahí construido. El propósito: que sirvieran de alimento al terrible Minotauro, su letal habitante. Si bien el encuentro con la bestia mitad toro mitad humano significaba una muerte casi segura, no menos espantoso era sucumbir perdido en los pasillos de la inextricable construcción, a la que era fácil entrar pero prácticamente imposible salir.

Tal fortaleza fue creada por el gran arquitecto Dédalos bajo las órdenes del rey Minos. Ahí el monarca escondió al Minotauro, vergonzoso fruto de la unión de su esposa, Pasifae con un toro divino. Ella había sido hechizada por Poseidón, dios de los océanos, en venganza contra Minos. El único valiente capaz de vencer al monstruo y de hallar la salida de la maraña de caminos y encrucijadas fue Teseo, príncipe de Atenas. En la *Odisea* se relata que el héroe fue ayudado por Ariadna, una de las hijas de Minos, quien le dio una madeja de hilo para encontrar el camino de vuelta y una espada para matar a la quimera.

Entre la realidad y la ficción

El laberinto de Creta es uno de los más conocidos del mundo. Relegado durante cientos de años al ámbito de la mitología, la idea de que hubiera sido real llegó de la mano de sir Arthur Evans (1851-1941) a comienzos del siglo XX. El arqueólogo descubrió los restos de un enorme edificio de más

de 17,000 m² en la isla de Creta. Dada la magnitud del terreno y lo peculiar de su arquitectura – más de 1,500 estancias estaban repartidas por la edificación en enrevesados patrones, corredores, escaleras, patios interiores y exteriores, así como largos pasillos– Evans pensó que se trataba del mítico laberinto, aunque después se decantó por reconocerlo como el palacio de Cnosos, construido hacia el año 2000 a. C. Para muchos expertos, Evans incluido, parece probable que la leyenda del laberinto se inspirara en este palacio, donde además de la arquitectura laberíntica son comunes los motivos alusivos a toros. Incluso la etimología de la palabra *laberinto* podría estar relacionada con la dinastía del rey Minos. La primera parte proviene de *labrys*, que significa ‘doble hacha’, en tanto que *inthos* designa ‘lugar’, esto la convierte en la ‘Casa de la doble hacha’, nombre con el que también era conocida la dinastía del rey Minos.

Otra de estas construcciones, que ha causado fascinación desde la antigüedad, es el llamado Gran Laberinto de Egipto. El conocimiento acerca de él se debe a diversos historiadores como Heródoto de Halicarnaso (484-425 a. C.) o Plinio el Viejo (23-79 d. C.), quienes lo describen como una impresionante edificación que superaba en magnificencia a las pirámides de Memfis.

El lugar, que según Heródoto habría sido construido por el faraón Amenemhat III (quien reinó entre 1818 y 1770 a. C.), estaba compuesto por más de 3,000 cámaras de piedra de altos techos, »



« colocadas en dos niveles y adornadas con hermosos relieves y estatuas representativas de los dioses. En las habitaciones subterráneas se cree que se encontraban las tumbas de los gobernantes que crearon el complejo. Tal era la maravilla que este laberinto representaba, que algunas de sus paredes se movían para despistar a los intrusos. Fue usado como depositario del conocimiento de esta civilización, de ahí el celo en su intrincado diseño. Debido a la falta de registros arqueológicos, el edificio se mantuvo por siglos entre la realidad y la leyenda hasta que, durante la segunda mitad del siglo XX, se descubrió en la actual Hawara, Egipto, un conjunto de ruinas de 75,000 m² que podría tratarse del nombrado laberinto. El arqueólogo estadounidense Robert M. Schoch, quien visitó el sitio en 2012, opina que aunque los niveles superiores se encuentran destruidos, las cámaras subterráneas podrían estar ocultas bajo la arena o inundadas por el manto freático.

Símbolo ancestral

Los orígenes del laberinto no corresponden a una construcción enrevesada, como hacen suponer los ejemplos anteriores, sino a una efigie cuyo origen es mucho más antiguo. Se trata de uno de los símbolos más vetustos de la humanidad cuyo diseño (líneas enrevesadas que conectan entre ellas) se encuentra en la mayoría de las culturas,

aunque en diferentes momentos. Desde Egipto y Grecia hasta Estados Unidos, Islandia, Sumatra o en México (ver recuadro “Laberinto maya”) el laberinto formó parte de una gran cantidad de culturas.

Las primeras imágenes laberínticas encontradas se remontan a finales del Neolítico (4,000 a. C.), en el Mediterráneo. Al principio eran dibujos tallados en el interior de cuevas pero después, con el avance de la civilización, también se les incluyó como motivo decorativo en cerámica, monedas o frescos. Su difusión es tal que es posible encontrar laberintos en casi todas las culturas: desde cerámica etrusca, joyería de Indonesia, monedas de la antigua Creta, entierros en Sicilia, mosaicos de las catedrales francesas, templos de indígenas americanos, santuarios musulmanes, obras de arte o en palacios y jardines europeos.

La representación más antigua que se tiene del símbolo del laberinto fue desenterrada en unas tablillas de barro en Pylos, Grecia, y data de hace unos 3,200 años. Éste tiene un diseño circular, el llamado laberinto clásico o de patrón semilla, definido por una única vía (sin atajos ni callejones sin salida que hagan perderse al explorador) que traza una serie de círculos concéntricos que rodean el centro del laberinto. Tal símbolo se extendió en la Antigüedad y durante mucho tiempo fue repetido en diversas y variadas culturas, a veces con cambios en su diseño (los romanos tenían un laberinto similar pero cuadrado) sin que por ello tuviera un significado definido o un propósito original determinado, adaptándose a las necesidades de cada civilización.

En algunas ocasiones ha fungido como imagen simbólica del mundo y del cosmos; una vía ceremonial que lleva al conocimiento a otro plano, de ahí que se crea que está estrechamente relacionado con la muerte y con el tránsito al más allá. También se le ha visto como una representación de la sinrazón, una herramienta contemplativa y, cuando aparece el laberinto diseñado para perder

Sabías que...

Para el geógrafo Nicholas Howarth, de la Universidad de Oxford, el origen del afamado laberinto de Creta no está en Cnosos, sino en la compleja red de túneles subterráneos, con grandes cámaras y callejones sin salida, que se extiende a lo largo de más de tres kilómetros por debajo de la ciudad de Gortina, en el sur de Creta.



a quienes se adentran en él, un sistema de protección. Prisión y caja fuerte a la vez que anuncia la presencia de algo precioso o sagrado que debe ser resguardado a través de retorcidos pasajes y vericuetos. Esta imagen, formulada a partir del laberinto de Creta, es la que más ha prevalecido hasta la actualidad.

Santa travesía

Fue en la Edad Media cuando la imagen del laberinto se transformó, de tener connotaciones meramente paganas a un símbolo religioso propio del cristianismo. Al principio era dibujado en manuscritos, pero desde el siglo XII y durante la época de las grandes peregrinaciones a Jerusalén muchas de las iglesias italianas y las grandes catedrales europeas albergaron enormes laberintos bellamente adornados en el piso de su nave central. También fueron trazados en las colinas, costas y todo tipo de lugares remotos. Aquellos fieles que por causas de fuerza mayor, como una enfermedad, plaga o guerra, no podían realizar el viaje a Tierra Santa, los recorrían (ya sea descalzos o de rodillas) pues en su centro (al cual se llega por un único camino) se hallaban las representaciones de Jerusalén y el paraíso.

El primer pavimento que se conoce de este tipo fue construido en la basílica de San Reparatus, en Argelia, durante el siglo IV. Pero el más famoso camino de salvación es el de la Catedral de Chartres, en Francia, construido en 1235. Tiene un diámetro de 10 metros y en él se hallan los nombres de los maestros constructores; se le utiliza a modo de prueba, que el peregrino debe atravesar para llegar a una sabiduría, como lo explica el autor Paolo Santarcangeli: “si sus pasillos sinuosos evocan las torturas del infierno, conducen también hacia el lugar en el que se cumplirá la iluminación”.



Laberinto maya

En Yucatán, México, en el sitio maya Oxkintok, se halla el único laberinto antiguo todavía en pie, el Tza Tun Tzat, cuyo significado es “lugar para perderse”. Construido durante el periodo Clásico Temprano (300–700 d. C.), es un reflejo del inframundo maya, de ahí que todo el camino se recorra a media luz. Quienes debían ser iniciados se adentraban en el complejo —con más de 20 metros de largo y 10 de ancho— y recorrían sus estrechos pasillos, escaleras y niveles en busca de la salida, ubicada en el tercer piso. Ahí los arqueólogos localizaron una cámara mortuoria con el cuerpo de uno de los gobernantes de la ciudad.



No sería sino hasta casi el siglo XIV que harían su aparición los laberintos de setos y arbustos, tan comunes en la actualidad. Eran diseñados como zonas de contemplación, y durante los siglos XVI y XVII se convirtieron en un elemento muy popular en los jardines. Sus diseños también evolucionaron, dando rienda suelta a la imaginación. Uno de los más famosos fue el construido para Luis XIV de Francia (1638-1715) en Versalles. Edificado entre 1672 y 1677, tenía unas 40 fuentes que representaban las fábulas de Esopo. Fue destruido en 1778, siguiendo la moda de la época (árboles al estilo de los bosques ingleses), la cual volvería a cambiar a finales del siglo XX. Hoy es posible visitar enormes laberintos como los hechos en campos de maíz, siendo más un divertimento que un espacio de contemplación o de prisión; han variado una vez más de significado, aunque aferrándose al paso del tiempo. **M**



LA FURIA DEL REY EN LA MITOLOGÍA

El león

Se le conoce como el señor de los animales terrestres, concebido bajo la forma de guardián, animal solar y símbolo de la realeza.

La leyenda dice que en los alrededores de la antigua ciudad griega de Nemea, ubicada entre Argos y Corinto, en el Peloponeso, habitaba un terrible monstruo con forma de león. La bestia, enviada por la diosa Hera para terrorizar a la urbe, poseía una fuerza sobrenatural que, en conjunto con su pelaje dorado, impermeable a los ataques de cualquier arma, la hacían invencible. Cuando el león secuestró a las mujeres de la región, muchos valientes intentaron detenerlo, sin éxito; sus garras eran más filosas que cualquier espada y atravesaban las armaduras más resistentes.

Pensando en la letalidad del león de Nemea, Euristeo, rey de la Argólida y enemigo de Heracles, envió a este semidiós a matarlo y despojarlo de su valiosa piel. Fue el primero de los 12 trabajos impuestos por él al héroe. Para lograrlo, el hijo de Zeus siguió al león hasta un desolado paraje y lo atacó, pero cuál sería su sorpresa al ver que ni su espada ni su garrote o flechas tenían efecto alguno sobre el animal. Al comprobar que acabar con él valiéndose de armas era imposible, decidió luchar cuerpo a cuerpo. Aprovechándose de que la guarida de la bestia tenía dos entradas, selló una y se introdujo por la otra, acorralándolo. En el calor de la batalla, Heracles logró imponerse con su descomunal fuerza y lo asfixió con sus propias manos. Gracias a la ayuda de Atenea, la diosa de la sabiduría, el semidiós descubrió que el cuero del animal

sólo podía ser rasgado con sus mismas garras. Desde entonces lo portó como armadura, usando la cabeza del fiero león como casco.

Rugidos lejanos

Otro gran héroe mítico que consiguió tal proeza fue Sansón, campeón de la tradición israelí, quien durante el trayecto a su boda fue atacado por un enorme *Panthera leo* y, al igual que lo hiciera Heracles, usó sólo sus manos para matarlo. Como relatan ambas historias, así como otras similares, para los pueblos antiguos no existía acto que demostrara mayor fuerza y valentía que luchar contra un león —si se hacía con las manos desnudas el mérito era mayor y evidenciaba la ascendencia divina del héroe—.

El investigador Juan Eduardo Cirlot, en su *Diccionario de símbolos*, afirma que nuestra atracción para con este animal es sumamente antigua, lo cual le ha ido sumando a través del tiempo una gran carga simbólica. Por ejemplo, además de su valor, fuerza y fiereza, el león también ha sido visto como la representación de la inteligencia, la dignidad y la sabiduría, en su papel de señor 'natural' de las bestias. Aunado a ello, y seguramente motivado por su melena dorada (a pesar de ser un animal de hábitos nocturnos), se le ha conectado con elementos como el oro, el fuego y el Sol, siendo la representación de este último para varias culturas. Ello explica su relación con los miembros de la realeza. A pesar de que eran pocos los leones »



de mujer. Otras ruinas mejor conservadas son las de la puerta de Hattusa, la antigua capital del Imperio hitita (siglos XVIII a XII a. C.), actualmente Turquía; los leones chinos que protegían los palacios o templos de los emperadores o, por poner un ejemplo más actual, los leones que resguardan la entrada de la Biblioteca Pública de Nueva York, en Estados Unidos.

Rey de reyes

La fascinación por esta criatura puede rastrearse desde el Paleolítico, hace unos 32,000 años. De este periodo datan algunas de las primeras representaciones pictóricas de leones en cuevas del sur de Francia o en piezas de marfil talladas, procedentes de Alemania. Asimismo, existe evidencia de que ya desde esa época varias culturas, como los persas, los mesopotámicos y los egipcios, lo consideraban el más poderoso de los animales terrestres.

Si bien en todas estas civilizaciones la veneración a los leones tuvo lugar –en algunas más que en otras–, es de resaltar el caso del Imperio egipcio, donde estos animales aparecen frecuentemente en sus textos e iconografía, pero en especial en la extinta Leontópolis, la ‘ciudad de leones’ (*Taremu*, en egipcio). Aunque hoy día sólo quedan restos de algunas de las construcciones que conformaron esta urbe, situada a unos 20 kilómetros de la

actual metrópolis Banha, al norte de El Cairo, es visible la importancia que tuvo en su apogeo (entre 818 y 715 a. C.). Ahí se rindió especial veneración al dios Maahes (conocido entre otras formas como Mihos o Maihes), representado con cabeza de león macho y cuerpo de hombre.

Se desconoce de dónde provino su culto. Se cree

« que en la Edad Media podían verse en tierras europeas, estas cualidades heroicas hicieron de él un animal favorito de los soberanos y nobles, quienes adornaron sus heráldicas familiares con su figura. Incluso en los cuentos, fábulas y leyendas es una de las bestias más mencionadas.

Escudo gatuno

A pesar de los diferentes casos en que los leones han devorado a seres humanos, es común que en la arquitectura y en otras obras se les represente como entes protectores. Son, por decirlo así, una representación elevada de lo que sería un perro guardián. De ahí que lo que resguarden por lo general sean objetos y piezas muy importantes, como entradas de ciertos edificios o templos. Comúnmente estos monumentos eran de piedra, pero también se han visto de bronce o de mármol. Una de las puertas de leones más antiguas que se conocen es la de Micenas, en Grecia, construida en el siglo XIII a. C. Sobre ella descansa un par de imponentes leonas; pero debido a que el paso del tiempo ha destruido su rostro, se cree que también puede tratarse de esfinges, animal mítico compuesto por cuerpo de león y cara

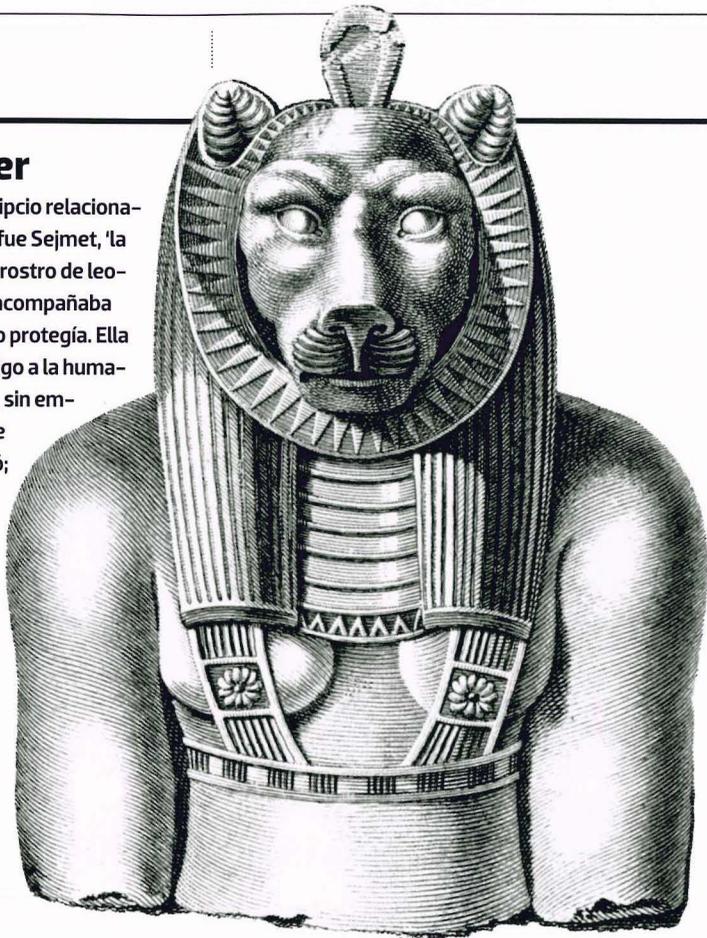
Sabías que...

En las creencias judeocristianas el león tiene un significado ambivalente. Por un lado, es una metáfora de la divinidad, cuyo rugido e indomable fuerza hacen temblar a los infieles; por el otro, también puede ser la representación del mal, del orgullo y de la soberbia.



Fiera hecha mujer

Otra diosa del panteón egipcio relacionada con la figura del león fue Sejmet, 'la terrible'. Esta mujer con rostro de leona era una deidad guerrera que acompañaba al faraón durante las batallas y lo protegía. Ella fue concebida por Ra como castigo a la humanidad por dejar de rendirle culto, sin embargo al observar la ferocidad de su nueva hija el dios se preocupó; si continuaba, terminaría con la Humanidad. Para evitar su ira, Ra ordenó que la embriagaran con una cerveza especial, la cual desde entonces es preparada en sus festividades. De este modo comenzó a ser también la diosa de las pasiones. En algunas ocasiones se le considera contraparte de la diosa Bastet, algo así como su representación furibunda, que se esconde cuando ha calmado su enojo. Fuente: palermo.edu



que pudo estar inspirado en un dios de la región de Nubia (en el sur de Egipto) llamado Apedemak, con el cual comparte su rostro leonino. Maahes fue el señor de la guerra. De acuerdo con la intrincada genealogía egipcia, era hijo del dios solar Ra y de la deidad gatuna Bastet. Su misión, al lado de su padre, era embarcarse cada tarde al caer el Sol y luchar contra la gigantesca serpiente Apofis (representación de la maldad) y evitar que triunfara.

En Maahes pueden hallarse muchos de los simbolismos y características propias del león que aparecen en las distintas mitologías del mundo. Entre los más importantes se encuentra el símbolo de la realeza, pues su culto estaba asociado fuertemente al del faraón; el valor era otra de sus virtudes, así como su fiereza y fuerza en batalla. También era un dios tenido por ecuaníme dado su sentido de la justicia: podía ser un cruel devorador y juez de los culpables, como protector de los inocentes.

