QLIPHOTH

Carlos Martínez Córdoba
Ferrán Clavero
Jesús H. Antelo
Adriana Alarco de Zadra
Javier Álvarez Mesa

12

ÍNDICE

Editorial.....III

'Vampiros',
por Carlos Martínez Córdoba.....IV

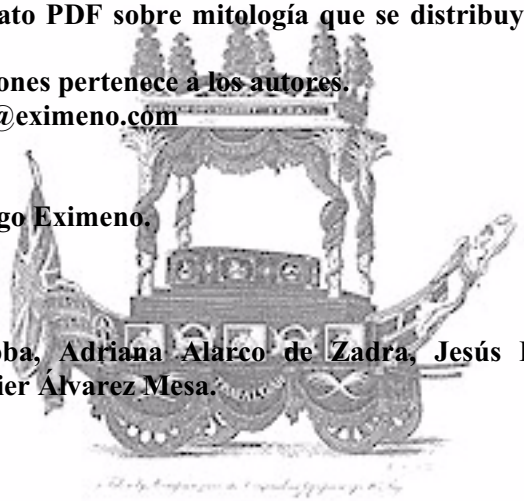
'Yo, el Balrog',
por Javier Álvarez Mesa.....XV

'Gigantes en la Mitología',
por Jesús H. Antelo.....XXI

'La Balada NBQ',
por Ferrán Clavero.....XXX

'La Ñusta del Sol',
por Adriana Alarco de Zadra...XXXVII

Julio 2004
Qliphoth es un fanzine en formato PDF sobre mitología que se distribuye gratuitamente y se realiza sin ánimo de lucro.
El © de los relatos y las ilustraciones pertenece a los autores.
Dirección de contacto: qliphoth@eximeno.com
ISSN: 1578-1739
EDICIÓN/MAQUETACIÓN:
Francisco Ruiz & Santiago Eximeno.
DISEÑO DE PORTADA:
Luis Di Donna
COLABORAN:
Carlos Mártinez Córdoba, Adriana Alarco de Zadra, Jesús H. Antelo, Luis Di Donna (portada), Ferrán Clavero y Javier Álvarez Mesa.



EDITORIAL

La necesidad de la existencia

Si hay algo que nos satisface al editar Qliphoth es la posibilidad de ofrecer un marco de publicación para todos aquellos autores noveles que intentan abrirse un hueco en el mundo literario. Desde luego también contamos con autores consagrados, que repiten con nosotros dándonos ánimo a continuar con este proyecto y haciéndonos pensar que, de alguna manera, lo estamos haciendo bien. Pero debemos reconocer que ver publicados en nuestras páginas nombres que, posteriormente, aparecen en otras publicaciones de renombre y son remunerados adecuadamente –no lo olvidemos, Qliphoth no paga a sus colaboradores– te hace sentir que todo lo que representa este modesto ezine tiene un sentido.

Nosotros mismos, escritores aficionados, nos hemos sentido agradecidos cuando otros editores han seleccionado nuestros relatos y los hemos visto aparecer en versión electrónica o en papel. Esperamos que, de alguna manera, estemos aportando nuestro granito de arena para que futuros autores vayan puliendo sus armas y consigan todo lo que se propongan.

Además, nos gustaría agradecer desde aquí todas las colaboraciones que durante estos años hemos recibido, y esperamos seguir recibiendo. Qliphoth, como todo producto perecedero, tiene una fecha de caducidad, y aún estamos lejos de alcanzarla. Sólo podremos continuar hasta el final, ese final que siempre hemos imaginado como algo lejano y ominoso, si contamos con vosotros: escritores, articulistas, ilustradores.

Y, desde luego, con vosotros, lectores.

Los Editores

Nota: El serial de* Jorge R. Ogdon, *La Puerta Etrusca, continuará en el siguiente número de Qliphoth. Lamentamos la interrupción y os aseguramos –esta vez sin duda alguna, con toda certeza, afirmativo, nos jugamos una cena– que en el próximo número seguiréis disfrutando de ésta fascinante novela por entregas.

Vampiros

Por Carlos Martínez Córdoba

I. Vampiro femenino y mujer fatal

Que la mujer no entró con buen pie en la historia parece algo innegable. El Génesis muestra a una Eva responsable de la mortalidad del hombre y del resto de sus sufrimientos, la mitología griega hace que Pandora desencadene todos los males del mundo y la tradición hebrea agrega una primera mujer anterior a Eva, Lilit, que no tarda en rebelarse contra el hombre y contra Dios.

Aunque el concepto de mujer fatal no será alumbrado hasta el siglo XIX, su nefasta influencia se hace casi inmemorial. Si las "primeras mujeres", Eva o Pandora, ya nacen envueltas en desdicha, la presencia de una secular "mujer fatal" no ha desaparecido desde entonces. Salomé, Dalila, Medea, Circe..., la lista sería interminable pues su existencia, aun serpenteando entre la realidad y el mito, tiene un origen suficientemente asentado en el mundo cotidiano.

Con la figura del vampiro ocurre algo similar. El gran protagonismo literario que reafirma su leyenda, así como la concreción definitiva de su identidad, llegan con el siglo XVIII. Pero su esencia emana de inveteradas supersticiones populares, tanto como apunta hacia los más básicos miedos del ser humano (la muerte, el regreso de los muertos), a creencias en torno al poder de la sangre y al lugar central de los animales en sociedades primitivas (totémicas y cazadoras).

En tales grupos, y a lo largo de la historia, también es fundamental la sexualidad en toda su compleja concepción y mítico el miedo del hombre al sexo femenino. Por tanto, no resulta extraño que cuando el vampiro comienza a poblar las mitologías lo haga en forma de mujer. En la tradición clásica abundan entidades como empusas, lamias o estriges, todas femeninas, todas con características vampíricas y previas a cualquier manifestación similar de sexo opuesto. Mientras, en el mundo literario, "La novia de Corinto" de J.W. Goethe se adelanta en casi veinte años al Lord Ruthven de Polidori, el vampiro masculino.

El advenimiento de la mujer vampiro es tan temprano como la visión nociva del sexo femenino, tanto como la propia mujer. Lilit es presentada como primera mujer y también como rebelde[1] (creada como Adán, aunque "de inmundicia y sedimento en lugar de polvo puro"[2], reclama su igualdad respecto al hombre durante la cópula; es rebelde y por tanto "fatal"); su destino será verse transformada en un ser maligno colmado por las ansias del vampiro: seduce y asesina niños, a los que succiona la sangre, y agrede al hombre durante el sueño.

En el estudio realizado por Erika Bornay sobre la figura de la mujer fatal y su representación artística[2], puede observarse cómo esta unión, y muchas otras, de la mujer con lo monstruoso y amenazante, usual en las sociedades patriarcales, encuentra durante el siglo XIX las circunstancias más adecuadas para su desarrollo. El clima de agitación social y una cierta pérdida de fe en el futuro tienen parte de la responsabilidad; pero primordial es el auge de las corrientes de liberación femenina, reclamando derechos que ni siquiera la Revolución Francesa había conseguido para ellas.