El culto al dios felino, cuyo nombre significa "el que es fiel a su lado", se realizaba sobre todo en su templo de Leontópolis. De acuerdo con el historiador romano Claudio Eliano (160/170-235), en Egipto existían espacios dedicados a albergar leones, los cuales eran cuidados y alimentados. Si bien esto ocurría con los gatos que habitaban los templos de Bastet y a los que se momificaba al morir, se dudaba que sucediera lo mismo en el caso de Maahes y hubiera leones reales viviendo en la ciudad. Sin embargo, en 2001 la Misión Arqueológica Francesa de Bubasteion halló, en la zona de Saqqara, en Egipto, un esqueleto momificado de león. El mamífero, que a decir de los investigadores falleció de muerte natural, fue embalsamado y enterrado de forma ceremonial, lo que demuestra que estos animales pudieron ser criados en algunos santuarios y posteriormente sepultados en necrópolis sagradas. **M**



LA DAMA SOLITARIA

La Llorona

Un alarido en la madrugada puede escucharse en el monte o en la más moderna de las ciudades, y anuncia la presencia de un ser al que nadie se quiere encontrar. Por Omar Delgado

Cualquier trasnochador debería estar advertido: si luego de una parranda camina en despoblado durante la madrugada, ya sea en el campo o en las oscuras calles de la ciudad, podría encontrarse con una mujer a lo lejos; ella parecerá joven, lozana, y tendrá un cabello tan negro que se confundirá con el telón de la noche. Si es lo suficientemente temerario, tratará de acercarse a ella para hablarle de amores o, incluso, para robarle un beso. Ella lo observará a la distancia y tratará de huir, pero sin mucha convicción, insinuándole al tipo que, si insiste, cederá a sus requiebres. Si tiene suerte, el seductor se dará cuenta entonces de que la dama en cuestión no tiene piernas; que avanza flotando en el aire. Así, el frustrado donjuán podrá escapar para, al otro día, narrar el siniestro encuentro. Sin embargo, si trae al santo de espaldas, el hombre la alcanzará para abrazarla por la cintura e intentar darle un beso en el cuello. Ahí se dará cuenta, horrorizado, que la aparente bella mujer también tiene el rostro descarnado y cadavérico (o, según otras versiones, le presentará una cara de yegua). En cualquier caso, el hombre morirá de terror en ese instante; o, si se salva en ese momento, no durará más de un año en el mundo de los vivos.

Un espectro mexicano

La Llorona es, quizá, el más mexicano de todos los entes sobrenaturales que pueblan el imagina-

rio mundial. Ha estado presente desde antes de la Conquista española y existen numerosas versiones de su desventura. Su historia, aunque varía en detalles menores, es fiel a sus elementos principales: una mujer muy hermosa, indígena o mestiza, es seducida por un apuesto español, mismo que promete casarse con ella. El idilio se alarga por años, en los cuales ella tiene dos hijos —en algunos casos, tres— de su amante. Un día descubre que él la ha engañado todo el tiempo y que pretende desposar a una dama acorde a su linaje —una española o una criolla rica—, por lo que la mujer, despechada, mata a los hijos que tuvo con el ingrato. En algunas versiones —como en la versificada de Juan de Dios Peza—, los acuchilla; en otras, los estrangula o los ahoga en un río cercano. El destino de la filicida también cambia en cada versión regional: en algunas leyendas ella misma se ahoga al tratar de rescatar a sus hijos en el río o el lago donde los arrojó; en otras, es ejecutada por su crimen. En lo que coinciden todas es que la mujer, luego de su muerte, regresa a penar en las noches, caminando cerca de cuerpos de agua —ríos o lagos— mientras llora y se lamenta de su crimen. El alarido con el que rasga las noches la identifica de inmediato: “¡Ayyyyy, mis hijos!”

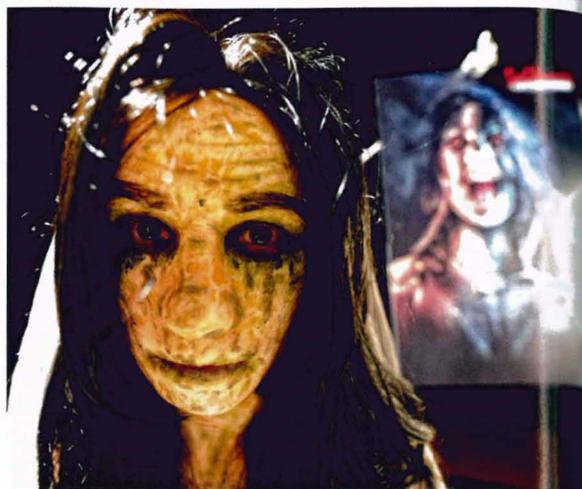
Ánima con raigambre

La Llorona forma parte de la estirpe de fantasmas que de alguna manera representan el miedo atávico de las sociedades heteronormativas hacia el po- ➤

« der seductor de lo femenino. A lo largo y ancho del mundo hay leyendas de mujeres que se aparecen en la noche y que atraen a los borrachos y mujeriegos para castigarlos por su conducta. Muy frecuentemente estos seres también, o bien han decidido no ser madres, u optaron por matar a su descendencia, por lo que se les atribuye un odio irracional hacia los recién nacidos –en especial si son hombres–. Quizá la primera y más poderosa de estas damas brutales sea Lilith, demonio asirio que se presentaba bajo el aspecto de una voluptuosa doncella alada y que se ocupaba de drenar la vitalidad de los jóvenes varones –por medio de poluciones nocturnas–, y de causarle a los recién nacidos lo que actualmente se conoce como muerte de cuna. Lamia, otra pariente de la Llorona, se aparecía en los campos de Grecia, bien en forma de lechuza, bien como una bellísima doncella de pies de bronce, para devorar a los niños de pocos meses. Está también, por supuesto, Medea, la hechicera seducida por Jasón que decide matar a sus propios hijos para castigar al infiel héroe, quien por cierto se había decidido casar en segundas nupcias con una joven de más alcurnia. Todas ellas tienen dos características que se repiten de manera arquetípica en prácticamente todas las culturas: su capacidad de seducción y su odio hacia los hombres que se las dan de seductores y a los niños recién nacidos.

La Llorona mexicana difiere un poco de ellas en su arrepentimiento. Su llanto tan característico muestra eternamente el error de haber asesinado a sus hijos por el amor de un ingrato. Sin embargo, el odio al amante traicionero ahí sigue, pues la Llorona usará la belleza que tuvo en vida –y que de alguna manera ocasionó su perdición– con el propósito de atraer a tipos similares a su seductor y arrastrarlos con ella.

Los primeros rastros que se tienen acerca del espectro se encuentran en la creencia de la diosa mexicana Cihuacóatl, una de las diosas relacionadas con la tierra y la fertilidad femenina. Los informantes de



Sahagún la retratan como: “[...] Un diablo que pintaban como mujer, la cual llamaron Cihuacóatl. Cuando aparecía, aparecía en forma de mujer del palacio. Espantaba, asombraba y voceaba de noche y, según la relation (*sic*) de nuestros antepasados, este demonio daba pobreza y trabajos, lloros y aflicciones. Y hacíanle fiestas y sacrificios, y dábanle ofrendas para que no se ofendiese”.

Esta dama tenía la costumbre de aparecerse gritando en las noches en Tenochtitlan. Cualquier desafortunado que se la topara de frente debía resignarse a vivir un periodo de hambre y penurias –pues tal era su impronta–. Pero Cihuacóatl también tenía la función de anunciar desgracias. En las vísperas de la llegada de los españoles una serie de presagios funestos le fueron presentados al tlatoani Moctezuma Xocoyotzin. Se decía que en ese tiempo una mujer espectral –identificada como la diosa– volaba en los cielos mientras prefería gritos desgarradores y lamentaciones, entre

los que se podían distinguir las palabras que serían su característica principal en siglos posteriores: “Ay, mis hijos, mis pobrecitos hijos, mis desdichados hijos”.

Luego de la Conquista, entre los novohispanos se corrió la voz de que una mujer espectral se aparecía todas las noches en la Catedral Metropolitana. Justo a las doce, la dama salía a la plaza mayor,

Sabías que...

Varias series estadounidenses, tales como *Grimm* de la NBC o *Supernatural* de Warner Brothers, han tocado el tema de la Llorona en algunos de sus capítulos. Incluso el espectro fue el enemigo a vencer por los protagonistas en el capítulo piloto de la segunda temporada.



Las muchas lloronas

Al ser un espectro arquetípico, la Llorona tiene numerosos avatares en toda Hispanoamérica. Los siguientes son algunos:

Argentina: Llorona Es una mujer que arrojó a sus hijos a un río y luego se suicidó debido al remordimiento. Se sube a la grupa de los caballos donde viajan los parranderos para matarlos con su abrazo.

Chile: Pucullén Lloro eternamente por que le quitaron por la fuerza a su hijo de brazos. La pueden ver únicamente quienes están cercanos a morir, los chamanes y los animales. Es guía para las almas de los muertos y con su llanto impide que el espíritu del fallecido regrese a hostigar a sus familiares. Su nombre significa en mapuche "Muchas lágrimas".

Costa Rica: Wikela Hija de un cacique, enamorada de un español. Al tener un hijo de éste, el cacique manda despeñar al bebé en una catarata cercana. El gobernante también maldice a su hija, condenándola a vagar por los bosques dando espantosos alaridos.

El Salvador: Siguanaba Vaga por los pueblos llorando por sus hijos. Cuando encuentra una iglesia, entra en ella y desaparece junto al altar. Quien tenga la desdicha de mirarla estará obligado a seguirla por toda la eternidad, a menos que tenga una fuerza de voluntad enorme, capaz de romper su hechizo. Si alguien la observa a lo lejos, lo mejor es no darle la espalda, pues de lo contrario la Siguanaba aparecerá de inmediato a su lado.

Panamá: Tulivieja Cuentan de una muchacha fiesterera que para ir a un baile quiso dejar a su bebé recién nacido a cargo de su madre. Pero la anciana se negó a cuidarlo, por lo que la joven lo dejó al lado de un tule, cerca de un río. Esa noche llovió, y el río dio una crecida que arrastró al niño. Al no encontrarlo, lanzó alaridos espantosos reclamando a Dios. Éste la castigó, convirtiéndola en un ser con agujeros en la cara y cabellos hasta los pies. Está condenada a buscar a su hijo por toda la eternidad.

caminaba por lo que actualmente es la calle de Moneda hasta llegar a la iglesia de la Santísima Trinidad —misma que en ese tiempo marcaba los límites del islote en el cual estaba edificada la ciudad—. Ya estando ahí, el espectro soltaba su consabido grito y se hundía en la acequia que estaba frente al portón de la iglesia. A partir de entonces muchos comenzaron a especular acerca de los orígenes del fantasma: hubo quien decía que era la mismísima Malinche —quien, por cierto, también se dice, ronda como fantasma en su casa de Coyoacán—, o alguna de las princesas hijas de Moctezuma que se entregaron a los conquistadores. Otros decían que era una dama criolla que había matado a sus hijos por despecho. Pronto, los relatos de la Llorona aparecieron por todo México, e incluso por Hispanoamérica. En muchos casos se le cambiaba el nombre, pero las características del ser prevalecían. Dos de las versiones literarias más notables de la historia del espectro son las de Juan de Dios Peza (1852-1910) y la de Artemio de Valle-Arizpe (1888-1961). La primera es una historia versificada en que a la protagonista se le da el nombre de doña Luisa, una mujer de clase humilde que fue seducida por

don Nuño de Montecarlos. La joven tuvo dos hijos con el caballero, y luego de descubrir que éste se había casado con otra, decide acuchillarlos. Peza sostiene en su versión que doña Luisa fue juzgada por el tribunal de la Santa Inquisición y ejecutada en la picota. Por otro lado, Valle-Arizpe no le atribuye ninguna identidad —aunque sugiere que podría tratarse de doña Marina—, y describe la ruta que el espectro toma todas las noches, así como su apariencia. Sea cual sea su historia, ésta se va replicando en cada barrio, en cada pueblo, en cada ciudad, adoptando detalles distintos, pero siempre apegada a los hechos básicos.

Hoy en día la Llorona continúa siendo un referente en las creencias de los hispanoamericanos. Su historia va modificándose en detalles, actualizándose. Las comunidades chicanas aún la tienen como una herencia traída desde sus lugares de origen, y que puede verse replicada en películas, series de televisión y creepypastas (historias breves de miedo). Aun en la era del Internet, de las cámaras omniscientes y de los drones, no hay quien haya escuchado la historia de la Llorona y que pueda caminar en la noche sin temor a encontrarse con ella. **M**



ESPEJO DE PLATA

Dioses de la Luna

Su fría belleza en el firmamento representa el poder femenino, lo que le ha otorgado un importante lugar en las diferentes mitologías del mundo.

En la mitología de los navajo, pueblo autóctono de Arizona, Estados Unidos, la Luna es conocida como la 'mujer cambiante' o *Asdzáá nádleehé*. Es capaz de transformarse a sí misma cada determinado tiempo: en el invierno envejece y parece una anciana, pero en primavera vuelve a convertirse en una joven y hermosa mujer, de tal manera que nunca muere. Se dice que vive sola, en una casa flotante, y que es la esposa del Sol, con quien concibió dos hijos. Ellos fueron los encargados de librar al mundo de la mayoría de los males y monstruos que en aquel entonces existían, pero dejaron algunos como el hambre, los piojos y la pobreza para que los humanos se hicieran fuertes y astutos al combatirlos. Precisamente la gente de este pueblo fue creada por *Asdzáá nádleehé*. Ella los elaboró a partir de piezas de su propia piel, por eso su figura ocupa un lugar especial en las tradiciones de esta cultura, pues representa el poder de la vida, de la fertilidad y de los cambios de las estaciones. Como madre y esposa, también es la guardiana de las mujeres que entran en labor de parto, de las jóvenes que se convierten en mujeres y de las bodas.

La Luna, nuestro satélite natural y el astro más cercano a la Tierra, ha atraído la atención de los seres humanos desde que éstos aparecieron. Así lo prueban las diferentes leyendas y mitos que existen en torno a ella en el mundo, varios de los cuales han perdurado hasta nuestros días.

Más tangible aún son los monumentos y lugares sagrados edificados en su honor, por ejemplo la Pirámide de la Luna, en Teotihuacan, o Quillarmiyoc, en Perú, donde los incas veneraban a este astro al que llamaban 'Mama Quilla', hermana y esposa del Sol; también sus fases han regido la vida de diferentes pueblos, como es aún el caso del calendario islámico.

Es entendible que tanto el Sol como la Luna tuvieran un lugar especial dentro del imaginario humano, y desde el principio adoptaron roles tutelares en la mayoría de las religiones antiguas. Así, por lo general el Sol ha sido considerado el astro rey, personificado como hombre, en tanto que a la Luna se le ha asignado el papel de su contraparte, siendo en algunas ocasiones su consorte o su hermana. Ella representa lo femenino, lo frío y acuático, en tanto que el Sol es luz, calor y fuego, siendo ambas entidades complementarias.

Guardianes nocturnos

Uno de los cultos lunares más antiguos que se conocen proviene de la mitología mesopotámica. En ella destaca que esta deidad era representada por una figura varonil conocida como 'Sin' (aunque también se le llamaba Nanna, Nannar o Zuen). La leyenda cuenta que cada noche él emergía de las aguas y comenzaba a navegar su barco por el firmamento; de vez en cuando decidía iluminar la Tierra, entonces se posaba en algún punto del cielo nocturno y sorprendía con su fulgor a quienes »



« planeaban ocultarse para cometer fechorías. Debido a esta actuación se le consideraba una deidad protectora de la justicia. Otros de sus atributos lo hacían el señor de la fertilidad, de las estaciones y del calendario.

Este dios, junto con Samash, la divinidad del Sol, quien en algunos mitos es considerado su hijo, y el planeta Venus, relacionado con la diosa Ishtar, formaban la tríada divina de esta religión politeísta. Resulta peculiar que Sin no sólo sea representado como un anciano con turbante y larga barba color lapislázuli, apariencia opuesta a la que más tarde sería la tendencia femenina en la mayoría de las religiones (como es el caso de la diosa griega Selene o la romana Diana), sino que además se le adjudicara el papel de padre de las otras dos grandes deidades. Ello podría dar pistas de la importancia que en algún momento tuvo para estos pueblos.

En el caso de la cultura egipcia sucede algo similar. La primera y más antigua deidad lunar tiene apariencia masculina. Además no fue sólo una, sino dos las deidades que compartieron los atributos de la Luna: Tot y Jonsu. El primero fue una deidad lunar venerada sobre todo en la ciudad de Hermópolis; su culto fue resultado del sincretismo de diversos dioses, de los cuales retomó varias características a lo largo del tiempo, por ejemplo era el encargado de regular y ordenar el Universo, de calcular y contar las estrellas y de medir el tiempo al establecer el primer calendario. Sin embargo, quien simbolizaba a la Luna era Jonsu, cuya apariencia era la de un joven con cabeza de halcón.

Ambos casos, tanto el de Sin como el de Jonsu, dejan entrever que en algún momento la Luna y su culto tuvieron una importancia destacable, quizá incluso mayor que la del Sol. Es posible que ello se debiera a la proximidad de la Luna a la Tierra, que en algunas ocasiones la hacía parecer más grande que el astro rey. Esto es posible si se considera que Sin es una deidad sumamente antigua y que con el tiempo fue degradada en su culto. Otra cosa

que destaca es que a ambos dioses masculinos se les relacionara con la fecundidad de las mujeres y de la naturaleza. La razón posiblemente sea la coincidencia que existe entre el ciclo lunar con el ciclo menstrual de las mujeres, los cuales duran 28 días cada uno. Puede que a partir de que el imaginario colectivo se hiciera consciente de esta relación, se abandonara la apariencia masculina de la Luna y comenzara a ser representada como un ente puramente femenino, situación que en la mayoría de las culturas se ha mantenido hasta nuestros días.

Dama blanca

Bajo esta nueva etapa presidida por los dioses lunares femeninos, uno de los mitos más recurrentes fue el de Selene —representación de la Luna— y Endimión. Su leyenda deja entrever la fascinación que los antiguos habitantes de Grecia llegaron a mostrar ante la belleza del astro (ver recuadro "Bajo la blanca luz"). No obstante, la deidad griega consagrada a la Luna fue Artemisa, hermana gemela del dios Apolo y que también estaba asociada a la cacería. Su símil romano fue Diana. En la mitología mesoamericana, en especial la cultura mexica, la deidad lunar era Coyolxauhqui, destazada por su propio hermano, el dios de la guerra Huitzilopochtli, al tratar de instigar la masacre de su madre. Entre los mayas la diosa era Ixchel, quien regía los menesteres lunares en tanto que para los irlandeses la diosa Danu tomaba, entre sus muchos dones, el de deidad lunar. Al igual que se relaciona con lo femenino, el astro es vincula-

Bajo la blanca luz

Algunas versiones de la leyenda griega de Endimión y Selene cuentan que es el joven pastor quien se enamora de la Luna, a raíz de contemplarla cada noche. Otras dicen que es Selene, la personificación griega de este astro, la que al sorprender a Endimión dormido junto a un cueva, queda prendada de su belleza y lo visita furtivamente cada noche. Al final, sin saber que se corresponden, ambos viven un peculiar romance y engendran 50 hijas. Para perpetuar su amor Selene pide a Zeus que le conceda a su amante la vida eterna. Él acepta, pero con la condición de que Endimión permanezca dormido, pues en los ratos en que esté despierto envejecerá. Este mito hace hincapié en la admiración que la belleza de la Luna ha despertado en los seres humanos desde la antigüedad. Para los poetas ha sido un elemento común, visto como inalcanzable; una mujer de belleza fría e inquietante. Después de todo, hasta el primer alunizaje en 1969 ella había permanecido inalcanzable para los mortales, que sólo podían observarla pasivos.



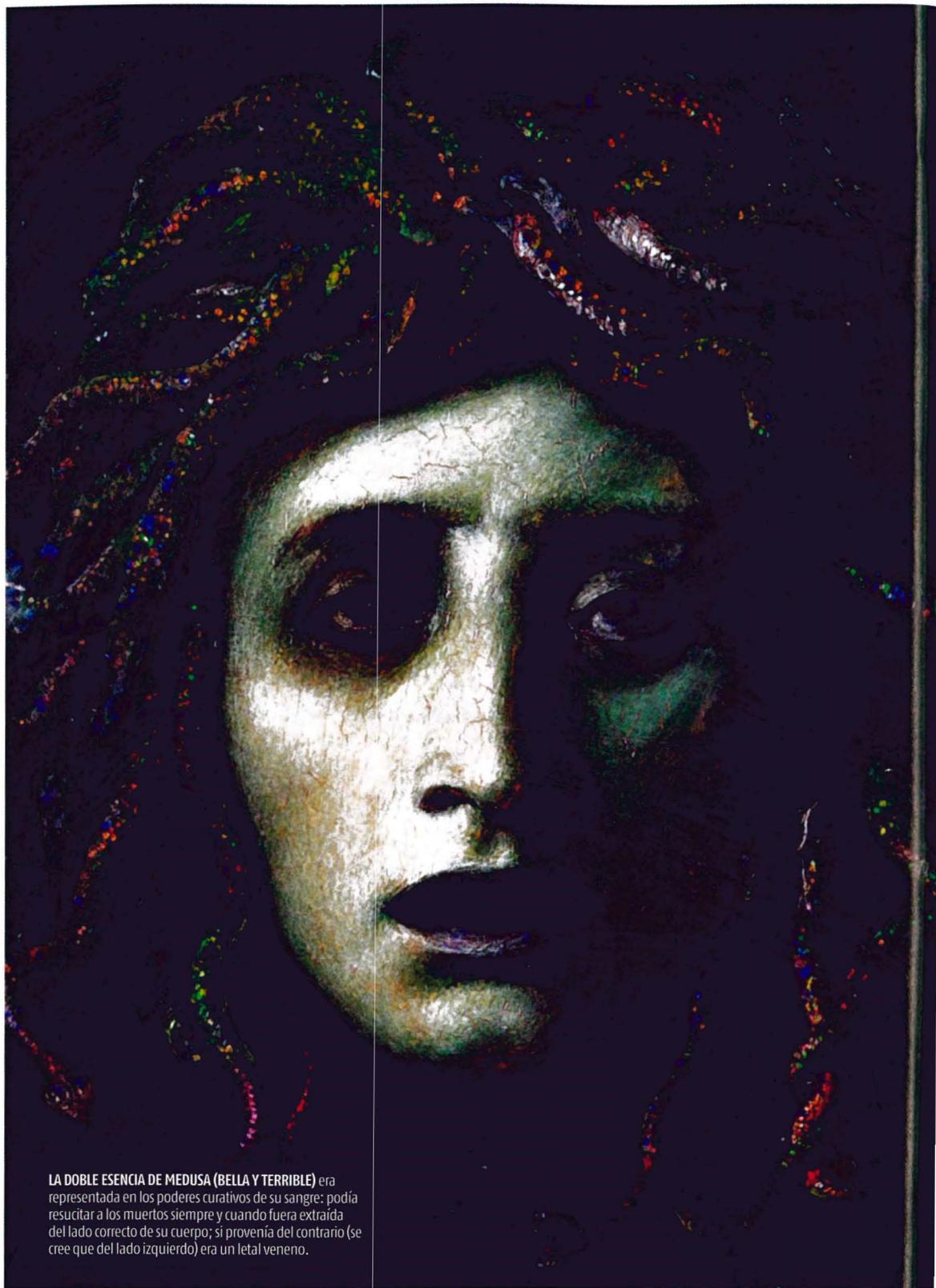
do casi universalmente con elementos acuáticos, posiblemente porque los antiguos conocían la influencia que es capaz de ejercer sobre las mareas. Aunado a ello, en diversos mitos se le idealiza como un símbolo de fertilidad y la reproducción.

Hechizo lunar

El astro también ha inspirado muchas supersticiones debido a su singular ciclo de 'renacimiento' y 'muerte', en el que para algunos se refleja el devenir de la vida misma. A lo largo de 28 días que dura la rotación de la Luna, el satélite vive metafóricamente el paso de una vida: nace, se desarrolla, entra en plenitud, para después decaer y morir. De ahí que se le considere lo opuesto del Sol, un ente oscuro y enigmático con la capacidad de entrar y salir del mundo de los muertos y de los vivos de modo recurrente. Al menos así lo mencionan algunas culturas como la mexicana, cuyos pobladores creían que el tiempo en que

la Luna desaparece se debe a que viaja al inframundo, para luego renacer. Así, el astro funciona como un enlace entre ambos universos. De igual manera, explica la connotación mística que se le da a la Luna llena, a la cual se le ha hecho causante de la locura de algunas bestias y hombres, al ser su luz la responsable, por ejemplo, de las maldiciones. Al igual que el hombre lobo, existen algunos animales a los que generalmente se les relaciona con la Luna. Uno es el conejo o la liebre, que se dice habita en la cara visible del astro. Muchas leyendas tratan de explicar cómo es que llegó hasta ahí. Una de ellas, de origen precolombino, cuenta que fue el dios Quetzalcóatl quien estampó la imagen del conejo luego de que éste se ofreciera a servirle de alimento. Las narraciones chinas también hablan de una liebre que habita la Luna, la cual se encarga de triturar el elixir de la inmortalidad y sirve de compañía a Chang'e, la diosa china lunar. **M**

Fuentes: Diccionario de símbolos, de Juan Eduardo Cirlot; Enciclopedia de los mitos, de Nadia Julien; Algunos aspectos del culto a la Luna en el México antiguo, de Yolot González



LA DOBLE ESENCIA DE MEDUSA (BELLA Y TERRIBLE) era representada en los poderes curativos de su sangre; podía resucitar a los muertos siempre y cuando fuera extraída del lado correcto de su cuerpo; si provenía del contrario (se cree que del lado izquierdo) era un letal veneno.

LA DAMA DE LAS SERPIENTES

Medusa

Con una sola mirada, quienes estaban frente a esta terrible fémina eran convertidos en piedra. Ella, arquetipo de la mujer fatal, es también un símbolo universal del horror.

Durante su visita a Italia, entre 1786 y 1788, el poeta y dramaturgo alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) visitó el palacio donde el arqueólogo italiano Giuseppe Rondanini resguardó su colección de arte clásico. Entre las piezas más importantes de la galería estaba la llamada *Piedad Rondanini*, última estatua esculpida por Miguel Ángel; no obstante, la 'obra maravillosa' que cautivó al autor de *Fausto* fue una pieza de mármol, de unos 40 centímetros, con el rostro de una hermosa mujer. Al ver esta pieza es difícil reconocer quién es la dama, al menos hasta que se cae en cuenta de que su cabellera, perfectamente peinada, está formada por serpientes en lugar de rizos. Se trata de Medusa, el monstruo griego femenino con el poder de convertir en piedra a todo aquel que la viera a los ojos.

Dos caras

La bella y patética expresión de la escultura *Medusa Rondanini*, copia de un bronce realizado hacia el 440 a. C. por el famoso escultor griego Fidias (490-431 a. C.), ha fascinado no sólo a Goethe. De acuerdo con la experta en arte y arquitectura Janer

Danforth Belson, podría ser el ejemplo más antiguo de las llamadas 'hermosas gorgoneiones', término alusivo a las 'gorgonas', monstruos femeninos de la mitología griega a los que pertenecía Medusa.

Específicamente en el arte, el *gorgoneion* refiere a las figuras y representaciones de la cabeza de esta criatura, las cuales fueron muy utilizadas en la Antigüedad en las fachadas de los templos y santuarios, así como en la decoración de

cerámicas, telas, monedas y armas, pues se creía que tenían propiedades protectoras y eran capaces de alejar a los intrusos y brindar protección contra cualquier mal.

Pero a diferencia de 'la Rondanini', la mayoría de estas esculturas, realizadas entre el siglo XVIII a. C. y el siglo V a. C., muestran a la gorgona terrible y grotesca con la boca abierta y la lengua de fuera, cuyos

ojos saltones miran fijamente al visitante, más acordes al 'monstruo horroroso y espantoso' que autores como Hesíodo (siglo VII a. C.), Homero (siglo VIII a. C.) y Apolodoro de Atenas (180-119 a. C.) relatan en sus obras. Este último también dice que las gorgonas tenían manos bronceas y alas doradas.

Sin embargo, en la expresión compungida de la cabeza de 'la Rondanini' se descubre una segunda ➤





Lucha de poderes

Para el escritor inglés Robert Graves el mito del asesinato de Medusa a manos de Perseo simboliza el momento de transición de la sociedad matriarcal, representada por Medusa, a una sociedad patriarcal. A decir de él, la máscara de la gorgona tenía la función de mantener a los hombres lejos de los misterios (saberes) reservados a las mujeres en la Antigüedad. "La máscara también fue usada por jóvenes doncellas para protegerse de la lujuria masculina. El episodio de la victoria de Perseo sobre Medusa representa el fin del predominio femenino y la toma de posesión de los templos por los hombres, que se habían convertido en los amos de lo divino, saberes que durante mucho tiempo la cabeza de Medusa les había ocultado", explica el profesor de literatura inglesa Cary Nelson, de la Universidad de Illinois, en el artículo "Medusa in Myth and Literary History".

El escritor y poeta romano Ovidio (43 a. C.-17 d. C.), autor de *Metamorfosis*, en su libro IV explica que la razón de que Medusa pudiera morir, a diferencia de sus hermanas, era que en sus orígenes fue humana y no monstruo.

Su belleza, relata el poeta, era admirable. "Era la figura más bella, el partido más codiciado", pero no había parte más divina en la joven Medusa que sus rubios cabellos. En algún momento la muchacha pecó al comparar su hermosura con la de Atenea; quizá incluso proclamó que era tan bonita o más que la deidad. Era tal la fisonomía y voluptuosidad de Medusa, que la severa virgen hija de Zeus sintió celos y aguardó el momento apropiado para verter toda su ira sobre la chica.

Según el relato, Poseidón, el dios del océano, vio a Medusa y enloqueció de deseo por ella. La atrapó y la violó, justo en uno de los templos de Atenea, lo cual despertó la furia de ésta. La diosa, en lugar de castigar al dios del mar, prefirió saldar sus cuentas con Medusa y castigarla transformándola en una gorgona.

« esencia de este ser. No el de la victimaria que aterrorizaba a quienes intentaran cruzar sus dominios, sino el de una mártir presa de su destino.

Doble víctima

De acuerdo con Hesíodo en su *Teogonía* (siglo VII a. C.), las gorgonas eran hijas de los dioses marinos Forcis y Ceto. De ellas Medusa era la menor y la única mortal. El trío vivía más allá del océano, en los confines del mundo, y mientras algunos autores señalan que las tres tenían serpientes por cabellos y el poder de petrificar a quien las mirara, otros reservan ambas condiciones sólo para Medusa.

Su rubio cabello, símbolo de belleza femenina y que en otro momento fue su mayor orgullo, se trocó en serpientes siseantes. Su rostro y cuerpo mutaron, aunque la maldición no pudo esconder su atractivo natural. Aun así, nunca podría ser admirada, pues aquel que lo intentara quedaría transformado en piedra. Ante el cambio, Medusa huyó de los suyos y se desterró a una cueva en los confines del mundo. Fue hacia el siglo V a. C. que esta versión de la leyenda comenzó a hacer eco entre los artistas y artesanos, quienes retomaron su figura y la muestran como un personaje trágico: raptada, violada, castigada y decapitada; al final, usada por quien la perdiera, Atenea.



El crimen de Perseo

Otro episodio importante en torno a esta criatura es su decapitación a manos del semidiós Perseo, hijo de Zeus y de la mortal Dánae. El mito, narrado por diversos autores clásicos, relata que Perseo y su madre vivían en Sérifos, una isla del mar Egeo gobernada por el rey Polidectes, quien envió al joven héroe a traer la cabeza de la gorgona. El verdadero objetivo del soberano, como bien sabía Perseo, era hacer que lo mataran para poder cortejar a su madre Dánae. También sabía que sin ayuda de los dioses decapitar al monstruo sería imposible; pero gracias a los favores de la diosa Atenea (o de Hermes, según otras versiones), el semidiós consiguió el casco de Hades, deidad del inframundo, que hacía invisible a quien lo usara. De Hermes, el mensajero divino, obtuvo un par de sandalias aladas, que lo llevarían hasta su destino. El mismo Zeus le facilitó una espada para hacer el terrible corte, y de Atenea recibió un escudo cuya superficie había sido pulida con tal esmero que reflejaba todo como en un espejo. Ella también le advirtió que por nada del mundo mirara directamente a la gorgona.

Frente a la cueva donde ésta y sus hermanas, Esteno y Euriale, habitaban, Perseo se encontró con una

multitud de estatuas de animales y personas en cuyos rostros había quedado perpetuado una expresión de terror. El joven se armó de valor y, haciendo caso al consejo de Atenea, utilizó el reflejo de su escudo para ver alrededor e internarse en la madriguera. Ahí encontró a la criatura, postrada y con los letales ojos cerrados. “Cuando contempló el rostro de Medusa dormida, reflejado en el metal de su escudo, pues no se atrevía a mirarla para descargar el golpe, casi se halló sin fuerzas para abatir la espada; sólo el designio de la diosa Atenea pudo obligarlo a cortar la cabeza temible”, narra el crítico de arte, poeta y ensayista Juan Eduardo Cirlot. Del cuello cercenado de Medusa brotaron los hijos que Poseidón le había engendrado pero que se habían quedado en su interior cuando fue transformada en gorgona: el caballo Pegaso y Crisaor, el guerrero.

Luego de meter el botín en un saco especial para repeler sus poderes, Perseo fue perseguido por las demás gorgonas, a las que logró burlar. El héroe, relatan los mitos, utilizó los poderes de petrificación que aún conservaba la cabeza para convertir en piedra al gigante Atlas, rescatar a la virgen Andrómeda, castigar a Polidectes y al final la entregó a Atenea, quien la colocó en su escudo para infundir miedo a sus enemigos y paralizarlos. **M**

Sabías que...

En la Antigüedad no se hicieron representaciones de la Medusa de cuerpo entero, sólo de su cabeza, y son conocidas como gorgoneiones; eran usadas para resguardar templos y santuarios.





BESTIA ANCESTRAL

La leyenda de Nian

Cada víspera del Año Nuevo en China, un monstruo se encargaba de propagar el terror. Conoce la leyenda detrás del festejo más famoso de este pueblo.

El *Nónglì Xīnnián* —o festival del Año Nuevo— es la celebración más importante en el país de la Gran Muralla, incluso es realizado en todo el mundo por inmigrantes de origen chino. A diferencia del calendario gregoriano —propio del mundo occidental—, el chino se rige a partir de las fases de la luna, por lo que es variable el día en que se celebra el Año Nuevo, aunque siempre entre los meses de enero y febrero. Es entonces cuando los desfiles, los bailes, la música y los fuegos artificiales se apoderan de las calles y plazas adornadas con motivos en rojo mientras las familias se reúnen a esperar la llegada del ciclo por venir.

Conocida también como Fiesta de la Primavera —marca el principio de esa estación y el fin del invierno—, la celebración se remonta a unos 5,000 años atrás; es una de las tradiciones más antiguas que han perdurado hasta nuestros días. Es por esta razón que su origen se pierde en el tiempo, sin embargo una leyenda asegura que detrás de este festejo de color y buenos deseos se esconde una terrible bestia conocida como Nian, la cual en el pasado remoto fue el azote de toda China.

Quimera oriental

Se dice que el monstruo Nian se ocultaba en el fondo del mar o en las montañas más altas: tenía cuerpo de toro, cabeza de león y cuernos como los del unicornio; sus fauces eran tan grandes que

podía engullir un pueblo entero. Durante la víspera de la primavera el espantoso ser despertaba de su sueño invernal y, cuando no encontraba suficiente alimento, atacaba los poblados a su paso. A veces incluso sólo por diversión destruía o devoraba cultivos, animales o humanos. Nada estaba a salvo, sobre todo los niños, por cuya carne tenía predilección.

Debido a su fuerza y poder, para la gente común era imposible enfrentarlo, así que cada noche de Año Nuevo abandonaba sus aldeas y huía a los montes para escapar de Nian. En alguna de esas ocasiones, un anciano llegó a una de las poblaciones que se preparaban para huir. Dada la urgencia y el pánico que se apoderaba de los pobladores, nadie se percató de él, excepto una vieja mujer a la que el forastero pidió alimento y hospedaje. La mujer le recomendó seguirla hasta su refugio, pero el hombre le dijo que si le permitía quedarse en su casa esa noche, se encargaría de ahuyentar a la bestia. La anciana, estupefacta, intentó convencerlo para salvar su vida, y él se negó. Al final, a la mujer no le quedó más remedio que dejarlo hacer su voluntad.

Al día siguiente todos esperaban encontrar sus casas destruidas y al hombre muerto. Para su sorpresa, no sólo el forastero seguía vivo, al parecer Nian por primera vez no había causado estragos. El hombre era un sabio —otras versiones señalan que era un dios con forma humana— que conocía las debilidades del engendro y las había »

Dios del hogar

Otro mito relacionado con el festejo del Año Nuevo en China tiene que ver con el dios Zao Jun, deidad de la cocina. Una de tantas versiones de la leyenda, la cual se remonta al siglo II a. C., afirma que Zao Jun fue durante su vida un hombre que dejó a su mujer por irse con una amante más joven. Como castigo por esta acción, los dioses lo dejaron ciego.

Tras quedar imposibilitado, su amante lo abandonó y Zao Jun tuvo que dedicarse a mendigar para subsistir. En una ocasión, sin saberlo, llegó a la casa de su antigua esposa y fue recibido por ella; su ex mujer se apiadó de él, lo alimentó y lo cuidó. Sin enterarse que hablaba a la que había dejado, Zao Jun contó su historia y lo arrepentido que estaba de haber obrado como lo hizo. Por disculparse sinceramente, los dioses le devolvieron la vista, sin embargo al descubrir que estaba frente a su mujer no soportó la vergüenza y se arrojó al horno de la cocina. Ella rescató los restos de Zao Jun y los puso en un altar. Ante este acto los cielos se conmovieron por su pena y lo convirtieron en dios.

Desde entonces se cree que Zao Jun habita en las casas durante el año y se encarga de vigilar el comportamiento de la familia. Antes de que llegue el nuevo año va donde se halla el Emperador de Jade, el señor de los cielos, y reporta si es una familia que merece buena o mala fortuna. Es durante los días en los que el dios de la cocina está fuera, que se aprovecha para hacer limpieza a fondo en los hogares. Ello con el fin de recibir con plenitud el año entrante y dar la mejor impresión al Emperador de Jade. Fuente: chinesenewyearfestival.org



técnica del anciano: se reunieron todos, prepararon cohetes, luces, música y todo se tiñó de rojo –el color de la felicidad y el éxito en las tradiciones chinas–. Una vez más Nian llegó rugiendo, pero al ver los elementos que tanto le horrorizaban tuvo que esconderse de nuevo.

Lucha de titanes

En otras versiones de la leyenda, quien se encarga de asustar a Nian no es sólo un humano, también un león. En la mitología china el león representa la valentía y la fuerza, la suerte y la felicidad. En el relato se dice que Nian también teme a las criaturas que no conoce. Aunque hasta ese momento había acabado fácilmente con cualquier bestia o depredador, nunca se había enfrentado a un león, y cuando esta fiera vino en auxilio de la gente, derrotó al monstruo. Sin embargo, al año siguiente el león no pudo regresar al poblado (tenía que resguardar el palacio del emperador), por lo que los lugareños, para defenderse, hicieron un disfraz de león con papel que, acompañado de melodías festivas y ruidosas, consiguieron engañar a Nian. Es la explicación que narra el origen del famoso

'Baile del león', el cual es común durante el festejo del *Nónglì Xīnnián*. La danza es realizada por bailarines expertos en artes marciales o acrobacias, e incluso se puede ver al león enfrentando a la temible bestia.