Estos sucesos propician su nacimiento; pero el interés en lo oculto y lo extraño que mantienen diversos movimientos artísticos[4], en parte herederos de las reivindicaciones estéticas e inquietudes personales que un día difundió el Romanticismo, facilitan la potenciación de la parte más oscura de la mujer y redondean la imagen de esa hembra ambigua, bella pero malvada, sensual, voluptuosa, fusión del amor y la muerte, y ruina masculina. Así, la mujer peligrosa termina por invadir las representaciones artísticas y se propaga por el mundo literario; como el vampiro femenino.

En la narrativa sobre mujeres vampiro, tan sencillo es hallar esos temores que el hombre decimonónico proyecta en sus propias mujeres, como observar que los verdaderos antagonistas de las criaturas de la noche, no son sino aquellos estamentos sociales que más reaccionan contra la llegada de la "nueva mujer": una burguesía temerosa de cualquier movimiento desestabilizador y la religión, siempre alimentando posturas demonizadoras de la sexualidad.

Pero también es destacable, como indica Erika Bornay, la labor de una "ciencia" que ya desde el siglo XVII comienza a asociar sexo y enfermedad[5]. Para José Miguel G. Cortés, el hombre del XIX comienza a considerar la enfermedad como una metáfora de la propia sociedad, dentro de un cambio de postura frente a su misma existencia[6]. Hechos como las teorías evolucionistas de Darwin o el desarrollo de la sicología inducen a ello. La ciencia, al tiempo que ofrece sus bondades, plantea nuevos y complejos interrogantes. El vacío espiritual de un mundo sin Dios lleva al pesimismo, y éste al creciente interés por lo oscuro, que mucho tiene que decir en las corrientes estética y decadente.

Sexo y enfermedad quedan al fin equiparados durante la epidemia de enfermedades venéreas en el XIX; de la misma forma que sexo pernicioso y mujer por el aumento de una prostitución, que la doble moral masculina censura y a la vez ampara. Sexo y enfermedad son dos términos indiscutiblemente unidos a la figura del vampiro.

Muestra de esa equiparación entre vampirismo (femenino) y enfermedad es "La Sra. Amworth", de E.F. Benson. En este relato, los ataques del vampiro son inicialmente atribuidos a una plaga de mosquitos y, reiteradamente, se realizan alusiones a epidemias. La Sra. Amworth, aun encajando sin problemas en el pueblo donde se instala, reúne sobre sí características nada positivas para el sexo femenino en el siglo XIX: vitalidad, energía y personalidad (iniciativa, en resumen). Con ello, la inexistencia de un erotismo explícito en su figura, no impide un ligero atisbo de mujer fatal.

Como Lamia o las empusas ataca durante el sueño y convierte a un joven en su primera víctima. Su naturaleza vampírica le hacen rehuir la cruz, volver de la tumba y morir finalmente a manos de un hombre y con un objeto puntiagudo; acto sobre cuya simbología poco puede aportarse.

Este particular enfrentamiento con el vampiro termina evocando la antigua oposición entre cultura, asociada a lo masculino, y naturaleza, lo femenino, al ser un antiguo profesor de universidad, Ucrombe, el único en desconfiar de la Sra. Amworth que, por su parte, se refiere con insistencia a su vinculación con la tierra.

Las sensaciones de Ucrombe hacia la mujer, inquietud y recelo, pero a la vez intriga, conectan al vampiro de E. F. Benson con una de las bellas atroces más repetidamente representadas por el movimiento simbolista (y paradigma de mujer fatal durante el siglo XIX): la esfinge, que atrae a los hombres con sus enigmas para ser, como indica Pilar Pedraza, "...devorados por su propia ignorancia bestial..."[7].

Tales argumentos son utilizados por Arthur Conan Doyle en "El Parásito", con una mujer como centro de las inquietudes de otro profesor de universidad. En este caso es la capacidad hipnótica de la Srta. Penelosa (que ella atribuye al poder de la voluntad, gran temor masculino, si aparece en una mujer) lo que tras despertar un inicial interés, terminará por conducir al hombre hasta ese cúmulo de sentimientos obsesivos y contradictorios.

Al igual que la Sra. Amworth, la Srta. Penelosa no es una mujer joven ni voluptuosa, ni siquiera atractiva. Su imagen no parece corresponderse con el prototipo de feminidad perversa, como tampoco se trata de un vampiro común. Sin embargo sus ojos, en los que centra su poder, son verdosos, y su mirada "felina"; características ambas que sí podrían distinguir a esa mujer fatal[8].

Como tal, la Srta. Penelosa ataca los valores más sagrados para el hombre: su prestigio

profesional, su honor y la familia (amenaza su futuro matrimonio), y termina arrastrándole, como Circe, que transforma físicamente a los hombres en animales, y como la mujer fatal, que "animaliza" haciendo al hombre víctima de sus instintos sexuales primarios, a un estado primitivo de agresividad y venganza.

Arthur Conan Doyle, y en cierta medida E. F. Benson, sitúan a la mujer contra la "ciencia", como ya se ha dicho, responsable en parte de la sexofobia y misoginia de la época. Pero si hay un poder que, de una forma u otra, permanece permanentemente enfrentado al de los bebedores de sangre, a su maldad y toda su enorme carga sexual, es el religioso; y a él desafía Clarimonda, la mujer vampiro de Théophile Gautier.

"La muerta enamorada" es uno de los relatos que con más claridad asimilan vampiro femenino y mujer fatal. Sobre Clarimonda se encuentran esas dualidades que sustentan la fascinante ambigüedad de la mujer perversa; su belleza oculta una voluptuosidad y sexualidad desbordadas. En su descripción llegan a mencionarse los dos arquetipos femeninos del XIX, María, buena y virgen, y Eva, de virginidad desconocida, engañosa y causa de los males de la humanidad. La historia de Clarimonda es una mezcla de amor y muerte: si va acabando con sus sucesivos amantes, también ella encuentra su fin en una gran orgía. Aunque, por supuesto, regresará de la tumba y sólo el abad Serapione, la institución religiosa, le hará volver a ella para siempre.

La víctima, Romualdo, es un sacerdote que bajo la influencia de la mujer se ve transformado y, como el profesor de "El Parásito", empujado hacia el lado opuesto: pierde su fe y cae en todo aquello de lo que parecía estar a salvo; el lujo y el desenfreno.

Como amenaza masculina y de la estabilidad social, la mujer fatal atacaría todos los ámbitos en los que el hombre desarrolla sus actividades. Se centra en su vida profesional, en la ciencia y la religión que se oponen a ella; pero también está muy presente en el arte. Si la mujer fue una figura recurrente entre los movimientos artísticos finiseculares, su variante perversa, motivo de inspiración, no podía en su ambigüedad más que personificar al tiempo la ruina del artista[9].