Aunque puede resultar extraño que este felino tenga tanta relevancia en el folclor chino cuando no se trata de una fiera nativa de aquel lugar, su imagen proviene de los obsequios que

«aprovechado en su contra. Por ejemplo, la bestia temía al rojo, por lo que había adornado las puertas con ese color. No le gustaba la luz, así que encendió velas que iluminaran la noche. También era débil a los ruidos fuertes, de ahí que salió con un tambor a enfrentarlo mientras quemaba peltardos cuyo estruendo paralizó al otrora temible ser. Al final Nian salió huyendo hacia su guarida. El siguiente año el pueblo decidió usar la misma



los comerciantes de Oriente hacían al emperador con el fin de ganar favores para explotar la Ruta de la Seda. Entre estos regalos, los leones eran un presente habitual. Pese a que la población no podía verlos, los relatos de quienes habían tenido contacto con ellos formaron en la imaginación popular la representación fantástica que puede apreciarse en pinturas, esculturas y, por supuesto, el baile de Año Nuevo.

Milenaria costumbre

Desde entonces es común durante la primera mañana de la primavera que los vecinos y familiares acudan a felicitarse con la expresión *Guo Nian*, que aunque hoy se traduce como 'Feliz año nuevo', su significado antiguo era congratularse por 'sobrevivir al Nian'. La misma palabra *Nian* perdió con el paso del tiempo su significado original alusivo al monstruo y hoy es utilizada sobre todo como 'año'.

Es probable que el pueblo chino tardara siglos en construir esta antigua tradición, cuya narrativa y elementos pueden variar de región en región,

siendo sólo constante la presencia de la bestia. Los estudiosos en mitología adjudican a la leyenda de Nian diferentes orígenes y simbología. Podría tratarse de una representación de todo lo malo, es decir aquello a lo que los antepasados más temían.



Para una cultura basada durante milenios en la agricultura, la existencia de un ser que amenazara los cultivos debió ser un verdadero peligro. O pudo ser visto como una alegoría del mal clima, de la pérdida de cosechas y, por consiguiente, del hambre. Por otro lado es posible que en la Antigüedad, ante la escasez de alimento después del invierno, los poblados se vieran intimidados por animales hambrientos, e incluso por gente de otras aldeas enemigas. Los elementos empleados contra Nian pudieron haber servido para mantener a raya a todos esos peligros y también proteger a las familias y los cultivos. Aunque hoy día sin duda este propósito ha cambiado –ahora no es necesario ahuyentar a animales salvajes– se continúa asustando a esta bestia ancestral, que ahora representa a la 'pobreza', con la esperanza de que el año siguiente sea más feliz y esté lleno de prosperidad. **M**

dos por animales hambrientos, e incluso por gente de otras aldeas enemigas. Los elementos empleados contra Nian pudieron haber servido para mantener a raya a todos esos peligros y también proteger a las familias y los cultivos. Aunque hoy día sin duda este propósito ha cambiado –ahora no es necesario ahuyentar a animales salvajes– se continúa asustando a esta bestia ancestral, que ahora representa a la 'pobreza', con la esperanza de que el año siguiente sea más feliz y esté lleno de prosperidad. **M**



MONSTRUOS JAPONESES

Oni

Cuernos, colmillos, verrugas... son bestias colosales que lo mismo atormentan a los condenados en el infierno japonés que devoran a los viajeros perdidos. Por Omar Delgado

Los japoneses se guardan bien de ellos debido a que pueden estar en todos lados y sorprenderlos a la menor oportunidad. Su hábitat por lo general se encuentra en ruinas antiguas, páramos solitarios, bosques oscuros u otros lugares impregnados de misterio. Son de talla descomunal, pues al menos doblan la estatura de un hombre común; muchos tienen cuernos que les surgen de la cabeza y que miden casi tanto como su cuerpo. Su boca es ancha y llena de colmillos que ansían probar carne humana. Pueden ser de distintos colores: algunos son azules, otros verdes o amarillos, como la enfermedad —por supuesto, los más perversos son los que tienen la piel negra, de éstos nadie se salva—. Puesto que también tienen su pudor, casi siempre visten harapos, o armaduras primitivas, hechas de tasajos de metal y cuero. Lo que nunca les faltará es una maza con picos llamada *kanabo*, característica de ellos. Si los engañas, o si se les da la gana, machacarán con ella a su víctima como si fuera una bola de arroz cocido. Algunos son maestros en usar el rayo, otros pueden volar, algunos pocos tienen un tercer ojo que les permite adivinar los secretos del alma; los más se llevan bien con el fuego —porque fuego es lo que abunda en su lugar de origen—. Si alguien es lo suficientemente valiente, o ingenioso, podrá escapar, bien engañándolos, bien entablando un pacto con ellos. Si no, les servirá

de banquete esa misma noche, pues su comida favorita consiste en hombres asados a fuego lento. Ellos son los infames oni.

Fiestas de todos los diablos

Oni, palabra que originalmente indicaba algo que no podía ser nombrado, fue paulatinamente utilizada para denominar a ciertos monstruos del folclor japonés que se distinguen por su brutalidad y salvajismo: los oni. Se les considera parte de los Yokai, seres sobrenaturales que habitan el imaginario japonés y se distinguen de los Yurei, los espectros enfurecidos de personas que murieron de manera violenta. Los oni son yokai, pero al mismo tiempo están por encima de ellos; son, por así decirlo, la aristocracia de los seres sobrenaturales que asedian la noche nipona. Los oni representan las fuerzas desconocidas de la naturaleza, la inclemencia del destino y, en ocasiones, el rostro oculto y brutal de los seres humanos. Su influencia en la cultura y vida nipona es tan fuerte que incluso en esta época, tan llena de tablets y redes inalámbricas, el japonés común no se olvida de propiciar su buena voluntad. Una de las ceremonias más importantes del calendario ritual sintoísta es el *setsubun*, que se realiza el primer día del año nuevo Shinto —ubicado, en el calendario occidental, a mediados del mes de febrero—. Dentro de las celebraciones, ningún japonés que se precie olvida hacer la ceremonia en su casa que »



« tiene como fin ahuyentar a los oni, la cual consiste en colocar cabezas de sardina y ramas de acebo en la entrada del hogar. Además, se consagran habas de soya como amuletos de buena suerte que, se dice, ahuyentan a los espíritus maléficos. Esta ceremonia también se lleva a cabo en casa y consiste en lanzar las habas al exterior mientras se dice: “¡Fuera los oni, adentro la suerte!” (*Oni wa soto, fuku wa uchi!*), al tiempo que el padre de familia, ataviado con una máscara de oni, hace la pantomima de huir despavorido de la casa. Todo esto traerá buena fortuna y bendiciones para todos quienes habitan en ella.

Otra celebración que involucra a los demonios japoneses es la que se lleva a cabo en la prefectura de Akita, ubicada en el noreste del país, el 31 de diciembre de cada año. Este festival, llamado muy eufemísticamente *Oni namahage*, consiste en que los jóvenes de las aldeas se disfrazen de oni y vayan por la noche espantando a los niños pequeños, amenazándolos con llevarlos con ellos si no se portan bien. La mayoría de los infantes sometidos a tal espanto acaban llorando y prometiéndole a los falsos oni que serán buenos.

Los oni casi siempre son considerados seres maléficos, aunque también se les confiere cierto aspecto positivo: algunas leyendas del folclor los presentan como

entes que ayudan a quien es lo suficientemente temerario como para pedir su auxilio, y que conceden deseos, muy en la sintonía de los genios de la lámpara —originalmente llamados *djinns* y *efrits*— de las culturas preislámicas del Medio Oriente. En este sentido, el templo de Nenbutsu-Ji de Nara —ubicado en el oeste de Japón— realiza una celebración durante la noche del 14 al 15 de enero, la cual consiste en que tres oni de vivos colores —rojo, azul y marrón— se pasean armados de un hacha, un martillo y una escoba y expulsan a los espíritus malignos mientras bailan iluminados por enormes teas.

Sin embargo, no siempre fueron tan amigables.

Torturadores profesionales

El sintoísmo es una de las religiones que manejan el concepto de pecado, por lo que también considera que, al morir, las almas de los infractores deben ir a un lugar donde sean martirizadas por toda la eternidad. Este lugar es el Jigoku, reino subterráneo gobernado por el infame Emma-o, quien se encarga de juzgar a las almas de los condenados y asignarles alguna de las salas donde serán torturadas. Durante su juicio, y mientras el implacable dios habla, el difunto puede ver reflejados sus pecados en un espejo. Pero estas almas pueden apelar a la ayuda de los Bosatsu o Bodhisattvas, quienes actuarán a manera de abogado defensor y darán al condenado una oportunidad de redención.

Si el fallo resulta desfavorable al difunto, o si ningún Bosatsu puede liberarlo del castigo, Emma-o asigna entonces alguna de las dieciséis salas con las que cuenta el Jigoku para castigar a los pecadores. En ellas los oni esperan ansiosos con

sus máquinas e instrumentos de tortura al condenado para destrozarlo, decapitarlo, machacarlo y desmembrarlo una y otra vez —pues el muerto nunca muere, y se rehace una y otra vez—. En ocasiones, cuando se cansan de destripar condenados, los oni se escapan a la tierra para alimentarse

Sabías que...

Los samuráis, guerreros del Japón medieval, mandaban elaborar sus armaduras con máscaras que semejaban fauces llenas de colmillos y sus cascos con cuernos, para que sus enemigos creyeran que eran un ejército de Onis en pleno combate.



El "Niño de la montaña"

Cuentan que hacia finales del siglo X los raptos de ancianos y mujeres en la que luego fue la ciudad imperial, era un problema grave. En esa época la población japonesa vivía una sucesión de sequías, ciclones y tsunamis que hacía pensar a más de uno que los dioses los habían abandonado. Después de que varias damas de la corte desaparecieron, el emperador mandó consultar a un divino, quien dijo que el culpable era un oni que vivía en el monte Ooe, no lejos de Kioto. Entonces se comisionó al samurái Minamoto Yorimitsu dar caza al monstruo, por lo que escogió a otros cuatro guerreros para que le ayudaran en la importante misión. Los cinco se adentraron en el espeso bosque, donde se encontraron con un viejo, un joven y un ermitaño. Uno de ellos les regaló un casco que impedía que los oni les leyera los pensamientos, otro les preparó sake con veneno para debilitar a los temibles enemigos y también se les recomendó quitarse las armaduras y vestirse como ermitaños, pues los oni mostraban simpatía por éstos. Así, siguieron su camino y en un río encontraron a las mujeres secuestradas lavando la ropa de las criaturas. Por ellas supieron el nombre del jefe de los oni, Shuten-dōji, que significa "Niño de la montaña", pues cuando no adoptaba su forma bestial le gustaba tomar la apariencia de un infante. Los 'ermitaños' llegaron al palacio del oni, entraron al salón principal, donde el "Niño de la montaña" y su séquito diabólico estaban en un banquete, y al verlos éstos los invitaron a unirse. Los samuráis departieron con la horda infernal y en un descuido envenenaron la comida del oni, y lo decapitaron, haciendo que los demás se rindieran. Tras incinerar los cuerpos de los demonios, y en compañía de las mujeres secuestradas y con la cabeza de Shuten-dōji, emprendieron el camino de regreso a Kioto.

La historia relativa a estos monstruos japoneses termina cuando los cinco valientes guerreros encabezan un triunfal desfile de victoria con la cabeza del oni ensartada en una pica.



de humanos, esparcir enfermedades y fomentar el caos. El folclor dice que no son visibles a la gente común: sólo los místicos, los médiums y los niños pueden percibir su influencia maléfica cerca. Eso sí, si hay un oni en los alrededores, nada bueno se puede esperar.

Ogros, vampiros, demonios

Los platillos favoritos del oni son la carne humana y, en menor medida, la sangre humana. Por eso, en los relatos provenientes principalmente del periodo Nara (710-784) estos seres están en constante acecho de víctimas de las cuales alimentarse. Un ejemplo es la historia de una joven que no ha encontrado algún joven para casarse. Un día llega un guapo desconocido y le hace una propuesta de matrimonio. Ella acepta y el pueblo entero celebra el enlace; sin embargo, los vecinos escuchan en la noche de bodas un alboroto inusual que proviene de la cámara nupcial: gritos, ruegos y golpes. Pero, como japoneses comedidos, no aciertan a

intervenir, y a la mañana siguiente, algunos, al ir a ver a los novios, sólo encuentran una macabra escena: la cabeza y los dedos de la novia yacen desparramados en la estera. Entonces caen en la cuenta de que el supuesto joven era un oni que se había servido ampliamente de su mujer durante la luna de miel.

Los grandes antagonistas por definición de los oni son los budas u hombres santos. En diversas historias los oni aparecen como seres de gran inteligencia y terrible poder que, sin embargo, son vencidos por la fuerza de lo divino. Y es que estos seres finalmente representan a los antiguos dioses tribales que fueron asimilados primero por la religión sintoísta y luego por los adeptos al budismo. La creencia en los oni fue disminuyendo poco a poco durante el siglo XX, aunque todavía en estos tiempos el japonés promedio trata de protegerse de su influencia pues, como los buenos demonios de antaño, quizá el mejor truco de los oni consiste en hacernos creer que no existen. **M**



AZOTE DE LOS DEMONIOS

Rama

Valiente, sabio y hermoso, junto con otros personajes que transitaban entre lo humano y lo inmortal, es uno de los grandes héroes de las epopeyas antiguas. Por Omar Delgado

En primer lugar, hay que recordar que en la mitología hindú todos somos producto de la reencarnación. La eterna rueda del cosmos nos hace regresar al mundo una y otra vez, asignándonos una vida de acuerdo con nuestra conducta en la anterior. A esto se llama la ley del Dharma y del Karma. En ese sentido, la estructura cósmica era muy similar a la que en la Tierra replicaban los creyentes del hinduismo: en el punto más bajo se encontraban los rakshas, seres deformes que representaban el caos primigenio cuyos intereses principales eran derrocar a los devas –los dioses benévolos– y destruir o esclavizar el género humano. Luego los insectos; continuaban en la escala kármica los peces, los reptiles, las aves, los animales de cuatro patas y, en la cúspide, el ser humano; sin embargo, la subdivisión no terminaba ahí, pues aun en la raza humana había distintas clases de hombres: los parias ocupaban el escalafón más bajo y eran prácticamente bestias que hablaban; no tenían ni siquiera el derecho de la palabra y sólo podían ejercer los trabajos más indignos. En la cúspide, luego de infinitud de niveles, estaban los brahmanes, quienes eran pares de los devas y mandaban sobre los demás. Ellos eran los estudiosos de los vedas, los reyes, los escritores; ejercían las labores relacionadas con el engrandecimiento del espíritu y la devoción a las potencias divinas. Este sistema socio-religioso funcionó por siglos en la península del Indostán

antes de que llegara Siddhartha Gautama –conocido como Buda– para modificar la estructura del universo, permitiendo a los seres terminar con el ciclo de reencarnaciones y entrar al Nirvana.

Los dioses principales del hinduismo eran tres: Brahma, Visnú y Shiva, quienes se encargaban respectivamente de la creación, la conservación y la destrucción del cosmos. Hay que mencionar que ni siquiera los devas estaban exentos del ciclo cósmico, por lo que también tenían que reencarnar de vez en cuando para patrullar por el mundo y mantener a raya las fuerzas del caos. Por supuesto que cuando tomaban el aspecto de un hombre, éste se convertía un héroe mítico, un sabio o un soberano glorioso. Tal es el caso de Rama.

El héroe y la doncella

Rama es considerado una de las diez encarnaciones del dios Visnú, el deva protector del cosmos. Es el protagonista del *Ramayana*, epopeya atribuida al sabio Valmiki, escrita en el siglo III. El *Ramayana* forma parte de la colección de libros llamados *smirt*, que no son propiamente religiosos sino que están inspirados en fuentes de la tradición popular –lo cual les da un carácter profano y menos solemne que los *Vedas*, por ejemplo–. Dicho texto, conformado por 24,000 versos en su versión conocida –se piensa que hay muchos más perdidos a lo largo de los siglos–, narra una parte de la interminable guerra entre los humanos y los demonios –llamados rakshas–, así como el ascen- ➤

El inapreciable Hanuman

Hanuman el mono, primer ministro del reino de los micos, es considerado uno de los avatares del dios Shiva, por lo que tiene rango divino. Su nombre significa en sánscrito "el de mandíbula grande"

Su origen está irremediablemente unido al del protagonista del Ramayana: es hijo de Anjana, una doncella que fue transformada en mono por un maleficio y que no podía restablecer su condición humana a menos que tuviera un hijo con el dios Shiva. Mientras esto pasaba, el rey Dasharatha –futuro padre de Rama– hacía sacrificios para que los dioses le permitieran tener descendencia. Agni, dios del fuego, le otorgó dulces sagrados para conseguir la fertilidad de sus esposas, pero un águila pasó por el lugar y se robó algunos. En su trayecto, dejó caer uno justo encima de Anjana, quien lo ingirió y luego quedó embarazada de Shiva, dando a luz meses después a Hanuman. El dios mono se caracteriza por su fidelidad, su gran fuerza física y su humildad. De hecho, domina a la perfección las seis vertientes de gramática del sánscrito y sabe de memoria todos los textos sagrados. Sin embargo, siempre aparece dotado de una gran modestia.

Su culto sigue vivo en India. Se le encomiendan los enamorados al ser símbolo de la lealtad, la humildad, el valor y la abnegación. Por otro lado, en ningún cuartel del ejército o recinto policiaco falta una imagen devocional del Dios Mono, pues ayuda a los compañeros de combate a salir airosos.



« so de Rama al poder de su reino. La historia va como sigue: el rey Dasharatha, soberano de Ayodhya, no tiene descendencia a pesar de estar casado con tres mujeres. Para colmo de males, su reino está bajo el constante asedio de Ravana, líder de las fuerzas del mal y soberano de Lanka. Dasharatha hace sacrificios para solicitar a los dioses que le concedan hijos y así contar con herederos capaces de contener a sus enemigos, por lo que Visnú decide encarnar en los cuatro hijos que el rey engendrará con sus distintas consortes: Bharata, hijo de Kaikeyi; Rama, hijo de Kausalya, y Lakshmana y Shatrughna, quienes son gemelos e hijos de la esposa restante.

Un día, ya cuando los príncipes son unos gallardos jóvenes, llega a la corte del rey Dasharatha un brahman de nombre Vishvamitra, quien solicita ayuda para liberar a su reino de los rakshas que lo hostigan. Los cuatro hermanos

acuden prestos a la misión y expulsan sin dificultad a los demonios. Luego, mientras están hospedados en el reino del rey Janaka –quien había pedido la ayuda–, conocen a Sita, una bellísima doncella que es hijastra del soberano y a la que cortejan todos los héroes y caudillos de India. Pero para que Sita pueda casarse con alguno, el pretendiente tiene que pasar una prueba: tensar la cuerda de un arco de proporciones colosales que, evidentemente, ningún humano común puede siquiera cargar. Rama, como buen semidiós, pasa la prueba sin dificultad y se une con Sita.

Al regresar los cuatro héroes, el rey Dasharatha manifiesta su deseo de abdicar al trono para retirarse a los bosques y encontrar la iluminación, por lo que nombra a Rama como heredero. No obstante, la esposa, Kaikeyi, recordando una antigua promesa, manipula al soberano para que nombre a Bharata como sucesor

Sabías que...

El *Ramayana* y el *Mahabharata* son los dos principales poemas épicos de India, y son equiparables en complejidad y tópicos a la *Ilíada* y la *Odisea*.



y además destierre a Rama y a Sita durante catorce años. El príncipe obedece sin chistar el designo paterno y sale del reino, acompañado de su esposa y de Lakshmana, uno de sus hermanastros, conocido por su gran sabiduría.

Es en ese retiro involuntario cuando Rama se forja como el héroe que llegará a ser. En el descampado se encuentra cara a cara con las fuerzas del caos, a las cuales destruye con la ayuda de su avisado hermano. Un día, cuando unos rakshas los interrumpen en su meditación, los masacran sin piedad. En otro, se encuentran con unos monjes en lo profundo de la selva que son hostigados por Surpanakha, una raksha de gran belleza y mayor lascivia que trata de seducir a los ascetas y quitarles lo santo. Al verlos, la diablesa intenta hacer que los hermanos se rindan a sus encantos; sin embargo, Rama y su compañero resisten y Surpanakha, al verse rechazada, ataca a Sita. Por fortuna, Lakshmana estaba cerca y defiende a su cuñada, mutilando a la diablesa. Entonces Surpanakha solicita ayuda a su hermano Ravana, rey de los rakshas, para que la vengue.

El rey de los monos

El líder de los rakshas rapta a la hermosa Sita por medio de un engaño —se le presenta en forma de mendigo—, y la lleva a su reino. Mientras ambos hermanos buscan afanosamente a la doncella, se encuentran con Hanuman, primer ministro de Sugriva, el rey de los monos, quien curiosamente también se encuentra en el exilio por una traición. Ambos hacen un pacto en el que Rama se compromete a recuperar su trono a cambio de ayuda para rescatar a Sita. El héroe mata al usurpador, de nombre Valin, y el soberano de los monos cumple su promesa. Hanuman, junto con varios micos, es enviado a explorar el mundo y averiguar el paradero de Sita. Finalmente la encuentra en la isla de Lanka, ubicada al sur.

Rama, su hermano Lakshmana y un ejército de simios van a enfrentarse con los rakshas. Luego de varias sangrientas batallas, y gracias a la ayuda de



Hanuman —quien devasta el reino de Lanka con su cola incendiada—, Rama y Ravana finalmente se enfrentan. Luego de un duelo prolongado, los devas interceden por el héroe, enviándole al áuriga de Indra. Ravana muere y Rama recupera a su consorte.

La esposa fiel

Luego de reunirse con su bella esposa, a Rama le surgen dudas acerca de la fidelidad de ella. A pesar de los ruegos de Sita, el héroe se muestra frío y distante con quien antes amaba con locura. Ella decide someterse a la ordalía del fuego, en la cual la mujer se arrojaría a una pira para probar su honra. Una vez que Sita se inmola, Rama se convence de su virtud, aunque ya es muy tarde. En ese momento los devas se le aparecen, le revelan que en realidad es una encarnación de Visnú y le ofrecen darle lo que pida. Rama solicita que el Dios del Fuego le devuelva a su esposa, lo cual le es concedido. Aparece también en escena Dasharatha, quien le indica a Rama que su tiempo de exilio ya prescribió; que regrese al reino de Ayodhya para tomar el derecho que le corresponde. Así, Rama finalmente se corona como rey y gobierna con justicia durante mil años. **M**



MONARCA LEGENDARIO

El rey Arturo

La literatura artúrica ha trascendido las barreras del tiempo al representar las virtudes y el valor caballeresco que reinaron durante el medievo.

A finales del siglo XII el hallazgo de una tumba y una inscripción en latín en la abadía de Glastonbury, Inglaterra, conmocionó a las islas británicas. Ahí supuestamente reposaban los restos del más grande soberano que haya existido en Europa, cuyas hazañas lo transformaron en leyenda: el rey Arturo. La tradición cuenta que fue Enrique II de Inglaterra (1133-1189) quien reveló a los monjes la ubicación del sepulcro, donde también yacía la reina Ginebra. El descubrimiento dotó a la historia de Arturo, a los caballeros de la Mesa Redonda y a Camelot de un aura de realismo que continuó durante toda la Edad Media y que no la ha dejado por completo.

Fantasia medieval

La literatura artúrica supone uno de los legados más importantes y extensos del folclor francobretón. Durante siglos fue desarrollada por abates, poetas y bardos, quienes retomaron constantemente la tradición e incorporaron actores y elementos que derivarían en el vasto y caótico cuerpo literario que hoy conocemos, el cual representa un reto de gran envergadura para los investigadores actuales. Prueba de ello es el libro inconcluso *Los hechos del rey Arturo*, en el que John Steinbeck (1902-1968), Premio Nobel de Literatura en 1962, intentó recopilar las fuentes que componían la leyenda. Tres años después de haber iniciado el proyecto, comentó: “El campo y

el tema del rey Arturo es tan enorme, tan vago, tan poderoso y eterno, que me parece que no es posible montarlo ni fijar espuelas sobre él”.

La referencia más importante que existe en torno a los gobernantes del reino de Camelot se halla en el texto *Historia Regum Britanniae* (Historia de los reyes de Gran Bretaña), escrita en latín por el monje galés Godofredo de Monmouth (1100-1155) alrededor de 1138. De acuerdo con él, Arturo fue un líder britano —pueblo celta que habitó la isla de Bretaña durante los primeros siglos de nuestra era— que unificó los reinos del país y expulsó a los sajones durante el siglo V. En el mencionado texto se establecieron los aspectos básicos que conformaron el relato artúrico, como por ejemplo su extraña concepción en Tintagel, región al norte del hoy condado de Cornualles, Inglaterra, donde el rey Uther Pendragon utilizó los poderes de su consejero, el mago Merlín, para conseguir el favor de Igraine, una joven casada. De esa unión extramarital nació Arturo, quien fue criado lejos de sus padres, sin conocer su verdadera identidad. Años más tarde el joven viajó a Londres, donde consiguió liberar la legendaria espada Excalibur, la cual sólo podría ser desencajada de una piedra por el verdadero rey. A partir de entonces comenzaría su vida como monarca, fundaría la Orden de los Caballeros de la Mesa Redonda, ganaría guerras y, como marcaba la leyenda, unificaría Gran Bretaña.

No obstante, un error cometido en el pasado traería la perdición al noble Arturo: antes de ascender »



« al trono se enamoró de Morgana, su media hermana y joven discípula de Merlín, con la cual cometió incesto y procreó a Mordred, su gran rival.

Saga inmortal

La historia de Monmouth fue sólo el inicio de las hazañas de Arturo y compañía. Tanta aceptación tuvieron debido a que incluían elementos diversos del folclor celta que a lo largo de los años trovadores, clérigos y poetas se encargaron de recuperar y aumentar la saga. Algunos simplemente realizaron adaptaciones, pero otros cambiaron para siempre la historia original, y formaron parte de ella, como el poeta francés Chrétien de Troyes (1135-1190), quien creó el poema *Lancelot, el Caballero de la carreta*, en el que se narra la historia de sir Lancelot, su encuentro con la reina Ginebra y el romance entre ellos. De igual forma de Troyes integraría la búsqueda del Grial, que entonces sólo se consideraba un objeto de oro, por parte de Percival, uno de los Caballeros de la Mesa Redonda. Versiones posteriores convirtieron al Grial en la reliquia cristiana de la cual se cree Jesús bebió durante la Última Cena, y a Percival en un descendiente de José de Arimatea, propietario del sepulcro donde fue colocado el cuerpo del hijo de Dios luego de la crucifixión.

Otra obra de gran relevancia es *La muerte de Arturo* (1485), compilación realizada por Sir Thomas Mallory (1399/1405-1471), que es considerada una de las mejores versiones debido a que se abordan

los puntos más importantes del relato medieval; además, fue uno de los primeros libros publicados, lo que permitió que se expandieran aún más la vida y obra del gran rey.

Todos estos autores se basaron en documentos de mayor antigüedad, como la *Historia Brittonum* y *Annales Cambriae*. En el primero, que se considera fue escrito aproximadamente en 833 d. C. por el monje galés Nennius, se menciona a un general de nombre Arturo que luchó

contra los sajones. De igual forma, en los *Annales Cambriae*, compilación de crónicas de Gales, Irlanda, Inglaterra y Escocia que data del siglo X, se vuelve a hacer referencia a este nombre.

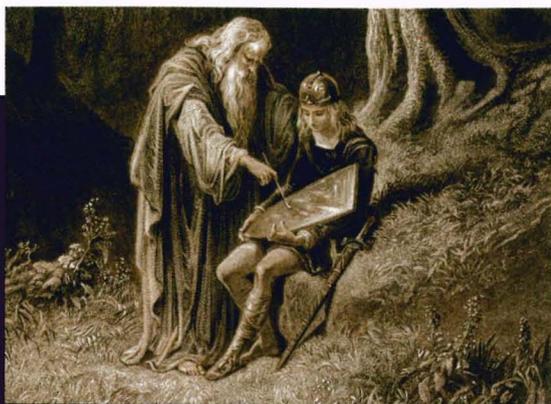
El retorno

Sin embargo en ninguno de estos escritos (ni en el de Nennius ni en los *Anales*) se da a dicho personaje el rango de rey; en cambio, entre la narración de Monmouth y los hechos referidos en estas fuentes existen muchas irregularidades temporales, a tal grado que los estudiosos ven poco probable que realmente pueda hablarse de un Arturo histórico, como se hizo creer en la Edad Media, y la historia de la tumba hizo a los estudiosos desconfiar de la veracidad del relato. La razón lógica para que los monjes de Glastonbury se atrevieran a montar la farsa, explica el investigador experto en mitología artúrica Frank D. Reno, autor del libro *The Historic King Arthur*, pudo ser el recaudo de limosnas para continuar la reconstrucción del templo, que años antes había sido destruido por un incendio.

A partir del siglo XV la fama e importancia de Arturo decaerían, y su figura sólo sería retomada de vez en cuando. Por aproximadamente cuatro siglos Camelot y su gente fueron olvidados, hasta que en el siglo XIX, debido al creciente interés por la Edad Media que se gestó durante la época, resurgieron con mayor ímpetu. Entre 1816 y 1886 fueron reimpresos la mayoría de los relatos medievales respecto al tema (sobre todo las ediciones de Mallory).

Gran mago

Merlín es uno de los personajes que más importancia tienen dentro y fuera de la literatura arturiana. Los primeros registros sobre él aparecen en el poema galés *Y Gododdin*, en el que es catalogado como un simple profeta. Sin embargo, su papel evoluciona hasta convertirse en el mago más poderoso conocido y mano derecha del rey Arturo. Existen diversas versiones respecto a su nacimiento, pero la más aceptada es aquella en la que Merlín (o *Myrddin Emrys* en galés) fue hijo bastardo de Aurelius Ambrosius, el hermano mayor de Uther Pendragon, padre de Arturo. Al final de su vida, sería encerrado en una prisión de cristal por Nimue, la Dama del Lago, de quien había estado profundamente enamorado. Fuente: britannia.com



Tras la pista

Nicholas Higham, profesor de Historia Antigua Medieval de la Universidad de Manchester, Reino Unido, se ha dedicado a demostrar que la historia de Arturo sólo fue creada con objetivos políticos, para dar a Gran Bretaña un pasado glorioso que influyera sobre la cosmovisión de su pueblo. Otros, como el escritor británico Graham Phillips, identifican al caudillo galés Owain Ddantgwyn, apodado 'Art' (oso), quien vivió durante el siglo V. En su libro *King Arthur: The True Story*, Phillips detalla que la referencia a este personaje se halla en los textos de San Gildas (496/516-570), monje que vivió en la provincia de Britania, en cuyas crónicas se menciona la existencia de un jefe tribal celta quien logró unificar a las tribus britonas y peleó en algunas guerras donde también se situó al rey Arturo. Por otra parte, el historiador Geoffrey Ashe sostiene que fue el rey Riothamus ("rey supremo"), mencionado por Jordanes, historiador romano del siglo VI, quien pudo originar la leyenda de Arturo. Se sabe que este monarca apoyó al emperador Procopio Antemio (420-472) en su lucha contra los visigodos hacia el año 470.

Los investigadores expertos en literatura arturiana

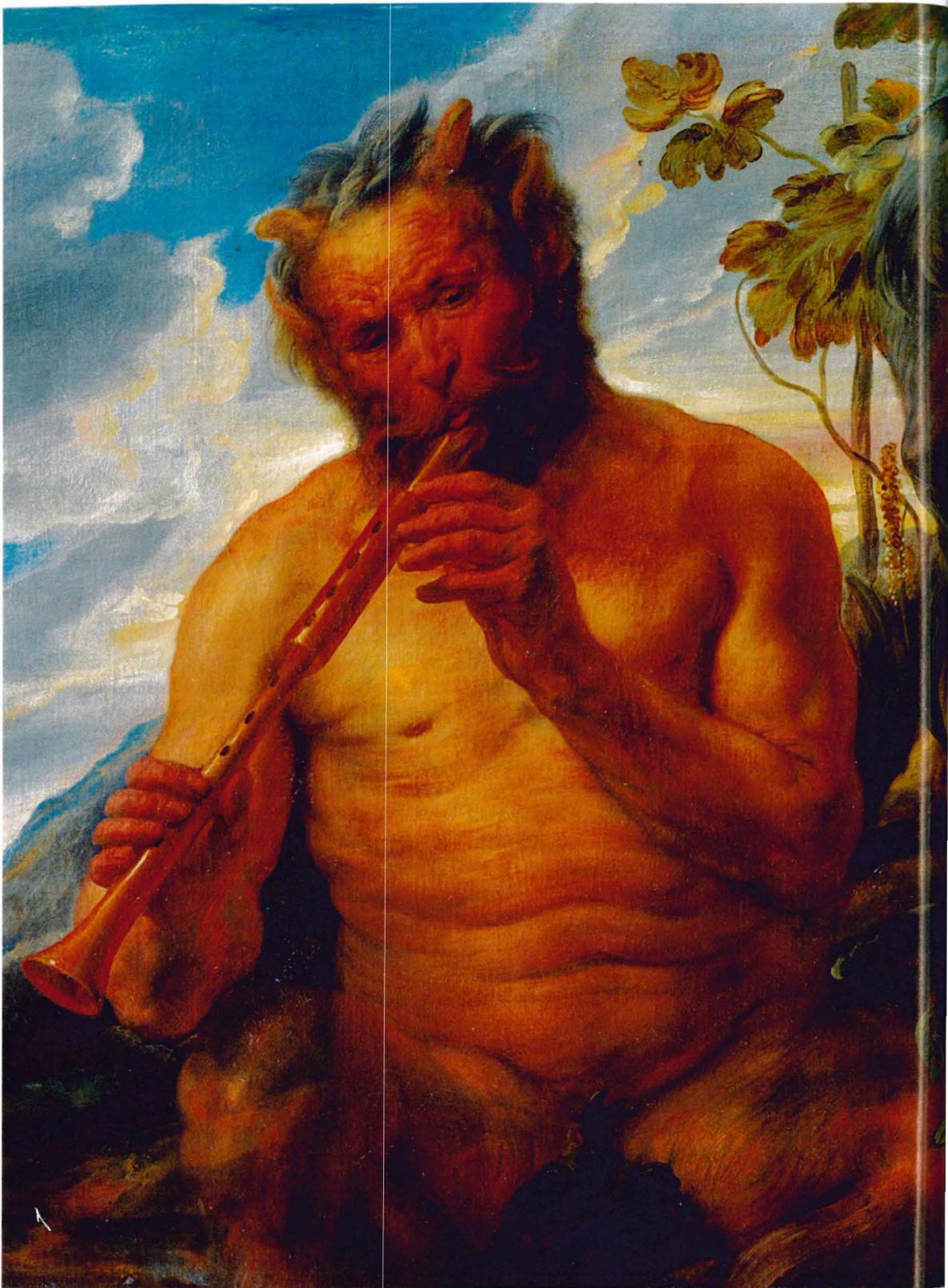
Scott Littleton y Linda A. Malcor refieren que Arturo se basó en un comandante romano llamado Lucius Artorius Castus, perteneciente a la VI Legión, la cual fue asignada a Gran Bretaña durante el siglo II. De acuerdo con ellos, el nombre de Artorius pudo haberse modificado hasta convertirse en Arthur. Hay pocas referencias que avalen esta teoría, que no logra sustentarse al ahondar en los hechos históricos. Éstos son sólo ejemplos de las propuestas que respecto al tema se han elaborado, sin que una sola cuente con el favor del consenso general.

De acuerdo con Frank D. Reno, Arturo reprodujo, y acaso estableció, el ideal caballeresco que marcó las costumbres y conductas de los nobles del Medioevo: el valor y la virtud. Bajo esta perspectiva la historia de este rey puede ser referida como la esencia y modelo de la justicia, la ética, el amor cortés y la moralidad. En ella tuvieron cabida toda clase de seres sobrenaturales y fantásticos, magos, dragones, hadas, objetos sagrados como el Grial o Excalibur; los sitios fabulosos de Ávalon y la resplandeciente Camelot, hogar de Arturo. Todos estos motivos, parte fundamental del folclore celta, lo convirtieron en uno de los grandes héroes de todos los tiempos. **M**

Sabías que...

Camelot, el reino donde se localizaba la corte del Rey Arturo, no formó parte de las primeras referencias hechas por Godofredo de Monmouth; fue introducido por primera vez por Chrétien de Troyes en su historia sobre Lancelot, en el siglo XII. De su ubicación sólo se menciona el Reino de Gran Bretaña.





SÁTIROS Y FAUNOS

Dioses caprinos

Seres mitad cabra mitad hombre, desde la Antigüedad su imagen ha representado el instinto salvaje y desenfrenado que el ser humano guarda en su interior.

En mayo de 1912, en el Teatro del Châtelet en París, fue representado por primera vez el ballet *Preludio a la siesta de un fauno*. Grande fue la sorpresa de su coreógrafo y principal bailarín, el ruso Vaslav Nijinski, cuando tras terminar su actuación el público lo abucheó. La respuesta por un lado se debió a los movimientos ejecutados por él, los cuales rompían de tajo con el ballet convencional, pero sobre todo al fuerte contenido erótico del personaje Pan, semidiós de la mitología griega famoso por su lascivia y máximo representante de la naturaleza y el paganismo. Pese a que parecía haber quedado en el olvido, experimentó un especial resurgimiento como ícono de la diversión, la música y la liberación sexual iniciada en las primeras décadas del siglo XX, ocasionado en parte por el escándalo del sátiro de Nijinski.



cho cabrío pero su torso, brazos y rostro eran de hombre, por lo general cubiertos por una espesa capa de vello. A lo largo del tiempo, no obstante, también se les representó con piernas humanas, aunque provistos de un par de cuernos en la frente, orejas puntiagudas y un rabo de cabra o caballo que reflejaba su naturaleza zoomórfica.

Pese a que se desconoce su verdadero origen, la estirpe de los sátiros podría haber sido fundada por Sileno —padre adoptivo de Dioniso-Baco, dios grecorromano del vino— o sus hijos Marón, Leneo y Astreo, que según se decía eran idénticos a su padre: borrachos y poco agradecidos, calvos, de edad avanzada pero temperamento jovial, con un prominente vientre a causa de su afición a la bebida. El resto de su linaje heredó tales atributos físicos, así como su labor dentro del culto dionisiaco, siendo parte del séquito que acompañó al dios en la mayoría de sus aventuras. Tanta fue su relevancia dentro de estos ritos, que fueron ellos quienes enseñaron al hombre el arte de la vendimia. De acuerdo con la experta en arqueología clásica Cornelia Isler-Kerényi, del Instituto de Estudios Avanzados de Nantes, Francia, fue este papel de transformadores de la uva en licor el que otorgó a los sátiros una singular importancia dentro del Estado griego; por si fuera poco, también »

Ebrio como una cabra

Pan es quizá el más célebre de entre los llamados sátiros, una raza de seres híbridos, es decir, compuestos por rasgos animales y humanos —como por ejemplo el centauro, mitad hombre mitad caballo, o el minotauro, la conjunción de toro y humano—, muy comunes en el imaginario helénico. Estas divinidades menores tenían patas de ma-



« servían como modelos de comportamiento para acercarse a Dioniso de una manera desenfrenada y sexual, pero a la vez domesticada.