Buen ejemplo es "El misterio de Ken", de Julian Hawthorne. Allí, una mujer misteriosamente aparecida en la noche de Todos los Santos, Ethelind Fionguala, llega a convertirse en el modelo que un pintor pretende para su obra. Se presenta ante él en un cementerio, le arrastra tras sus pasos hasta convertirle en su amante perdido doscientos años antes y, finalmente, es la responsable de que el artista pierda toda su lucidez creativa.

La mujer fatal es una consecuencia de sus propias aspiraciones. La "nueva mujer", independiente respecto del varón y que trata de reclamar sus derechos, es una amenaza para el orden social. El hombre protege las instituciones en las que se asienta el sistema, especialmente la familia, y por ello la mujer rebelde reniega de sus papeles tradicionales. Es la antimadre y antiesposa, la mujer no sumisa y de sexo improductivo.

La madre perversa y los efectos de la mujer monstruosa sobre la familia, son tratados por E.T.A. Hoffmann en "Vampirismo", donde la joven Aurelia es maldecida por su propia madre cuando se niega a los manejos sexuales que pretende para ella. Nada más casarse, y tras la muerte de la anciana, su marido comienza a percibir extraños comportamientos. La única explicación que la mente masculina concibe para el malestar físico de Aurelia es un posible embarazo, y una relación deshonesta para sus huidas nocturnas. Pero cuando descubre la realidad, sus inclinaciones necrófagas (que la asemejan a la figura del "ghoul" oriental) acaban por sumergirle en la locura. Una vez más se verá a un hombre "animalizado", como ya ocurrió en "El Parásito" y es común en las historias de vampiros, que da muerte a su mujer de forma violenta. La mujer fatal desaparece, pero con su objetivo cumplido: la descomposición total de la familia.

Norbert Borrmann, alude al "principio vampírico" como regidor de la naturaleza, e inherente

al ser humano en cuanto al proceso constante de succionar y dar vida[10]. De esta forma no resulta extraño que, aunque el vampiro femenino decimonónico pueda aparecer como una manifestación fantástica de la mujer fatal (compartiendo espacio con otros seres como esfinge, gorgonas o sirenas), también la mujer fatal muestre rasgos estrictamente vampíricos.

Vampira y mujer fatal comparten esa "absorción vital", "real" en la primera y a la que la segunda se equipara como succionadora del otro fluido vital, el semen, que no llega a justificar con la reproducción. Igualmente, ambas comparten ambigüedad: son bellas pero seductoras, perversas, frías aunque con una sexualidad poderosa, destructiva e inquietante, que a la vez atrae y obceca al hombre.

De nuevo en relación con la esfinge, Pilar Pedraza comenta: "He aquí el miedo a la hembra, que –viva o muerta– amenaza y obsesiona..."[11]. Si el vampiro vuelve de la tumba, lo hace con la misma persistencia que el recuerdo de la mujer fatal se mantiene en la mente masculina, y si de ella no desaparece es porque allí radican los miedos y las inseguridades del hombre; pero también sus anhelos ocultos.

II. Carmilla y la víctima propiciatoria

Aceptado que la mujer fatal es una figura creada y modelada por el hombre como proyección de miedos, inseguridades y problemas, las narraciones citadas podrían verse igualmente como un epítome de los grandes temores de sus protagonistas. Y es que, en medio de todas las dificultades que provoca la crisis social, las reivindicaciones de la mujer parecen inspirar en el hombre una inquietud a que su inferioridad, manifiesta en el terreno sexual, se vea ampliada a aquellos campos hasta entonces de su exclusiva propiedad.

Clarimonda es responsable de la pérdida de fe del sacerdote, la Srta. Penelosa arruina el prestigio de un profesor de universidad y Ethelind Fionguala "castra" creativamente al artista. Pero las tres historias son relatadas como experiencias personales, y un ligero distanciamiento de esa visión subjetiva permite la reconsideración de los hechos.

No parece que la "muerta enamorada" utilice ningún mal arte para atrapar a Romualdo. Las "tentaciones" que le ofrece (amor, sexo, belleza...) son placeres nada perversos. Aparentemente todo lo maligno en esa mujer es su vida sexual; pero la muerte de sus amantes o su propia muerte en una orgía no dejan de ser sino "historias muy extrañas" relatadas por el abad "salvador"de Romualdo. Serapione se ocupará de "despertar" al sacerdote de esa doble vida revelando los blasfemos tintes necrófilos de su relación; aunque, si Clarimonda ha regresado de la tumba, es aparentemente por amor y, como indica Borrmann, "... la necrofilia es inherente a todo amor que va «más allá de la muerte»"[12].

La Srta. Penelosa es otra mujer enamorada. Curiosamente, el materialista y escéptico profesor no duda en atribuir a esos poderes hipnóticos la atracción que termina sintiendo por ella; una atracción que, al no poseer la mujer ningún encanto físico, le "escandaliza", tanto como "monstruoso" le parece que la Srta. Penelosa se haya enamorado de él. Pero existe otra versión, la de una mujer que se siente amada y luego despreciada.

Ethelind, de "El misterio de Ken", se trata más claramente si cabe de una creación masculina. El hombre es quien la "llama". Ethelind es un fantasma y la mujer con la que él "había soñado", la de sus "visiones", es tal y como la vio desde su juventud, tal y como Ken la deseaba: su obra.

Los hombres dibujan sus propios fantasmas para luego destruirlos. Esos vampiros son una materialización de los miedos, un elemento al que culpar de todos los males para, al acabar con él,

devolver a la sociedad su inapreciable calma ("*la vagina dentada, la mantis religiosa, la mujer caníbal"*, escribe José Miguel G. Cortés, "son creaciones masculinas cuya función es mitigar los propios demonios, creaciones de hombres que ven a la mujer como amenaza..."[13]).

René Girard, defiende una teoría que coloca precisamente a la violencia en el origen de todo orden[14]; una violencia "buena" canalizadora de esa otra que, de almacenarse, terminaría por provocar el desastre en cualquier grupo social. El proceso de la víctima propiciatoria es un medio de facilitar esa canalización; un sacrificio de enorme complejidad. Para que ese acto funcione, es decir, para que esa canalización se produzca correctamente, es necesario que la sustitución de una violencia por la otra sea realizada dentro de unas condiciones.

Como vampiro lésbico que asesina jóvenes, Carmilla ("Carmilla", Sheridan le Fanu), es el monstruo que debe exterminarse para la conservación del colectivo. Para la pequeña comunidad que forman Laura, su padre y las dos criadas en un solitario castillo, Carmilla significa violencia amenazante. Sin embargo, profundizando en las tesis de Girard, se observan interesantes coincidencias con el proceso de la sacralización violenta, lo que permitiría una revisión de la historia con el vampiro cruel transfigurado en víctima ritual.