Sexualidad animal

En Grecia, a los sátiros más viejos se les llamaba 'silenos', en honor al compañero y tutor de Dioniso. Otro nombre con el que se les conocía era 'panes', en referencia al dios de la naturaleza y la fecundidad Pan, protector de los pastores, de las colinas y de los montes. Ésos eran precisamente sus dominios, donde se entretenían al embriagarse, bailar y acosar ninfas (espíritus de la naturaleza con forma de hermosas doncellas).

En su libro *Civilizing Violence: Satyrs on 6th-Century Greek Vases* (2004), Isler-Kerényi realiza una de las aproximaciones más completas que existen del mito. La autora hace hincapié en la escasez de fuentes literarias que hay sobre estas criaturas. Si bien desde el siglo VIII a. C. son mencionados fugazmente en la obra del poeta Hesíodo, y luego autores como Epiménides (siglo VI a. C.) o Heródoto (484-425 a. C.) se encargaron de narrar parte de la historia de algunos de ellos, como por ejemplo el nacimiento de Pan, sería en la pintura, la escultura y la cerámica donde se generaría la mayor diversidad de sus historias y representaciones. Es ahí donde se aprecia la metamorfosis que sufrieron; de ser mostrados primero como hombres de

aspecto grotesco y obeso, adoptaron uno más juvenil. Asimismo, dice Isler-Kerényi, son dos los tipos de sátiros que se pueden encontrar: aquellos envueltos en fiestas, danzas y vino, y los que hacen tácita una naturaleza sexual desbordada.

El instinto lascivo es sin duda el aspecto más conocido de la naturaleza de este ser, evidenciado por el falo erecto que aparece en buena parte de su iconografía. Así, estos entes, a los que se dedicaban ofrendas de cabras, también podían ser criaturas desvergonzadas y violentas. Para Isler-Kerényi eran la personificación de todo lo impulsivo e irracional que hay en la naturaleza humana. Incluso en varias ocasiones el sereno y tranquilo dios Pan es visto acechando el amor de una dama. Pero dada su inmensa fealdad (su misma madre lo rechazó al nacer) se ve obligado a convertirse en un violador de ninfas y diosas. Por ejemplo, en uno de sus mitos se dice que luego de perseguir incansablemente a la ninfa Siringa, ésta es transformada en juncos para que Pan no pudiera atraparla; sin embargo, el sátiro decide forjar con ella su instrumento, una flauta que hasta hoy simboliza su amor no correspondido. En otra historia se le muestra como un ser rencoroso y apasionado, pues debido a los desprecios de la ninfa Eco, ordena a sus sátiros descuartizarla y tirar sus fragmentos en distintas partes del mundo para así poder oír su voz de vez en cuando.

El otro lado del espejo

Pan y su séquito no fueron los únicos semidioses con patas de macho cabrío que existieron en el mundo antiguo. En Roma, había un tipo de criaturas similares llamadas faunos. Éstos, al igual que los sátiros, vivían en zonas rurales y gustaban de tocar la flauta y del baile, sin embargo se diferenciaban dado que no poseían un instinto sexual tan marcado y, como menciona el poeta romano Virgilio (70 a. C.-19 a. C.), tomaban más en serio su función de cuidadores del ganado y los culti-

Sabías que...

El apellido de Peter Pan, personaje infantil creado por el novelista escocés James Matthew Barrie en 1904, está basado en el dios griego de la naturaleza Pan, el cual, al igual que 'el niño que no quería crecer', tocaba una flauta de viento.



El grito de Pan

Pan fue uno de los últimos dioses en integrarse al panteón griego. Una historia relata la manera como su culto se extendió, ligada a la Batalla de Maratón, ocurrida hacia el año 490 a. C.: un emisario ateniense que regresaba de pedir ayuda a los espartanos se encontró en el camino con el dios Pan, quien le vaticinó que derrotarían a los persas a pesar de que los superaban en número. Más tarde, durante la batalla, un miedo inexplicable embargó a los guerreros enemigos, lo que las tropas griegas aprovecharon para dominarlos. El pavor experimentado en las filas persas habría sido causado por Pan, quien a través de gritos y sonidos terroríficos era capaz de provocar el pánico entre los hombres; en especial, se le consideraba el que generaba los miedos sin causa aparente. Desde entonces en Atenas se le rindió tributo y se instauró en su honor una fiesta anual, lo cual ayudó a propagar su culto.



vos. Tanto así que para los agricultores era deseable tener un fauno en sus tierras a fin de asegurar su protección. Físicamente también presentaban diferencias: el fauno era más parecido a un joven atractivo, además podía tener extremidades de cabra pero también de ciervo.

Según la tradición romana, en los orígenes primitivos del Imperio existió un rey llamado Fauno. Fue el tercer gobernante de Lacio, Italia, tierra de donde serían originarios Rómulo y Remo, los gemelos fundadores de Roma. Fauno fue nieto de Saturno (el padre del dios romano Júpiter) y fue considerado un rey valiente y sabio que introdujo el culto a los dioses y el establecimiento de un sistema religioso. También dio gran impulso a la agricultura, lo cual al morir le permitió ser elevado al rango de dios de los campos. Pero además de este aspecto benéfico, Fauno tenía un lado oscuro debido al don de la profecía. Él y su contraparte femenina Fauna (que a veces se le considera su esposa o su hija) revelaban el futuro a los hombres, quienes les ofrecían sacrificios a cambio de su saber. Esto lo hacían a través de los sueños, de voces y apariciones espectrales.

Fin de los dioses

Pese a ser deidades con cualidades muy diferentes, la semejanza entre los faunos y los sátiros llevó a que hacia el año 200 a. C., durante el

proceso de sincretismo entre las culturas griega y romana, ambas figuras caprinas fueran homogeneizadas. Desde entonces Pan y Fauno se convirtieron casi en sinónimos, y cada uno adoptó cualidades intrínsecas del otro. Un ejemplo de esto fueron las bacanales –antiguas fiestas en honor a Dionisio-Baco, las cuales tuvieron como significado original el papel de ritos de fertilidad dedicados al dios Pan, quien también es visto como personificación de la primavera–, que fueron retomadas durante el Imperio romano, alteradas y difundidas, pasando a la historia como actos orgiásticos. En ellas las mujeres se apartaban al bosque para bailar y embriagarse con el fin de entrar en un estado de delirio y yacer simbólicamente con los dioses. Parte de su ritual, así como el culto a los ahora seres divinos de la naturaleza Pan-Fauno, tuvo gran relevancia dentro de la tradición pagana en la Roma imperial. Fue así como pese a los esfuerzos de las facciones cristianas, estas prácticas continuaron vigentes hasta la Edad Media. Con el objetivo de acabar con ellas, la Iglesia utilizó la imagen de los dioses cabra para dar forma al maligno Satanás o Lucifer, cuya representación con cuernos y patas de macho cabrío aún es común en la actualidad, y en adelante, las bacanales serían conocidas como ‘aquejarres’, uno de los últimos vestigios de la tradición pagana. **M**

Fuentes: *Encyclopedia of Things That Never Were*, de Robert Inghen y Michael Page; *Pan the Goat-God: His Myth in Modern Times*, de Patricia Merivale; *Grecian and Roman Mythology*, de Mary Ann Dwight; *El politeísmo elucidado, personajes de la gentilidad a cara descubierta*, de Blas Hipólito García de Soto; *Mitología*, de Natale Conti



EL SEÑOR DEL ESPEJO HUMEANTE

Tezcatlipoca

En la Tierra generaba discordia y enemistades entre los hombres, provocando la guerra. Se le asociaba con las fuerzas de la destrucción y el mal. Por María Fernanda Morales Colín

El dios Tezcatlipoca, que en náhuatl significa “Espejo humeante”, estaba relacionado con la noche y el jaguar. Era considerado por los mexicas una divinidad invisible y omnipresente,

dios de los dioses, creador del cielo y de la tierra, dios del cielo nocturno, la luna y las estrellas, señor del fuego y de la muerte. También era visto como el generador de enemistades y discordias entre los hombres, predisponiéndolos a la guerra. Se trataba de una de las figuras más temidas en el panteón mexica, ya que también se le asociaba con las fuerzas de la destrucción y del mal.

Luis Barjau, en su libro *Tezcatlipoca. Elementos de una teología nahua*, menciona que existen 12 formas distintas de llamarlo, entre las que destacan “Titlacahuan” (dios supremo), “Nezahualpilli” (caballero del luto y del ayuno) y “Teyocoyani” (el que inventa a la gente). Sin embargo, en el Libro VI del Códice Florentino contenido en *Historia general de las cosas de Nueva España* de fray Bernardino de Sahagún, se pueden encontrar 360 nombres que hacen referencia a este dios, al que se le atribuyen poderes para propagar enfermedades como la lepra, la gota, la sarna y la hidropesía.

Rivalidades y trabajo en equipo

De acuerdo con Roldán Peniche B. en su libro *Mitología mexicana*, Tezcatlipoca estaba dispuesto a demoler el imperio de Quetzalcóatl, por lo que descendió del cielo a la tierra con ayuda de

una soga hecha con telarañas y lo expulsó de su dominio, no sin antes adoptar increíbles formas monstruosas para espantar a sus discípulos.

Otro de los mitos más conocidos y que demuestra la rivalidad entre ambos dioses es tolteca: Quetzalcóatl reinaba en Tula, lugar donde había maíz en abundancia, calabazas gigantes, cañas de bledos, y donde la gente sembraba y cosechaba algodón de todos los colores. Tezcatlipoca quería arrebatarle el trono, por

ello se disfrazó de anciano y fue hasta el Palacio de los Ayunos para darle de beber pulque (otras fuentes mencionan vino) a Quetzalcóatl, y aunque éste en un principio se resistió por el ayuno que mantenía, tras la insistencia terminó por ceder y probó una gota con su dedo meñique, luego dijo que bebería tres veces más, pero terminó haciéndolo en cinco ocasiones y emborrachándose. Con esta última vez Tezcatlipoca triunfó, ya que Quetzalcóatl (“serpiente emplumada”) cedió ante sus debilidades y se vio obligado a dejar su cargo. »



Identidad múltiple

En Tenochtitlan, Tezcatlipoca era representado por una figura esculpida en obsidiana, mientras en otras ciudades prehispánicas era de palo, aunque pintado de color negro. En las crónicas y códices sobre este dios existen diferencias en cuanto a su descripción. Entre los rasgos que concuerdan están: el color negro azabache, orejeras de oro, una olla hecha con plumas de quetzal en su espalda, rayas al nivel de los ojos, sandalias y cascabeles colgando de los tobillos.



« Aunque estos dos dioses fueron eternos enemigos, hay otro mito en el que no parece así. La historia relata que Tezcatlipoca y Quetzalcóatl observaban desde muy alto al “Señor de la Tierra” llamado Tlaltecuhltli, quien era una especie de cocodrilo-monstruo que nadaba en el mar. Ambos dioses se transformaron en serpientes, bajaron a la tierra y tomaron al monstruo, lo partieron en dos partes, una la aventaron al cielo y la otra quedó en la tierra. Con esta última, los otros dioses hicieron árboles, flores y hierbas (de sus cabellos y piel), pozos, fuentes y pequeñas cuevas (de sus ojos), ríos y cavernas grandes (de su boca), además de valles y montañas (de su nariz).

Cuatro en uno

Otro de los mitos que hacen referencia a Tezcatlipoca es el de los “Cuatro soles”, mito mexica, el cual explica la creación de la Tierra. De acuerdo con este mito, vivimos actualmente en la era del quinto sol llamada “Nahui-Ollin”, y a ésta la precedieron cuatro épocas o soles: Sol de Tierra, Sol de Viento, Sol de Fuego y Sol de Agua. En este mito el “Espejo humeante” regía el primer

sol llamado “Nahui-Ocelotl” (cuatro ocelote o jaguar), en el cual vivían los gigantes. Este mundo terminó cuando Quetzalcóatl cayó convertido en jaguar y devoró a todos los gigantes que habitaron la Tierra durante esta primera época.

El siguiente sol, llamado “Nahui-Ehécatl”, estaba presidido por Quetzalcóatl, a quien Tezcatlipoca derribó. Los vientos que lanzó arrasaron no sólo con el dios, sino también con los hombres y éstos flotaron en el aire; algunos alcanzaron a sostenerse de los árboles, lo que dio origen a los simios.

Según cuenta la leyenda, en el tercer sol “Nahui-Quiahuitl” Tezcatlipoca lanzó una lluvia de fuego en la Tierra y los hombres que sobrevivieron se convirtieron en pájaros, mientras que el cuarto sol “Nahui-Atl” terminó por un fuerte diluvio.

De deidad a templo católico

Las fiestas y ritos más importantes en el panteón mexica, después de las que se hacían para honrar a Huitzilopochtli (dios de la guerra), eran para Tezcatlipoca. La fiesta dedicada a esta deidad se hacía en el mes de mayo y era llamada Toxcatl (cosa seca). Esta celebración estaba dividida en

nueve fases y comenzaba a prepararse desde un año antes.

Para ella se elegía a un hombre joven en buen estado de salud y que no tuviera imperfecciones físicas. Podría ser un esclavo, un soldado capturado en batalla o algún hombre declarado culpable de algún delito. En el curso de un año el elegido llevaba una vida de ocio y placeres, además se le enseñaba a tocar la flauta, cantar y hablar. Este hombre representaba al dios Tezcatlipoca, por lo que se le vestía y adornaba con detalles alusivos a él.

Durante la quinta fase del rito a Tezcatlipoca, los feligreses daban ofrendas de mantas, joyas, piedras y copal. Incluso algunos aportaban codornices para un rito especial llamado 'ce miquiztli' (en la primera casa), el cual consistía en sacrificar a estas aves junto a la deidad.

Después de varias ceremonias, el hombre vestido como el dios Tezcatlipoca tenía que acudir solo a su sacrificio. Subía las escalinatas del templo y en cada escalón tenía que romper una de sus flautas (lo que era símbolo de su grandeza pasada), y posteriormente se le abría el pecho y se le extraía el corazón con ayuda de los chachalmecas.

De acuerdo con Javier Romero Quiroz en su libro *Tezcatlipoca es el Oztoteotl de Chalma*, la fecha en que se rendía tributo al "Espejo humeante", el primer día del mes Toxcatl, coincide con la fiesta principal del Santuario de Chalma, que se inicia el 17 de mayo de cada año. Esta coincidencia hace suponer, a decir del autor, que "el misionero edificó grandes templos católicos e instruyó fiestas religiosas buscando siempre que éstas coincidieran con las fechas de las celebraciones religiosas del panteón mexica".



Dualismo

Aunque los historiadores difieren en algunas características de Tezcatlipoca, se puede decir que tenía tanto aspectos positivos como negativos; por ejemplo, aunque causaba enfermedades, también las curaba; retribuía a sus adoradores, pero era inflexible con quienes lo omitían. Era un dios que vigilaba, premiaba y castigaba las acciones humanas, lo que es similar y se cree pudo influir en la actual religión católica monoteísta.

No obstante que varios historiadores y cronistas como fray Bernardino de Sahagún, el padre Durán y Miguel León-Portilla lo mencionan, el análisis que se le ha dedicado a Tezcatlipoca no es tan extenso como el de personajes con la misma relevancia como Quetzalcóatl y Huitzilopochtli.

A partir de las investigaciones hechas relativas a Tezcatlipoca, se tienen registros de este dios en diversos estados del país; los más importantes están en el Distrito Federal, el Estado de México, Hidalgo, Tlaxcala y Morelos, aunque también se tienen algunos en Oaxaca, Chiapas e incluso en Chichen Itzá. **M**

Sabías que...

Tezcatlipoca es hijo de la pareja creadora Ometecuhtli y Omecihuatl, también llamados Tonacatecuhtli y Tonacahuatl, "señor y señora de nuestra carne". Era hermano de Quetzalcóatl, Huitzilopochtli (dios de la guerra) y Xipe Tótec (dios del renacimiento y la renovación).





TLÁLOC Y LA CORTE DEL AGUA

Señor de las aguas

Detrás de tormentas e inundaciones algunos ven la voluntad de una antigua divinidad caracterizada por unas anteojeras y enormes dientes. Por Omar Delgado

Cuando los españoles llegaron a la gran Tenochtitlan, se encontraron con que el templo principal de la ciudad (llamado por los locales *Huey Teocalli* y por los visitantes el *Cu de Huichilobos*) contenía dos santuarios. En el primero se le hacían devociones a Huitzilopochtli, numen de la tribu nómada de los mexicas, quienes habían llegado poco más de 150 años antes a la región. El “Colibrí zurdo” –traducción literal de la palabra Huitzilopochtli– era un dios guerrero y feroz que había nacido armado y totalmente adulto del vientre de su madre. La otra parte del templo, por otro lado, estaba dedicada a un dios más antiguo. De grandes dientes y anteojeras –que representaban respectivamente la lluvia y las nubes–, ese dios era quien administraba las lluvias, los truenos y los relámpagos. Sus devociones se remontaban desde la época de los toltecas y su nombre era pronunciado con respeto y reverencia: Tláloc.

Las aguas divinas

La Gran Tenochtitlan, urbe que nació en lo que actualmente es la Ciudad de México, estuvo rodeada por cinco enormes cuerpos de agua que eran, a saber, los lagos de Texcoco, Xochimilco, Zumpango, Xaltocan y Chalco. De ellos, al primero, el más grande, lo formaban aguas saladas, y a los otros cuatro, dulces. Cuando llegaron los mexicas, al rededor del año 1325, se encontraron con que las orillas de dichos lagos estaban habitadas por pue-

blos a los que genéricamente se les conocía como acolhuas, y que eran, entre otros, la gente de Xochimilco, Tláhuac, Tenayuca, Coyoacán y Chalco. Todos ellos estaban sojuzgados por los tepanecas de Azcapotzalco y tenían por máximo dios a aquel que administraba el elemento más abundante en el Anáhuac: el agua. Tláloc era un dios principalmente benévolo, que se encargaba tanto de proporcionar lluvias para las cosechas como de mantener quietas las aguas de los lagos del altiplano.

El culto a Tláloc fue de los más antiguos de Mesoamérica. El rostro del dios, con sus discos oculares y sus colmillos, ya aparece en las cerámicas teotihuacanas. Versiones locales de la deidad se han hallado tanto en las ciudades-Estado mayas –donde se le dio el nombre de Chaac– como en la región zapoteca –llamado Pitao Cocijo–. En el altiplano central los rastros más primitivos de su devoción se localizan en Cuicuilco, pues una de las representaciones más antiguas del dios es un petrograbado que se encontró en la zona de El Pinar del parque Fuentes Brotantes, en Tlalpan, mismo que data de la época del Clásico (200 y el 600 d. C.). Debido a que la lluvia era un factor determinante para la vida de los pueblos de la región, tanto por las cosechas como por el hecho de que estaban bajo la constante amenaza de la crecida de los lagos, el culto al dios pronto se convirtió en uno de los más importantes del Anáhuac, tanto que, cuando llegaron los mexicas a imponer al sanguinario Huitzilopochtli, tuvieron que conformarse con hacerlo compartir el sitio

«de honor del panteón mexica. Los españoles, para quienes todas las deidades indígenas olían a azufre, describen así al Señor de las Aguas:

[...] También nos consta por vuestra propia relation (sic) que vuestros antepasados adoraron y tuvieron por dios a un diablo que ellos llamaron Tláloc o Tlaloque Tlamacazqui. A este diablo, con muchos otros sus compañeros llamados Tlaloque, atribuían vuestros antepasados falsamente la lluvia, los truenos, rayos y granizo, y todas las cosas de mantenimientos que se crían sobre la tierra, diciendo que ese diablo, con los demás de sus compañeros, lo criaban y daban a los hombres para sustentar la vida.

Si bien Tláloc no era tan sanguinario como lo fue el “Colibrí zurdo”, también se alimentaba de vidas humanas para poder completar sus labores. Al dios dentado se le sacrificaban casi siempre niños pequeños, a los que o bien se mataba en lo alto de las montañas envueltas de nubes —donde se creía habitaba el dios— o bien se les ahogaba en la parte más profunda del lago de Texcoco. Estos infantes tenían la mala fortuna —o buena, como se le quiera ver— de tener en el cabello un pequeño ‘remolino’ que de inmediato los marcaba como favoritos del numen. Tales niños, a los cuales los sacerdotes hacían llorar desconsoladamente por medio de punciones realizadas con púas de maguey, se convertirían en tloaques, seres míticos que ayudaban a Tláloc en la generación de agua. Los informantes de Sahagún hablan de los sacrificios de la siguiente manera:

[...] A la honra de este diablo y sus compañeros hacían fiesta el primero día del año, cada un año que era segundo día del hebreo, en el cual mataban innumerables niños sobre todos los montes iminentes. Esta horrenda crueldad hacían vuestros antepasados engañados por los diablos, enemigos del género humano, y habiéndose persuadido que ellos les daban las lluvias.

Sabías que...

El nombre Tláloc proviene de las palabras *Tlalli*, que significa tierra, y *Octli*, que significa pulque, es decir, “Pulque o elixir de la tierra”, y que hace referencia al momento en que la lluvia penetra en el subsuelo.



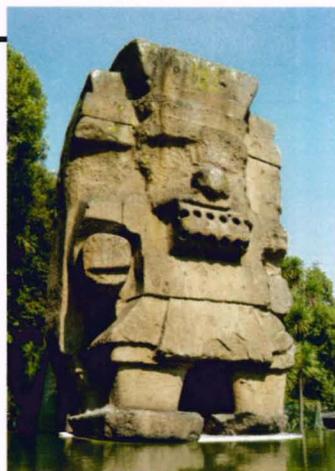
Chalchiuhtlicue y los tloaques

La conocida como Chalchiuhtlicue —la de falda de jadeíta— era la diosa de las aguas marinas y pluviales. Se le atribuía ser esposa de Tláloc y hermana de los tloaques. Era ella a la que se encomendaban los pescadores y la gente que trabajaba a las orillas de los océanos y de los lagos; tenía la potestad de crear las tormentas que devoraban a los incautos que no le ofrecían los debidos respetos. Era muy venerada por la realeza mexica, pues se le atribuía también la capacidad de hacer que el pueblo entero se multiplicara y prosperara a la manera que lo hacían los peces en su reino. Los informantes de Sahagún escribieron para la posteridad una extensa descripción de la diosa:

[...] Los atavíos con que pintaban a esta diosa son los que la pintaban con la cara con color amarilla, y la ponían un collar de piedras preciosas del que colgaba una medalla de oro. En la cabeza tenía una corona hecha de papel pintada de azul claro, con unos penachos de piedras verdes y con unas borlas que colgaban hacia el colodrillo, y otras en la frente de la misma corona, todo de color azul claro. Tenía sus orejeras labradas de turquesa de obra mosaica. Estaba vestida con un huipil y unas

El viaje del Dios de las Aguas

En 1963 el arquitecto más famoso de México, Pedro Ramírez Vázquez, concluía la construcción del Museo Nacional de Antropología. A fin de coronar su obra con un símbolo acorde a su majestuosidad, inició la búsqueda de algún monumento con el cual adornar el exterior del recinto. En San Miguel de Coatlínchán, población cercana a Texcoco, en el Estado de México, se encontraba semienterrada en el lecho de un río una escultura de colosales dimensiones: La piedra tallada era la representación de algún dios del agua —muy probablemente Tláloc o su esposa Chalchiuhtlicue— esculpido en una roca de basalto de más de siete metros de alto y casi 170 toneladas de peso. Cabe decir que durante los trabajos de traslado la población de Coatlínchán se inconformó; sabotajes nocturnos, robos de material y abiertas confrontaciones con el equipo arqueológico hacían patente la oposición de los habitantes al ser despojados de su monolito. Finalmente, el 16 de abril de 1964 el ídolo de basalto inició su viaje de 50 kilómetros a la ciudad. Conforme pasaba los pueblos aledaños, la gente salía al paso del dios para colocar ofrendas de fruta y flores. Al llegar la escultura a la Ciudad de México, y al ser colocada en la plataforma donde actualmente reposa, cuentan las crónicas que se desató una torrencial lluvia que parecía darle la bienvenida al Señor de las Aguas. Tormenta inusual, pues en la ciudad el mes de abril es tiempo de secas.



naos pintadas de la misma color azul claro, con unas franjas que colgaban caracolitos mariscos. Tenía en la mano izquierda una rodela con una hoja ancha y redonda que se cría en el agua; la llaman atlacuezona. Tenía en la mano derecha un vaso con una cruz hecha a manera de la custodia en la que se lleva el sacramento cuando uno solo le lleva, y era como cetro de esta diosa. Tenía sus cutaras blancas.

Los tloques, por otro lado, eran los ayudantes del dios de la lluvia. Vivían en el Tlalocan, en el paraíso de la eterna abundancia, donde las almas de los ahogados, leprosos, gotosos y aquellos impactados por el rayo pasaban la eternidad. Dichos tloques eran descritos como enanos que se ocupaban de derramar jícaras repletas de agua desde el cielo con el fin de provocar la lluvia, y de reventar dichas jícaras a palos cuando era necesario que el trueno se escuchara.

El Tlalocan, donde todos residían, era el reino de los seres del agua. Los antiguos mexicanos lo imaginaron como uno de los destinos a los que las almas de los mesoamericanos podían dirigirse después de su muerte, quizá el más deseable después del reservado a los guerreros, el Tonatiuh Calli. Nuevamente los informantes de Sahagún muestran un retrato vívido del lugar:

[...] La otra parte a donde decían que iban las ánimas de los defunctos es el paraíso terrenal que se nombra Tlalocan, en el cual hay muchos regocijos y refrigerios, sin pena ninguna. Nunca jamás faltan las mazorcas de maíz verdes, y calabazas y ramitas de vledos, y axí verde, y xitomates, y frisoles verdes en vaina, y flores. Y ahí viven unos dioses que se dicen Tlaloque, los cuales parecen a los ministros de los ídolos que traen cabellos largos.

Con la llegada de los españoles, y posterior evangelización, los cultos a los antiguos dioses fueron duramente perseguidos. Muchos sacerdotes de la antigua religión conocieron las fauces de los mastines hispanos o el fuego de la pira. Sin embargo, algunos de los conceptos medulares de la antigua religión del Anáhuac sobrevivieron al cristianismo. Detrás de algunas creencias, como la devoción a San Isidro Labrador como dispensador de lluvia, o la del “cordonazo de San Francisco” —fenómeno atmosférico consistente en fuerte lluvia con actividad tormentosa (truenos y relámpagos) que coincide alrededor del 4 de octubre, día de este santo católico—, se asoma el rostro del dios dentado, quien cada verano, al parecer, trata de que la moderna Ciudad de México recupere el carácter de lago que fue alguna vez. **M**



HERMANOS ESPIRITUALES

El tótem

El totemismo encierra la profunda relación entre hombre y bestia, la comunión antigua de lo humano con la naturaleza.

A finales del siglo XVIII los comerciantes y viajeros que regresaban a Europa tras visitar la región de los Grandes Lagos de Norteamérica, la cual abarca desde el noreste de Estados Unidos hasta Canadá, relataban que en esos bosques existían magníficas columnas verticales sobre las que los nativos americanos tallaban diversas figuras, una sobre otra. Estos postes eran hechos a partir de un solo tronco de cedro rojo y por lo general colocados justo frente a los hogares de los clanes, aparentemente sin un uso práctico. Otros, más pequeños y menos elaborados, se destinaban al interior de las casas como soporte principal. Cada pieza era única y podía contener las más variadas figuras –incluso de seres humanos–, aunque las más comunes eran las de animales como el oso, el lobo, el águila, el cuervo, entre otros. Cada efigie era labrada con sumo cuidado y para decorarla se utilizaban pigmentos naturales.

No se sabe qué tan antiguo es este tipo de arte, dado que al estar hecho sobre un material perecedero como lo es la madera, tiende a degradarse. En cambio, se conoce que su mayor apogeo ocurrió luego del contacto de estas tribus con los exploradores europeos. Es posible que la implementación de herramientas de hierro entre los materiales de los talladores fuera lo que mejoró su técnica y otorgó mayor calidad y detalle a cada pieza. Incluso a partir de ese entonces (finales del siglo XVIII y

principios del XIX) estos postes totémicos, como se les conoce, empezaron a realizarse con árboles cada vez más grandes.

Pero el hecho de que se desconociera su verdadero uso comenzó a intrigar a los grupos cristianos asentados en la zona. La sospecha de que las singulares columnas, que causaban furor en Europa, fueran una representación de los dioses paganos de los indígenas, provocó que algunas de ellas fueran destruidas. También se instó a los labradores a dejar de tallarlas.

Otras de estas obras, en cambio, fueron sustraídas de sus sitios originales y usadas como elementos decorativos. Un caso singular fue el del palo funerario de las tribus amerindias tlingit, que habitan en el noroeste de Canadá, el cual fue robado en 1899 por empresarios de la ciudad de Seattle. El poste fue colocado como atracción en el recién construido Pioneer Square, sin embargo fue destruido durante un incendio en 1938. Los tlingit accedieron a tallar uno nuevo, aunque con la condición de que el ayuntamiento de Seattle pagara los daños cometidos luego del primer robo.

Caso diferente es el del palo tótem de casi 30 metros que se encuentra en el Windsor Great Park, en el sur de Inglaterra. Fue regalado a la reina Isabel en 1958 por el gobierno de Canadá; está tallado al estilo de los kwakiutl, federación de tribus amerindias que habitan el norte de Vancouver, y fue cortado de un árbol de 600 años. »

Arte totémico

Esta relación totémica entre seres humanos y animales sagrados también existe en sociedades de África, Asia, Australia, Europa, América y el Ártico, pero fue principalmente entre los nativos americanos donde se desarrolló un tipo de arte como el de los postes de tótem. Actualmente hay quienes se dedican a mantener viva la tradición de construirlos; por lo general se trata de descendientes de nativos que aprendieron este arte de sus antepasados. Según el tamaño del árbol, tales obras pueden tardar años en ser completadas, aun con las herramientas modernas (las cuales prefieren no usar y, en cambio, realizarlas con el método tradicional). Si bien muchas veces tienen un orden establecido, es común que carezcan de jerarquía, es decir, la parte inferior o superior de la columna puede ser la de mayor importancia, sin que exista un orden preestablecido. De ahí que tengan muchas formas de ser interpretadas.



Los tótems tenían la función de proveer cohesión social entre los grupos nativos.

de algún animal en especial, del cual posiblemente había adquirido ciertas características y que fungía como su protector. A grandes rasgos ése es el significado del totemismo, o dicho de otro modo “la relación estrecha entre hombre y bestia en la que existen varios lazos de comunión y donde prepondera el elemento mítico”, describe Héctor Santiesteban Oliva en su libro *Tratado de monstruos: ontología teratológica*.

La palabra ‘tótem’ proviene de *dodaem*, de la lengua ojibwe, y significa ‘pariente hermano o hermana’. La cultura de los indígenas de esta parte del mundo refleja el profundo vínculo que tenían con el entorno que les rodeaba. Para los indios todos los elementos de la naturaleza estaban de cierta manera animados. De especial importancia eran los animales, a los que admiraban y de los que dependían para su supervivencia, por eso éstos eran parte fundamental de sus mitos, creencias y costumbres. “El animal está cargado con una energía hierofante; la bestia –algunas en particular– es poder. Su posesión evidencia poderío. Poseer el objeto poderoso, el animal poderoso, significa salvación”, indica Santiesteban Oliva.

« Todo entre familia

A diferencia de lo que se pensaba, estas columnas nunca fueron consideradas dioses por las tribus americanas. Tampoco eran representaciones de deidades, como ocurre con los mitos grecorromanos. En realidad tenían una gran cantidad de funciones; por ejemplo, a falta de algún sistema de escritura, en ellas se conmemoraban acontecimientos de importancia (nacimientos, muertes, hambrunas) o se plasmaban narraciones mitológicas de la tribu a la que representaban. Pero principalmente eran utilizadas como una especie de reliquia familiar. Muchas veces en ellas se explicaba el origen del grupo y se honraba a los ancestros. Es la razón de que se retraten animales en estos postes: entre las tribus americanas se creía que cada pueblo descendía

Pocas culturas a lo largo de la historia de la humanidad han estado tan estrechamente vinculadas e integradas en la naturaleza como los indios norteamericanos. Para ellos todos los elementos que les rodeaban estaban espiritualmente vivos, y de ellos podían obtener el conocimiento o la sabiduría que les permitiera sobrevivir.

Primeras naciones

El tótem y su concepto se encuentran inmersos en lo sagrado. Aun así, pese a su aspecto divino, también son parte de la naturaleza pues muchas veces los pueblos obtienen alimento y cobijo de sus propios tótems. Así es justamente cómo, de acuerdo con los estudiosos de esta forma de organización tribal, se instituye el tótem de un grupo. Puede ser un animal muy común en la zona (como el oso, el zorro, el halcón, el pez, el bisonte o el tejón) o la principal fuente de sustento. Otras veces el tótem respondía a otro tipo de necesidades. Hasta cierto punto el totemismo se basa en la admiración de los seres humanos por las capacidades de los animales, a los cuales consideran superiores en algunos aspectos. Así, por ejemplo, si el colectivo tenía interés en obtener las cualidades del oso, como la fortaleza y ferocidad, lo elegían como tótem o guardián.

Con el tiempo el papel de guardián se modificaba por el de ancestro del grupo y era utilizado como emblema. Es una relación simbólica pues al sentirse identificados con él, lo adoptaban como una especie de protector, del cual incluso se creía podrían haber sido descendientes y, por lo tanto, parientes.



Esta idea, la de descender de un animal u objeto que a veces tiene la función de ‘protector’ o ‘benefactor’, es muy común entre las tribus de nativos americanos. Cristóbal Acevedo, en su libro *Mito y conocimiento*, considera que sería uno de los principales aspectos sociales del totemismo: “Es un fenómeno sociológico por el que los pueblos se dividen en clases y cuyos miembros se sienten emparentados. Cada unión lleva su propio nombre, que está tomado del mundo de la naturaleza circundante, predominando los nombres de animales (tótem)”. En estos casos los miembros del clan se sienten enlazados con dicho animal.

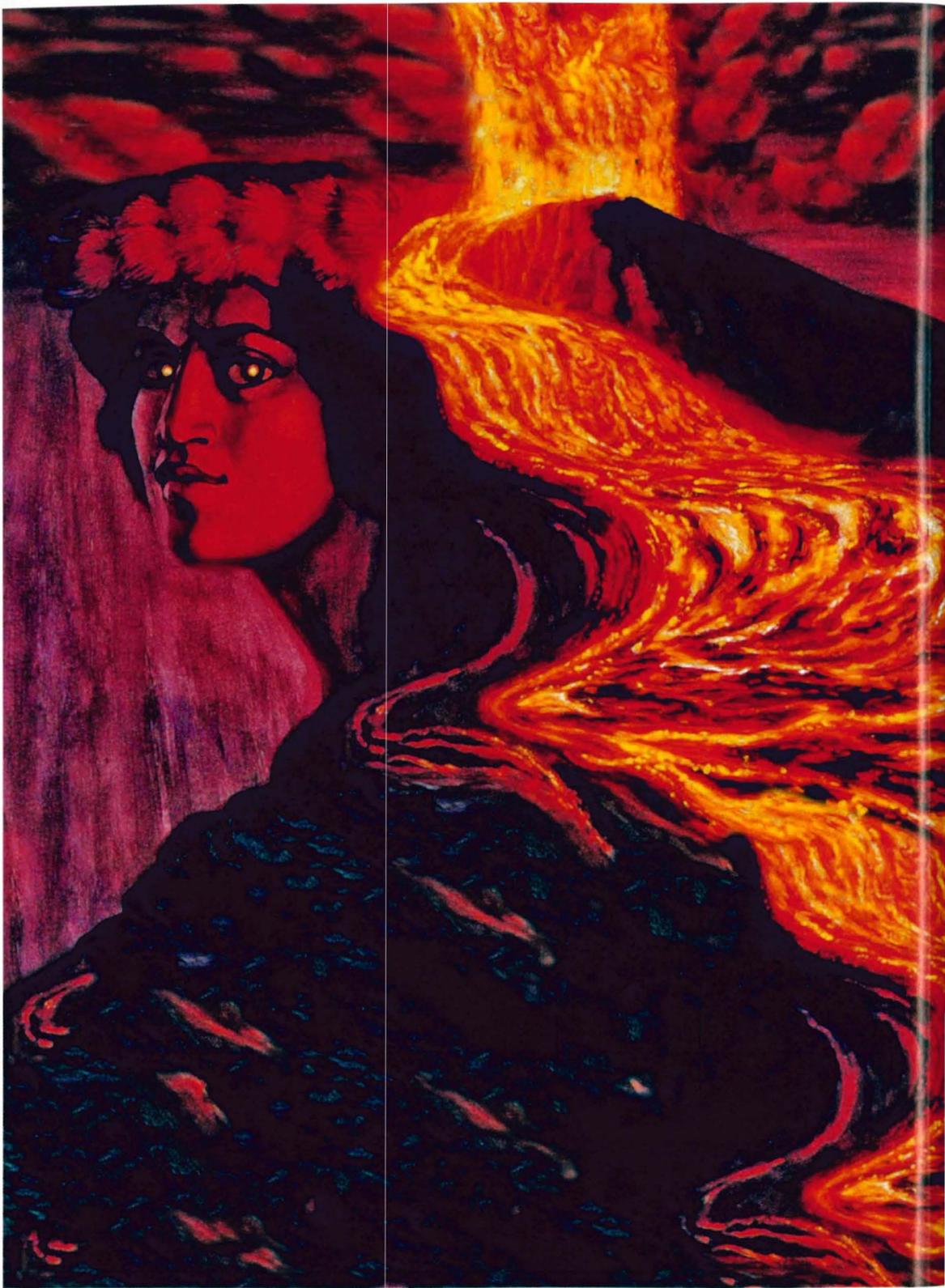
Por último, otra manera de ver a esta figura mítica es como un ancla que vincula a sus miembros unos con otros más allá de la sangre, pero a la vez, debido a que muchos clanes tenían como principio que los matrimonios fueran exógamos, es decir, que los miembros del clan debían de emparentar con miembros de otras tribus, permitía mantener el control y las buenas relaciones con los otros grupos. Se trata a final de cuentas de un sistema de clasificación. De este modo, tal como los osos difieren de los lobos y de las águilas, la gente y los grupos se diferenciaban entre sí de acuerdo con su tótem, su animal divino y protector. **M**

Sabías que...

Para el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss (1908-2009) la organización totemica era el ejemplo más puro de la sociedad primitiva, donde se muestra la fuerte relación entre hombre y naturaleza. Así, es posible que durante los albores de las sociedades las relaciones de parentesco con los animales fueran parte de su sistema de creencias.



Fuentes: *Mito y conocimiento*, de Cristóbal Acevedo; *Historia de la antropología. Formaciones socioeconómicas y praxis*, de Ubaldo Martínez; *Freud: a cien años de Tótem y tabú*, de Néstor Braunstein, et al.; *Diccionario Akal de las religiones*, de Giovanni Filoramo



VOLCANES EN LA MITOLOGÍA

Seres de lava

Numerosas leyendas tienen como protagonistas el poder y la fuerza de estas moles de roca y magma, derivadas de la fascinación y temor que despiertan en los hombres.