Georges Bataille se refiere a la relación existente entre sexualidad y violencia[15], que motivaría la necesidad de una limitación. Girard alude a la violencia que surge de la sexualidad contrariada[16]. Por su parte, Shahrukh Husain, en su profundo estudio sobre las divinidades femeninas *La Diosa,* dice de las diosas vírgenes, en ocasiones guerreras y violentas: "La sexualidad reprimida de la virgen suele describirse como una fuente potencial de gran energía que puede resultar extremadamente peligrosa o destructiva"[17]. Si a esto añadimos la actitud del hombre decimonónico ante la mujer, que separa una sexualidad controlada en esposas e hijas de ésa otra desbordada de las prostitutas, no es difícil encontrar en Laura, joven de diecinueve años sin la posibilidad de dar salida a sus deseos sexuales, la verdadera amenaza.

Pero, según Girard, la violencia sagrada no debe afectar a un miembro de la comunidad, aunque sea culpable, ya que ello generaría una violencia recíproca, un círculo cerrado de agresiones y venganzas; esa agresividad debe ser dirigida hacia un miembro externo[18]. En este caso Carmilla llega como una materialización de los deseos ocultos de Laura, como su doble; pero no un doble figurado o abstracto, sino real, sobre el que la violencia puede actuar.

El proceso de conversión en víctima ritual de un individuo externo debe comenzar por su integración en la comunidad, como si efectivamente formara parte de ella, para poder sustituir al verdadero culpable[19]. Posteriormente deberá ser impregnado de todo lo malo, de todo aquello que pueda hacerle despreciable y merecedor del sacrificio. Esto ocurre con Carmilla, que tras ser invitada como huésped, muy pronto comienza a reunir sobre sí todo lo temible y reprobable. Desde el principio, la mujer engendra en Laura esos sentimientos contradictorios que originan lo monstruoso como "proyección de todo lo que no podemos o no nos atrevemos a realizar en la vida cotidiana"[20]. La misma atracción y repulsión siente el hombre decimonónico de doble moral por cierto tipo de mujer, que termina concretándose en la mujer fatal.

Carmilla, como la mujer fatal, es hermosa y proporcionada. A Laura le atraen especialmente sus ojos negros y su pelo, elemento de indudable simbología erótica vinculado a la sexualidad y a la fuerza. Todo ello contrasta con los movimientos lánguidos y los constantes desfallecimientos de la joven, que ilustran el tipo de mujer "buena", de acuerdo con las imágenes que de ella se dio en las artes plásticas de fin de siglo[21].

Como vampiro, aparece de nuevo entre la pesadilla y la realidad, aterrando a su víctima y atacándola mientras duerme para beber su sangre. Es importante esa permanente relación entre vampiro y mundo onírico que figura en casi todas los relatos de los que se ha hablado, tanto por ser

el lugar donde deseos y miedos se liberan, como por esa relación, mencionada por Norbert Borrmann, entre las pesadillas y la creencia en el vampirismo como realidad[22] (y en el regreso de los muertos, según otros autores). Son innumerables los monstruos femeninos que atacan durante el sueño: Lilit, Lamia, las empusas, que también provocan pesadillas a mujeres y niños, o las sirenas, acosadoras del hombre durante la siesta, en los momentos de sueños eróticos (lo que incidiría además en las relaciones que asiduamente se establecen entre sexo y sueño con la muerte).

Pero a todo ello queda por sumar el rasgo más característico de Carmilla: su homosexualidad. Generalmente vetada, esta inclinación se asocia de forma peyorativa con la mujer rebelde del XIX, pues insinúa el repudio de los papeles asignados (madre y esposa) que la desvincula del hombre[23].

El sexo, como la violencia, no puede según Girard propagarse dentro de la comunidad sin resultados catastróficos (pues si la segunda puede generar venganzas, el deseo sobre la mujer cercana propiciaría rivalidades[24]); de ahí la prohibición del incesto, que no se reduce a una relación sexual entre familiares, sino entre miembros del mismo grupo. Por su parte, Roger Caillois entiende ese mismo incesto como una manifestación de la homosexualidad dentro del sistema de fratrías tribales[25]. Se trataría de un sacrilegio equiparable a la violación alimenticia (consumo del totem, canibalismo) o al asesinato de un miembro del propio clan. Si Girard, en su estudio del personaje de Edipo, considera que parricidio e incesto son motivos suficientes para desencadenar la violencia unánime sobre él, parece que la homosexualidad hace igualmente de Carmilla la oportuna víctima ritual.

También al respecto de Edipo, Girard atribuye el origen de la crisis en las comunidades a la desaparición de las diferencias que sustentan su organización[26]. Cuando Edipo comete parricidio e incesto las diferencias desaparecen, las diferencias con su madre y con su padre; las personalidades y las funciones se confunden. Carmilla, por su parte, se convierte en hombre a ojos de Laura cuando ésta se la imagina como un joven disfrazado. La propia Laura comienza a asumir costumbres de Carmilla y termina compartiendo su languidez, y es ésta quien desea que acaben siendo para siempre "una sola cosa". Como la peste en el mito de Edipo, otra forma de desaparición de las diferencias, también la enfermedad del vampiro amenaza a todo el mundo y acaba igualando a sus víctimas en la muerte.

La enfermedad no es sólo un elemento unificador. Girard crea un paralelismo entre enfermedad y violencia como algo contagioso y que debe ser contrarrestado[27]. Ya se ha visto que la enfermedad es asociada al sexo y a la mujer durante el siglo XIX. Contagioso es el vampirismo y todas las enfermedades que simboliza; contagioso se considera lo monstruoso (que tanto tiene que ver con lo distinto, lo amenazante, con la proyección de fantasmas personales, con la materialización del pecado, con el declive moral...) y la muerte, que lleva a actitudes como evitar el contacto con cadáveres o la creación de ritos de purificación en ciertas culturas. Contagiosa se considera también la concupiscencia, verdadero peligro para el hombre según los relatos comentados.

De acuerdo con el procedimiento de la víctima propiciatoria, cuando la figura elegida ha sido rodeada de todos los males, se ha recuperado sobre ella esa diferencia perdida, la causa de la crisis[28]. Al quedar descubiertas todas sus actividades de vampiro, Carmilla se hace distinta, es un monstruo sobre el que ya puede desatarse la unanimidad violenta.

El hombre moderno, continuando con la idea de Girard, exige que el castigo sea infligido al culpable, lo que no ocurre con el sacrificio ritual por ese peligro de generar venganzas[29]. El sistema judicial, en la actualidad, se ocupa tanto de castigar al culpable como de que esa reciprocidad de la violencia no se produzca.

En la comunidad donde se desarrolla la acción de la novela, aunque se proceda a hacerlo todo de acuerdo a los "preceptos legales", no existe juez. Tal vez por ello, la muerte de Carmilla es un verdadero ritual que repite los medios más tradicionales para exterminar al vampiro. De acuerdo con lo expuesto a lo largo de *La violencia y lo sagrado*¸ la víctima ritual debe ser ejecutada como esa olvidada víctima propiciatoria original (el sacrificio que dio origen), y eso es lo que parecen pretender los hombres que acaban con Carmilla.