Talos, el gigante de bronce, daba a diario tres vueltas alrededor de Creta vigilando con fiereza sus costas. El monstruo creado por Hefesto, el dios griego del fuego y de la forja que habitaba en las profundidades del volcán Etna, en Sicilia, tenía el encargo de matar a todos los forasteros que intentaran internarse en la isla. Para ello los apretaba contra su cuerpo incandescente. Cuando el héroe Jasón y los argonautas cargados con el vellocino de oro intentaron desembarcar en sus dominios, el guardián los rechazó con piedras ardientes. Para eliminarlo, Medea, esposa de Jasón, lanzó un hechizo con el que hirió el talón de Talos –su única debilidad– lo que provocó que el gigante se desangrara por completo.

Para los investigadores Jelle Zeilinga de Boer y Donald Theodore Sanders, autores del libro *Los volcanes en la historia humana. Los efectos a largo plazo de las mayores erupciones*, este mito narra la historia sobre cómo la civilización minoica, asentada en la isla de Creta entre el 3000 y el 1400 a. C., sucumbió por la erupción del volcán Santorini. Del territorio donde se asentaba sólo quedó un pequeño archipiélago circular conocido antes como Thera y que, de acuerdo con los expertos, en el mito de los argonautas está representado por Talos. Las rocas que arrojaba simbolizaban las de la violenta erupción, en tanto que la sangre que escapaba de él era el magma. Desde la Antigüedad los volcanes han tenido un lugar privilegiado en las

narraciones y relatos míticos. Ya sea como símbolos de poder o destrucción, irremediamente fascinan y se imponen ante quienes habitan en sus cercanías. Esta dualidad entre temor y admiración resulta lógica para los geólogos Katharine Cashman, del departamento de Ciencias Geológicas de la Universidad de Oregon, en Estados Unidos, y Shane Cronin, de la Universidad de Massey, en Nueva Zelanda. Ambos mencionan que la erupción de un volcán es un evento catastrófico que cambia la visión del mundo. Para asimilarlo de la mejor manera, la gente inventa los mitos, explicaciones fantásticas con las cuales intenta dar una respuesta al hecho, y son transmitidas de generación en generación. A veces el suceso real se pierde dentro de lo ficticio –como durante mucho tiempo pasó con el personaje de Talos–, pero cuando es identificado disciplinas como la geología o la antropología pueden obtener información que les permita, a la primera, saber detalles sobre el suceso, y a la segunda, acerca del tipo de gente que habitó ese lugar y cómo enfrentó la crisis.

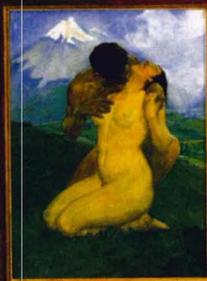
Puertas al infierno

Debido a su naturaleza ígnea es común que los volcanes sean vistos como sitios malditos, donde habitan seres infernales como demonios. El volcán Hekla, al sur de Islandia, es uno de ellos. Durante siglos esta caldera se mantuvo dormida y permitió que una vasta vegetación creciera alre- ➤

Amor incandescente

En Latinoamérica también pueden encontrarse cientos de historias sobre los grandes 'escupe fuego'. Cuando dos volcanes están juntos es común que se les represente como una pareja. En México está el caso de Iztacchihuatl y Popocatepetl, la mujer dormida y el guerrero que vela su sueño. A su vez, Chile y Bolivia comparten los Nevados de Payachatas, un par de volcanes activos

que también cuentan con una versión mitológica sobre su origen. La leyenda dice que en el pasado inca fueron dos enamorados, príncipe y princesa de pueblos rivales: ante la unión, las familias de ambos se opusieron, pero al ver que era imposible romper su amor decidieron asesinarlos. Entonces los dioses, furiosos ante el destino de la pareja, inundaron los poblados de agua y en las tumbas de ambos jóvenes levantaron los dos volcanes para recordar la injusticia cometida en su contra. Se dice que de vez en cuando, sobre las aguas de los lagos que se formaron, es posible ver a la pareja reunida mientras pasea en canoa.



Cuenta la leyenda que amó la princesa blanca al príncipe indio con el mismo amor. Se sabe que la ceniza de la lava refleja que así lo sonaban.



La laguna del monte cambia instantáneamente ante la volcánica ceniza que por siempre cubren su el abito de...

«dedor. Sin embargo, hacia la segunda mitad del primer siglo de nuestra era entró en erupción; se han contabilizado alrededor de 20 desde el año 874. Ante la fuerza e ímpetu del volcán, la imaginaria medieval lo concibió como la puerta a los infiernos. Desde su cima los seres malignos se divertían arrojando ceniza, fuego y pesadas rocas; los ríos de lava que brotaban de la tierra y los fragmentos en llamas eran muestra inequívoca de la naturaleza infernal del sitio. Incluso se creía que los silbidos de las rocas al salir expulsadas por la presión eran los gritos de las personas que estaban siendo torturadas. Si el cráter era de temer, el terreno árido y cubierto de ceniza negra no era un espectáculo menos horrible. Por ello sus laderas fueron vistas como el hogar de duendes y el punto de reunión de brujas y demás seres de la noche, que realizaban sus maleficios bajo la iluminación de la lava.

Otra criatura que habita dentro de un volcán es Guayota, que en lengua guanche, la usada por los primeros pobladores de la isla de Tenerife, España, significa "el destructor". Sus atributos son muy parecidos a los de los demonios cristianos. Es un espíritu que mora dentro de la caldera del Teide, que es otra de las puertas que comunican

este plano con el mundo subterráneo. Se dice que Guayota secuestró al dios de la luz, con lo que sumió a la Tierra en la más completa oscuridad. Los hombres rogaron a su deidad suprema, Achamán, que les ayudara a recuperarlo. El dios se enfrentó al demonio Guayota y, tras vencerlo, cubrió el cráter del volcán con pan de azúcar, el cual se ve como nieve en su cima. Guayota todavía hoy día vive encerrado ahí, y a veces pueden sentirse sus intentos de salir, pues hace temblar la tierra.

Diosa impulsiva

Entre abril y junio de 1990 la localidad de Kalapana, en las islas Hawái, océano Pacífico, quedó sepultada bajo un manto de lava de 10 metros de espesor. El área fue declarada zona de desastre y las pérdidas ascendieron a 61 millones de dólares. Sorprendentemente, algunas casas no fueron arrasadas por el ardiente magma. La razón de que se salvaran, aseguran los lugareños, es que dentro de ellas había ofrendas dirigidas a Pelé, la diosa que, de acuerdo con las leyendas hawaianas, habita dentro del volcán Kilauea, el cual desde hace 29 años está en continua erupción.

De entre todos los habitantes de las 'calderas', Pelé es una de las más fascinantes. Cada año su hogar

es visitado por millones de turistas, quienes desde lejos pueden apreciar con toda seguridad uno de los espectáculos de la naturaleza más impresionantes. Si bien se trata de una deidad menor —es una de los 14 hijos de los dioses Kane y Haumea, las deidades primigenias—, para quienes habitan la isla su poderío sigue estando totalmente vigente y es vista como a una personalidad viva, patrona de los hawaianos.

Son múltiples las historias que se cuentan sobre ella, muchas sólo conocidas a través de la tradición oral. La leyenda dice que la bella Pelé llegó en canoa a la mayor de las islas de Hawái, conocida como la Gran Isla —de manera similar a como se cree que llegaron los primeros habitantes—, huyendo de su hermana mayor Namakaokahai, la deidad del mar y de las aguas, a cuyo marido había seducido. La lucha entre ambas creó las diversas islas que conforman el archipiélago. Pelé pudo escapar a la furia de su hermana ocultándose en el cráter del Kilauea. En sus leyendas se le ve como una mujer celosa, impulsiva y rencorosa. También, justo como el volcán, impredecible y violenta, por ello sus ‘protegidos’ deben enviarle ofrendas de frutos y flores. Pelé también es contraria a los hombres infieles. Ella misma llegó a calcinar a su gran amor tras sospechar de una infidelidad.

Actividad reciente

El historiador Herb Kane (1928-2011) defendía el mal carácter de la diosa y manifestaba que, por el otro lado, también puede ser amable, pues nutre el suelo para que crezcan frutos y árboles; y cariñosa y benevolente al mantenerse alejada (a menos que se le haga enfadar) de la gente. Su poder y firma son visibles en cada parte de la



isla. Ella es capaz de destruir, si así lo desea; por ello es temida y respetada. Pero también puede crear; con esa lava destructora, abre espacios para que viva su gente. Desde 1983 casi 200 hectáreas nuevas se han sumado al territorio de la Gran Isla debido a los flujos de lava. También su leyenda sigue creciendo. Son famosas las historias de extranjeros que durante un paseo en coche por alguna de las islas se encuentran a una anciana caminando con un perro blanco. Amablemente ella les pide que la lleven a un sitio cercano; los visitantes acceden, pero cuando menos se dan cuenta la mujer desaparece sin dejar rastro. Las leyendas dicen que se trata de Pelé; un aviso constante de que su poder sigue presente. Otros la describen como una hermosa joven que camina entre las cenizas volcánicas. Para la investigadora de estudios hawaianos Patricia ‘Iolana, es posible que este tipo de pensamientos y creencias se promuevan por razones más publicitarias que místicas. Sin embargo, en buena parte la continua actividad del volcán ayuda a crear entre los visitantes la ilusión de que está vivo, y de que una diosa de verdad habita en su interior. **M**

Sabías que...

La palabra *volcán* proviene del dios del fuego romano Vulcano. Él habitaba el monte Etna, en Sicilia, uno de los más activos, con cuyo fuego forjaba las armas de los dioses.



Fuentes: hvo.wr.usgs.gov; volcanos.oregonstate.edu; www.eh-resources.org; TuTu Pele: The Living Goddess of Hawaii's Volcanoes, de Patricia 'Iolana; projects.upsu.edu



WALPURGISNACHT, LA NOCHE DE LAS BRUJAS

Gran aquelarre

La leyenda dice que la víspera del primero de mayo las brujas salen a reunirse para celebrar su frenética orgía, en la cual todos los males de la tierra son desatados.

Según una vieja tradición popular, referida en el libro *Blockes-Berges Verrichtung* del escritor alemán del siglo XVII Johannes Prätorius, la noche entre el 30 de abril y el 1 de mayo las brujas y seres demoniacos se reúnen para celebrar sus rituales. Cientos de hechiceras montadas en sus escobas atraviesan el cielo mientras sueltan carcajadas terribles que hielan la sangre a niños y adultos.

Estas damas consagradas al demonio vuelan en espantosa peregrinación rumbo a la montaña de Brocken, la cumbre más alta de la Sierra del Harz, en Sajonia-Anhalt, Alemania. Ahí las espera una divinidad maligna: un macho cabrío que representa a Satanás y con el cual sellarán su pacto. Desde tiempos antiguos en los poblados cercanos se cuentan historias sobre cómo cada año en esa noche los cortejos de brujas, de almas y de espíritus pueden verse descender sobre la ladera de estas colinas.

De acuerdo con la leyenda, asistir a estas comilonas era una obligación para las brujas. Para poder volar y reunirse con sus compañeras, se untaban una 'pomada', el vómito que se desprende de los sapos venenosos. Otros señalan que era una mezcla de muérdago, floripondio, belladona y ci-

cuta. Al llegar al sitio convenido comenzaban los bailes alrededor del fuego, donde todas las participantes formaban un gran círculo. Al finalizar, se casaban con el diablo, y éste las marcaba con su signo, el cual les daba la capacidad de hacer conjuros y magia. Tal es la celebración del *Walpurgisnacht* o 'noche de las brujas'.



Fiesta sobrenatural

Comentada en el *Fausto* de Goethe (publicado entre 1790 y 1833), y mencionada en la obra *Drácula*, de Bram Stoker, la noche de Walpurgis (o *Walpurgisnacht*, en alemán)

es marcada como la fecha más espeluznante del año para las regiones de Europa central y del norte. Ésta, al igual que la noche de los santos difuntos en México, se considera impregnada de una tremenda energía y misticismo, ya que es durante esta velada que las puertas entre los vivos y los muertos se difuminan y algunos seres demoniacos como las brujas y los hombres lobo se reúnen para adorar al mal.

Brocken es el más famoso de los lugares donde el folclor señala que se llevan a cabo estas liturgias. Debido al temor de que las brujas y otros seres fueran a las poblaciones a causar estragos, las personas se protegían por medio del fuego; encendían enormes hogueras, y adornaban los »



« portales de las casas con crucifijos y ramos de hierbas. Como se pensaba que eran capaces de volar en las escobas, éstas se ponían con los cepillos hacia arriba para evitar que las usaran. Otro elemento que no podía faltar para guarecerse de aquellas malvadas era el ruido: las campanas de las iglesias tañían toda la noche, y el chasquido de los látigos, trabajo realizado por los hombres solteros de la comunidad, mantenía a raya a las brujas, que no podían hacer ningún daño. “Es el poder de la luz”, comenta el español Jesús Callejo Cabo en su libro *Breve historia de la brujería*, “dos buenos aliados para espantar a los demonios y a sus discípulos humanos”.

Entre cristiano y pagano

Durante la Edad Media en Alemania estas celebraciones del primero de mayo se hacían en nombre de Santa Walpurgis o Walburga (710-779), a quien se invocaba para pedir protección contra la brujería, y cuyo festejo convenientemente coincidía con el aquelarre de las brujas. Esta mujer de origen inglés fue una de las misioneras que junto a San Bonifacio, obispo de Germania, y quien era su tío por vía materna, expandió el cristianismo en tierras germánicas durante el siglo VIII, cuando las religiones paganas todavía estaban muy arraigadas en esta zona. Sus esfuerzos la llevaron a convertirse en abadesa de Heidenheim, cerca de Eichstätt. Un siglo después de su muerte, cuando sus restos fueron trasladados, se le comenzó a venerar como santa debido a que, según se decía,

de sus reliquias brotaba un aceite que “protegía de los maleficios y hechicerías”. Tan fuerte era su poder que, de acuerdo con una leyenda, el mismo diablo la llevó a Brocken durante una noche de verbena, y ella casi terminó por convencerlo de que se convirtiera al cristianismo.



Vida eterna

Para los alemanes, la víspera del 1 de mayo es una especie de día de muertos. También fue el día en que Adolf Hitler decidió suicidarse junto con su pareja Eva Braun. La tarde del 30 de abril de 1945 él se dio un balazo en la cabeza y ella ingirió una dosis letal de cianuro. La orden dejada por Hitler fue que sus cuerpos fueran cremados.

Dado que las antiguas costumbres paganas decían que ésta era una fecha de resurrección, se cree que el Führer, impresionado con tales pensamientos ocultistas, tomó la fatal decisión quizá con la idea de resucitar y conseguir, de una vez por todas, la vida eterna.

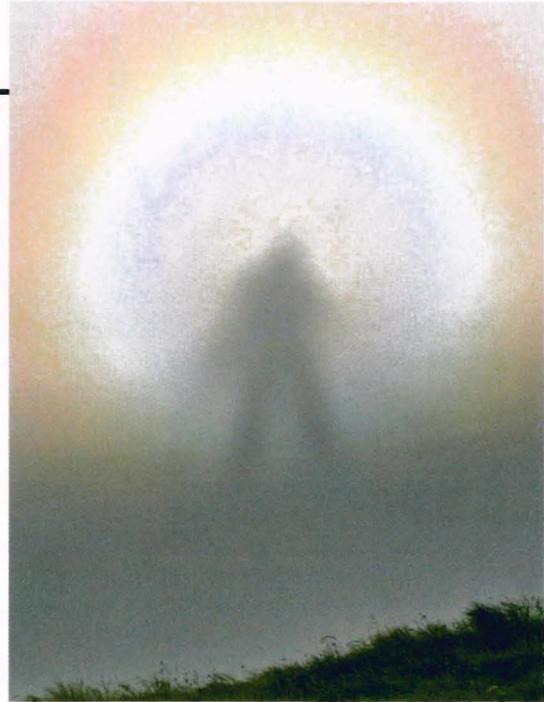
Espectros de montaña

La montaña de Brocken es el punto más alto del macizo de Harz, en Alemania central. Desde épocas remotas ha sido relacionado con prácticas paganas, un sitio donde convergen ambos planos, el terrenal y el espiritual. La razón de ello probablemente se deba a un fenómeno conocido como 'espectro de Brocken': sombras gigantes se



ven entre la neblina, confundiendo al espectador. En realidad se trata de un efecto óptico que se repite en todas las regiones montañosas, y ocurre cuando el sol brilla desde detrás de la persona y

enfrente hay neblina; la luz proyecta la sombra del espectador en la niebla, justo por delante de éste, y la deforma. Muchas veces debido a las partículas sobre las que se proyecta la sombra, el viajero pierde el sentido de la profundidad. Debido al movimiento de las nubes, este espectro visual a veces parece que se mueve por sí mismo y en su cabeza una serie de anillos brillantes como aureolas lo acompañan, las cuales también son causadas por la difracción de la luz visible y que ha alimentado la leyenda de los espíritus que habitan en esa zona. Fuente: epod.usra.edu



La festividad de Walpurgis es un ejemplo más de cómo ciertos ritos paganos fueron asimilados por el cristianismo. Antes de que se encomendara esta noche a la santa y de que las brujas y demonios fueran parte de la creencia medieval, los antiguos germanos celebraban por estas fechas el solsticio de verano. En aquellas tierras la venida de días más largos a inicios de mayo seguro fueron motivo de felicidad. En su sentido primigenio se trataba de una fiesta en honor a los espíritus y dioses de la fertilidad y de la transición de estaciones; en realidad nada tenía que ver con ritos diabólicos ni hechicerías. Es posible que esa noche

consagrada a Santa Walpurgis, fuera la forma que la religión cristiana tenía para desbancar festividades anteriores a ella. Es el caso del festival celta de la fertilidad, el cual estaba relacionado a Belenus, el dios de la luz, el Sol y el fuego, y cuyo culto máximo, las Baltené, se celebraban el primero de mayo, justo cuando el ganado era llevado a los campos verdes de vuelta a pastar, y del cual uno de los principales festejos era encender grandes fogatas, alrededor de las cuales la gente danzaba, costumbre que durante la Edad Media sería vista con connotaciones diabólicas y daría origen a su vez a la noche de brujas como celebración demoniaca. **M**

Sabías que...

El Walpurgisnacht ha dejado atrás sus connotaciones religiosas y es celebrado en Europa como una festividad popular que cada año atrae a miles de visitantes. Uno de los sitios más concurridos es Brocken, donde se realiza un gran festival en el que participan brujas, se encienden hogueras, hay baile y fuegos artificiales para recibir la nueva estación.





ÍNDICE

Presentación.....	6
Aluxes	8
Amaterasu	12
Árboles y frutos sagrados	16
Arpías.....	20
Berserker	24
Caperucita roja	28
Centauros	32
Cihuapiltin	36
Coyote	40
Creadores de hombres.....	44
Cíclopes	48
Dakuwaqa	52
Dioses del amor.....	56
Durga	60
Escila y Caribdis	64
Esfinge	68
Guardianes	72
Hilanderas	76
Hombres felinos	80
Íncubos y súcubos.....	84





Kelpies	88
Kraken.....	92
Laberintos.....	96
León	100
Llorona.....	104
Luna	108
Medusa	112
Nian.....	116
Oni	120
Rama	124
Rey Arturo	128
Sátiros y faunos.....	132
Tezcatlipoca	136
Tláloc.....	140
Tótem	144
Volcanes.....	148
Walpurgisnacht.....	152