Si la mujer vampiro (o la mujer fatal) despiertan en el hombre los primarios instintos sexuales, para morir, el vampiro "obliga" a que el hombre actúe de la misma forma primitiva, tanto por la violencia de sus actos, como por el componente de ritual que siempre se encuentra en ellos.

La muerte del vampiro hace recordar el sistema de prohibiciones que Bataille menciona en *El erotismo*, mediante el cual se trata de preservar el mundo de la razón de todo lo que pueda dañarlo. Pero cada prohibición habilita al mismo tiempo una posibilidad transgresora que canalizaría de forma racional (como la violencia "buena" de Girard) todo aquello que la prohibición reprime.

El sacrificio de Carmilla transgrede la prohibición de matar, enmarcada, como cualquier prohibición, dentro de una mayor referida a la violencia en general. Pero de acuerdo a la indudable simbología sexual de tal acto, y por el paralelismo que el mismo Bataille alude entre sacrificio y unión erótica[30], estaría relacionado también con las prohibiciones sexuales. Para él, los mecanismos sexuales provocan una "muerte" momentánea de la personalidad[31], que también parece producirse cuando hombres socialmente integrados asumen el acto brutal de la muerte del vampiro.

Con toda su violencia desmedida y repugnancia, la muerte del monstruo parece corroborar las palabras del propio Girard acerca de las fuerzas que pretenden expulsarse con esos ritos; palabras que vienen a recordar algo que no por sabido resulta fácil asumir: "(a la comunidad) su auténtica naturaleza (la de las fuerzas maléficas) y su realidad se le escapan, y deben escapársele puesto que estas fuerzas maléficas proceden de la propia comunidad"[32].

III. Drácula y la Diosa Única

La ambigüedad de lo sagrado ha sido tratada con reiteración por numerosos autores. Según Roger Caillois, lo sagrado es algo a la vez malévolo y benévolo, sacrílego y santo, fascinante y repulsivo. Todo puede ser sagrado y dejar de serlo[33]. El ritual consigue purificar lo impuro, sacralizar lo maléfico; pero hay que recordar que lo sagrado aúna lo bueno y lo peligroso que supone acercarse o tener un contacto directo con ello. Dios es fascinante y terrible. La víctima propiciatoria, envuelta en negatividad, se santifica en el momento de morir. La víctima, pues, tiene que morir para ser sagrada y es sagrada porque muere.

La violencia y lo sagrado entiende que "...siempre hay muerte de hombre en el origen del orden cultural..."[34]. La muerte es origen de vida por cuanto el sacrificio acaba con la violencia desestabilizadora y facilita una nueva etapa, un nuevo orden ("en el sacrificio", dice Bataille, "en el mismo momento, la muerte es signo de vida..."[35]).

La muerte de Carmilla supone la liberación de esa violencia que el temible sexo femenino (o aún peor la homosexualidad) sería susceptible de provocar. Pero a la vez, al suponer el origen de un nuevo periodo, podría deducirse que ese sacrificio le otorga prerrogativas divinas por lo que tiene de acto generador.

Aunque teorías como la de Bachofen, sobre un presunto matriarcado anterior al régimen patriarcal, no gozan de una aceptación unánime, sí se muestran suficientemente verosímiles y, desde luego, adquieren relevancia al hablar del vampiro femenino.

Antes se ha relacionado el nacimiento del vampiro con miedos ancestrales del ser humano y, en su variante femenina, con un mítico temor a la mujer y su sexualidad. Joan Prat, relaciona acertadamente el nacimiento de esa figura (que asimila a otros grupos femeninos como bacantes, amazonas o brujas, por lo que todas tienen de mujer rebelde en el orden patriarcal) con la existencia de un matriarcado mítico donde la mujer, adoradora de un Dios femenino, sería cabeza visible de la sociedad. El actual sistema patrilineal se habría instalado tras un largo proceso[36].

Sin embargo, obras como la de Shahrukh Husain (*La Diosa*), o Pepe Rodríguez (*Dios nació mujer*), en torno a los dioses femeninos y una hipotética "Diosa Única", argumentan suficientemente sus razonamientos como para considerar que ese matriarcado pudiera haber sido mucho más que mítico.

Pepe Rodríguez hace notar que la llegada del patriarcado es una consecuencia de las circunstancias, el crecimiento demográfico principalmente, que propician el cambio social por la necesidad del aumento en la producción de alimentos[37]. Todo lo contrario ocurre con el derrocamiento de la Diosa Única, que sí es violento y premeditado. Para conseguirlo se utiliza una estrategia que ya se ha visto intentando contrarrestar la figura emergente de la mujer: su demonización. Sus características positivas son deformadas o transformadas, y algunas adaptadas para su sucesor, hasta convertirla en monstruo maligno. Contra él, el hombre deberá enfrentarse como héroe o Dios masculino para vencerlo y suplantarlo.

Es suficiente repasar algunos de los relatos comentados para percibir las consecuencias de este proceso. Tanto en "El Parásito" como en "La muerta enamorada", por ejemplo, se encuentran fugaces alusiones a la serpiente, animal maligno con el que las corrientes misóginas suelen asimilar a la mujer. No es extraño encontrar representaciones de mujeres monstruosas con características de reptil (Lilit); pero tal figura no sólo está repleta de simbologías positivas bajo el reinado de la Diosa Única, sino que se trata de una de las imágenes de la propia Diosa. La sexualidad de la mujer vampiro, protagonista en "La muerta enamorada", que atrae y subyuga al hombre, es el mismo sexo que genera, el sexo del acto creador, y tiene vital importancia en el culto a la Diosa hasta el punto de propiciar prácticas, después impensables, como la prostitución sagrada.

De hecho, no deja de resultar significativo que los dos tipos de mujer que el hombre decimonónico separa, madre y prostituta, sean uno sólo dentro de la "trinidad" de la Diosa[38]. Esta "trinidad", compuesta por las tres etapas vitales, comprendería a la niña, virgen, la mujer, de sexualidad madura, madre o prostituta indistintamente, y la anciana, relacionada con la muerte, que para la Diosa no significa final sino renovación. Y por esa visión distinta de la muerte, las fuerzas destructivas de la naturaleza, que el hombre relaciona con la mujer por su coincidente ingobernabilidad ("La Sra. Amworth", "El Parásito", "Carmilla"), sólo son para la Diosa un medio de regeneración.

En *Drácula*, de Bram Stoker, vuelve a encontrarse esa reunión de maldades y peligros en la que el hombre transforma a la mujer. De nuevo se presentan las figuras sensuales y tentadoras del vampiro femenino, se repite ambigüedad, belleza, animalidad, se repite el riesgo para el hombre; pero en este caso hay una diferencia reveladora.

En "La Sra. Amworth" ya se sugería una separación entre la mujer y el mal que lleva dentro, y en "Carmilla" se menciona a un vampiro que la habría transformado mucho tiempo antes. En ello, y aunque ambas son las indiscutibles responsables del mal, podría ya atisbarse una somera visión de la mujer, no como origen de esa maldad, sino como tendente a ser contagiada de ella por una entidad ajena y superior. Esta es la idea presente en *Drácula*; la mujer malvada pierde el protagonismo en favor de la verdadera fuente del mal: el vampiro masculino.

En *Drácula* se encuentran los dos arquetipos de mujer decimonónica: la mujer "buena",

sumisa al varón y que acepta sus papeles (la "María", figura que no deja de ser un vestigio de la Diosa) y la mujer fatal, contraria a todas las funciones que tradicionalmente tratan de asignársele. Pero también puede observarse ese convencimiento de que cualquier mujer es perversa en potencia, cualquiera puede ser transformada (no como los hombres de la novela, a los que el ataque del vampiro sólo causa la muerte); más aún si tienen una influencia diabólica externa, la de Drácula en este caso.

Los hombres de *Drácula* tratan a sus mujeres paternalmente y ellas responden con una "perfección" inconcebible: matrimonio y maternidad como únicos objetivos, admiración extrema hacia el hombre y, por supuesto, con su papel absolutamente asumido y aceptado. Por todo ello, esos mismos hombres son los que se escandalizan con los actos del vampiro femenino, sobre todo, otra vez, con su lascivia, con su voluptuosidad, que es lo más insistentemente destacado (aborrecido, temido, anhelado) aun en los momentos más peligrosos o dramáticos.

Pero las mujeres vampirizadas, incluso con su inquietante ambigüedad y su iniciativa sexual, se encuentran tan subordinadas al poder masculino como las que no lo están: el trío del castillo vive a la sombra del hombre, Drácula, y dependen de él para alimentarse. Aunque puedan enfrentarse dialécticamente están bajo su poder y cumplen sus órdenes; mientras él sale, ellas permanecen en casa. La mujer demonizada ha quedado, como la Diosa Única, bajo la sombra masculina. Tanto se ha reducido su papel, que ni siquiera el mal puede hacer la mujer sin que sea un hombre quien la dirija.

Joan Prat, interpreta la muerte de Drácula, desde un punto de vista freudiano, como un parricidio[39]; sin embargo, parece posible ir aún más lejos. Como se dijo al principio, el vampiro reúne miedos ancestrales del hombre; pero también sus deseos: inmortalidad, poder y atractivo sexual. A entender de Pepe Rodríguez el poder del hombre radica precisamente tanto en la violencia como en el dominio sexual[40], es decir, en las manifestaciones de su fuerza física. De hecho, *Drácula* es una sucesión de actitudes violentas contra la mujer; se da una batalla por su posesión en la que el vampiro la maldice y los hombres la santifican con actos igualmente sádicos, violaciones simbólicas, y siempre de brutal superioridad masculina.

Norbert Borrmann hace notar que el personaje del vampiro llegó a sustituir en las manifestaciones artísticas del siglo XIX al propio Diablo[41]; y se observa cómo, efectivamente, las mujeres de Drácula giran a su alrededor como brujas en un pacto diabólico. Drácula tiene un pasado propio de personaje mítico, y su enfrentamiento con los hombres es una lucha maniquea entre el bien y el mal. Drácula se "enfrenta" con Dios, y Drácula es una verdadera deidad para el loco Renfield, que en algunos pasajes se muestra como el personaje más lúcido de todos. Además, tiene en la inmortalidad y en el poder de dar la vida eterna, facultades aparentemente reservadas para entidades divinas.

Dios nació mujer, entiende que la verdadera lucha por la supremacía del Dios masculino es la lucha por la capacidad de crear[42]. Así, la Diosa, inicialmente Diosa generadora que no necesita al hombre, ve decrecer su relevancia cuando comienza a necesitar de él para la fecundación (un hombre que nace y muere regularmente). Posteriormente la Diosa se convertirá en simple portadora de semilla, para terminar desapareciendo cuando se "descubre" que el hombre puede crear mediante la palabra.

Drácula tampoco necesita a la mujer. Es capaz de "reproducirse" sin su participación, e incluso llega a crear una "familia" patriarcal con Lucy, por cuanto la hace suya y ésta se dedica, como Lilit, a los niños.

Es el vampiro masculino quien ahora debe morir para que la comunidad sobreviva, Drácula es quien debe ser sacrificado y sacralizado, el responsable de una nueva época; pero como el Dios,

no puede librarse de toda la carga femenina que le rodea.

Drácula está vinculado con su tierra, elemento femenino, que debe transportar en cajones a Inglaterra. La sangre, central para la existencia de cualquier vampiro, tiene en la menstruación una relación particular, exclusiva e inseparable con la mujer, y es de la sangre menstrual de donde surgen algunas de las creencias en torno a ella. Además, no puede olvidarse que el reino del vampiro, el momento en el cual tiene su verdadero poder, la noche, es un elemento también tradicionalmente femenino (como lo es la Luna) frente a lo masculino del día.

Si, en efecto, los dioses heredan (o más bien se apropian) de las características de las diosas para ocupar su lugar, el vampiro masculino ha realizado una labor equivalente en el terreno del mal; pero ninguno de ellos parece haber conseguido el olvido de su predecesora. Tal vez sería interesante pensar si el vampiro masculino, como el Dios hombre, no vino al mundo empujado por ese mismo afán de expulsar a la mujer de cualquier lugar destacado, incluido el mal. Y, de ser así, cabe preguntarse si realmente han salido victoriosos pues, como dice Pilar Pedraza sobre sus "bellas atroces", "...han sobrevivido en nuestra cultura mejor que los grandes dioses"[43].

NOTAS:

[1] *El término Lilit procedería del asirio-babilónico lilitú, referido a un demonio que la cultura hebrea convierte en su "primera mujer".*

[2] *R. Graves y R. Patai, Los mitos hebreros, Madrid, Alianza Editorial, 2001, p. 79.*

[3] *E. Bornay, Las hijas de Lilith, Madrid, Cátedra, 1995.*

[4] *Incluidos esteticismo y decadentismo, aunque ambos supongan más una actitud ante la vida con su reflejo en el arte que verdaderos "movimientos artísticos".*

[5] *E. Bornay, Las hijas de Lilith, op. cit., 1995, p. 47.*

[6] *J. M.G. Cortés, Orden y caos, op. cit. p. 153*

[7] *P. Pedraza, La bella, enigma y pesadilla, Barcelona, Tusquets, 1991, p. 60.*

[8] *E. Bornay, Las hijas de Lilith, op. cit., 1995, p. 115.*

[9] *E. Bornay, Ibid., p. 380.*

[10] *N. Borrmann, Vampirismo, Barcelona, Timun Mas, 1999, p. 16.*

[11] *P. Pedraza, La bella, enigma y pesadilla, op. cit., p. 103.*

[12] *N. Borrmann, Vampirismo, op. cit., p. 250.*

[13] *J. M.G. Cortés, Orden y caos, op. cit. p. 91.*

[14] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, Barcelona, Anagrama, 1998.*

[15] *G. Bataille, El erotismo, Barcelona, Tusquets, 1997, p. 53-54.*

[16] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 42.*

[17] *S. Husain, La Diosa, Evergreen, 2001, p. 118-119.*

[18] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 279-281. Debe quedar clara la diferencia entre víctima propiciatoria, perteneciente a la comunidad y cuyo sacrificio (violencia original y fundadora) se realiza en sustitución de toda la comunidad, y la víctima ritual, cuya muerte trata de repetir esa violencia original y actúa sobre un miembro externo a la comunidad que sustituye (o representa) a esa víctima propiciatoria.*

[19] *R. Girard, Ibid, p. 281 y ss.*

[20] *J. M.G. Cortés, Orden y caos, op. cit. p. 39.*

[21] *E. Bornay, Las hijas de Lilith, op. cit., 1995, p. 68 y ss.*

[22] *N. Borrmann Vampirismo, op. cit., p. 92.*

[23] *E. Bornay, Las hijas de Lilith, op. cit., 1995, p. 336-337.*

[24] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 226.*

[25] *R. Caillois, El hombre y lo sagrado, Méjico, F.C.E., 1996, p. 88.*

[26] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 83 y ss.*

[27] *R. Girard, Ibid, p. 37.*

[28] *R. Girard, Ibid, p. 84.*

[29] *R. Girard, Ibid, p. 29.*

[30] *G. Bataille, El erotismo, op. cit. p. 95 y ss.*

[31] *G. Bataille, Ibid, p. 112.*

[32] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 107.*
[33] *R. Caillois, El hombre y lo sagrado, op. cit. p. 29 y ss.*
[34] *R. Girard, La violencia y lo sagrado, op. cit., p. 268.*
[35] *G. Bataille, El erotismo, op. cit. p. 97.*
[36] *R. Gubern y J. Prat, Las raíces del miedo, Barcelona, Tusquets, 1979, p. 150 y ss.*
[37] *P. Rodríguez, Dios nació mujer, Ed. B, 2000, p. 199 y 287.*
[38] *S. Husain, La Diosa, op. cit., p. 108 y ss.*
[39] *R. Gubern y J. Prat, Las raíces del miedo, op. cit. p. 66 y ss.*
[40] *P. Rodríguez, Dios nació mujer, op. cit. p. 337.*
[41] *N. Borrmann Vampirismo, op. cit., p. 186.*
[42] *P. Rodríguez, Dios nació mujer, op. cit. p. 347-348.*
[43] *P. Pedraza, La bella, enigma y pesadilla, op. cit., p. 261.*

YO, BALROG

Mi VERDADERA HISTORIA

BIÓGRAFO: JAVIER ÁLVAREZ MESA (Y NO TOLKIEN)

SOY
UN
BALROG
ME LEVANTO TODOS LOS DIAS A LAS 5:00 A.M., ME DUCHO Y DESAYUNO
A LAS 6:00 A.M. COJO EL METRO Y ME DIRIJO A MI CENTRO DE TRABAJO. SOY DIRECTOR EJECUTIVO DE LA MECATRONIC COMPANY LTD. ESPAÑA. ANTES TRABAJABA EN TELEFÓNICA.

AH, RECUERDO LOS BUENOS TIEMPOS. LAS BATALLAS DE MORIA CON LOS ENANOS...
PERO AHORA EN VEZ DE ESPADAS HAY BOLÍGRAFOS Y ORDENADORES; Y EN VEZ DE MAGIA HAY INTERNET
PERO UN BALROG SIEMPRE SE ADAPTA Y SOBREVIVE
CCCP

PEOR LE FUE A GANDALF...
UNA LÁNGUIDA POR AMAR DE ETRU
NO ME PODIA QUEJAR, PERO UN DÍA ME HARTÉ Y DECIDÍ ¡IMPONER MI REINADO DEL TERROR
PARA EMPEZAR ME AFILIÉ A UN PARTIDO POLÍTICO EN ÉPOCA DE ELECCIONES

PASÉ A SER SU NUEVO LÍDER TRAS ARRANCAR Y DEVORAR EN PÚBLICO LA CABEZA DEL ANTERIOR.
VA BIEN...
LUEGO ME INMOLÉ Y ASÉ A UNOS SEIS O SETECIENTOS VOLANDO ENTRE ELLOS, PULVERIZÁNDOLOS EN CENIZAS. ¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

SALÍ EN LA TELE, EN ANTENA 3 Y TELE 5. HICE HUIR LAS INVERSIONES EXTRANJERAS Y QUEBRAR LA BOLSA PERO MI PARTIDO GANÓ LAS ELECCIONES. MÁS LES VALÍA.

HE LLEVÉ A MIS SEGUIDORES MÁS FIELES A LAS CATACUMBAS CORDOBESAS Y DESDE ALLÍ DIRIJO MI REINADO DE TINIEBLAS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA.

HE OIDO QUE GANDALF HA DESPERTADO TAMBIÉN DE SU LETARGO Y ESTÁ REUNIENDO UNA HORDA DE INSURRECTOS EN ALGUNA PARTE DEL REINO. ESTOY DESEANDO VOLVER A ENFRENTARME A ÉL.

AH, OJALÁ VOLVIERAN TAMBIEN LOS ENANOS...

Gigantes en la mitología

Por Jesús H. Antelo

Es privilegio de la antiguedad mezclar las cosas divinas y humanas,
hacer más augustos los orígenes de las ciudades
por la intervención de los dioses
Tito Livio, Ab urbe condita

La descripción que hace la ***mitología clásica*** de los gigantes es la de

"Unos seres enormes de una fuerza invencible y un aspecto espantoso, cabellera espesa, barba hirsuta, piernas como cuerpos de serpientes. Surgieron de la sangre de Ouranos tras su mutilación por Cronos. Aunque de origen divino, eran mortales o al menos podían ser muertos a condición de serlo a la vez por un dios y un mortal. Había una hierba mágica que podía sustraerlos a los golpes fatales pero Zeus la cogió. Su leyenda está integrada en la lucha contra los dioses la Gigantropía *y a su derrota, como tenían que ser muertos por un dios y un mortal a la vez, contribuirá Heracles al ayudar a los Olímpicos a vencerlos. Gigantes eran por ejemplo Alcioneus, Porfirión, Euritos, Clitios, Mimas, Encelades, Hippolitos, Agrios, Toas, etc...".*

Desde el principio, los gigantes, han tenido un papel relevante en los hechos narrados por la mitología clásica griega. Las incesantes luchas entre los dioses del Olimpo y éstos han forjado el mito de la creación que sería transmitido a muchos pueblos europeos.

"Un oráculo informó a Cronos que Zeus había nacido para dominar el universo, y éste busco los medios de destruirlo. Zeus se rebeló contra él y le arrojó del olimpo, apoderándose del trono de su padre y haciéndose dueño del cielo y de la tierra. Se casó con Hera y repartió su poder entre sus hermanos. Se reservó el cielo y dio el imperio de las aguas a Poseidón y el de los infiernos a Hades. Tiempo después los dioses trataron de librarse de su dominio, pero les venció obligándoles a refugiarse en Egipto. Hizo las paces con ellos, y ***cuando su dominio parecía definitivamente asegurado, los Gigantes, hijos de Titán, pusieron unas montañas sobre otras con el fin de escalar el Olimpo*** *y arrojarlo de él. Pero Zeus los derrotó sepultándolos bajo aquellas montañas que habían amontonado contra él. Desde entonces su dominio fue indiscutido y reconocido como padre de los dioses y de los hombres, al que todos obedecían."*

A continuación veamos qué papel jugaron estos gigantes en la mitología clásica; forjadores de tierras, luchadores incansables, vengativos, héroes... ésta es la pequeña historia de cada uno:

Uno de los más famosos gigantes de la mitología griega fue ***Atlas*** que con su enorme cuerpo se encargaba de sustentar los cielos desde el estrecho conocido como Gibraltar. Otros gigantes dieron lugar a la formación de islas como la de Sicilia, ***Encélado***, aplastado por Atenea en la lucha dio lugar a la formación de esta isla, o ***Polibotes***, quien Poseidón convirtió su cuerpo, una vez vencido, en la isla de Nisiros. Los últimos gigantes una vez vencidos en la Arcadia, dieron lugar a que todavía hoy sus habitantes los recuerden cuando en sus trabajos agrícolas afloran grandes piedras a las que llaman "huesos de gigantes". ***Aegeón*** fue un gigante hijo de Urano y Gea (Cielo y Tierra) que luchó al lado de los dioses contra sus enemigos junto con sus hermanos ***Giges y Ortus***. Una lluvia de piedras arrojada por Zeus fue la que acabó con el gigante ***Albión*** y su hermano ***Bergión***, hijos de Poseidón, cuando atacaron a Heracles en Liguria aprovechando que iba desarmado. Fue además el encargado de custodiar a los Titanes en el infierno. Heracles acabó a flechazos con ***Alcióneo***, otro gigante que mató a veinticuatro de sus compañeros y con ***Anominos***, gigante que deseó y persigió a Hera. Heracles se enfrentó entre otros a ***Caco***, gigante mitad hombre

mitad cabra quien le robó algunas cabezas de ganado, era temible por su sangrienta conducta y se dice que depués de matar quien pasaba por delante de su guarida colocaba su cabeza cortada sobre la entrada. Famosa también fue la lucha de Heracles con el gigante ***Gerión*** quien alimentaba sus bueyes con carne humana, la leyenda dice que sus restos están enterrados bajo la Torre de Hércules en A Coruña (España). ***Alemón*** fue un osado gigante que pretendió escalar el cielo y en esa misma lucha contra los dioses se recuerda a ***Damastor***, quien usó a uno de sus compañeros covertido en piedra por los dioses como proyectil contra éstos, o a ***Euritos***, muerto por Dionisios. También los gigantes dieron lugar a la aparición de héroes; el rey de un pueblo de gigantes, ***Eurimedonte***, fué quien engendró a Prometeo después de violar a Hera, quien también pretendió a Hera y no lo consiguió fue ***Porfirión***, quien además intentó lanzar la isla de Delos contra los dioses, fue muerto por Zeus. ***Ticio*** tampoco consiguió violar a Latona y encontró el mismo fin, Artemisa y Apolo lo mataron a flechazos. En los infiernos, un buitre devora su hígado que no termina nunca de regenerarse. Otros ejemplos de gigantes extraordinarios son los ***Aloades***, nombre con el que se conocía a los hijos de Poseidón y Ifimedia, llamados ***Efialte*** y ***Otos*** que ya a los nueve años de edad dice la leyenda que sobrepasaban los nueve metros de altura. Intentaron emular la hazaña de los titanes escalando el Olimpo. Fueron vencidos por Apolo y arrojados al infierno (Tártaro). Las montañas han sido las moradas de muchos gigantes, como ***Alpos***, quien situado estrategicamente entre el paso de dos montañas se dedicaba a despedazar y devorar a quien pretendiese cruzarlo. Fue muerto por el dios Dionisios. Otro gigante que dió nombre a un monte fue ***Athos***. Nombre éste que sirvió también para designar al conjunto de gigantes que intentaron escalar el Olimpo.No todos los gigantes de la mitología clásica destacaron por su maldad, ***Argos***, fue un gigante hijo de Arestor y Gea que provisto de una descomunal fuerza, usó ésta para librar a los habitantes de la Arcadia de un sátiro que los escandalizaba y un toro salvaje que devastaba la región. La leyenda cuenta que tenía cien ojos y que cuando fue asesinado por Hermes, Hera, compadecida lo convirtió en pavo real. Otro de los gigantes que destacó por su caracter benéfico fue ***Orión***, quien se ocupaba de matar toda bestia salvaje y dañina pero Artemisa, envidiosa, le envió un escorpión que acabó con su vida. De él se decía que su altura era tal que cuando atravesaba el mar sobresalían por encima de las olas sus hombros y que cuando caminaba por tierra su cabeza estaba por encima de las nubes. Después de muerto fue puesto en cielo y puede vérsele en la constelación que lleva su nombre. Otra versión dice que Artemisa lo mató con una flecha envidiosa de su belleza y su sombra permanece en los infiernos cazando bestias salvajes con su maza de bronce. Entre los gigantes clásicos encontramos también al que fue considerado además de hombre un auténtico gigante, ***Sosthenés***, quien predijo a los Argonautas que saldrían victoriosos de la lucha contra Amicas. En agradecimiento le levantaron un santuario. En la Isla de Creta existió un gigante de bronce de nombre ***Talos*** quien tenía una sola vena que iba del talón a la cabeza y un tornillo impedía que la sangre que lo mantenía vivo se derramase. Su misión era la de guardar la isla hasta que Atenea lo mató quitándole el tornillo y según otra leyenda fue Peas quien acabó con él de un flechazo. Como anuncio de lo que les ocurriría a los gigantes en un futuro las propias Parcas, diosas de destino, golpearon al gigante ***Toon*** con una maza de hierro... el destino parece que no estaba a su favor.

Titanes y ***Cíclopes*** son también los protagonistas de muchas de las historias que forman la mitología griega. Los Cíclopes eran gigantes monstruosos de un solo ojo que ubicado en la frente. Se dedicaban a fabricar los rayos que usaba Zeus en las fraguas de Hefesto. En la Odisea de Homero se dice que los cíclopes que habitaban en Sicilia eran antropófagos. Los ***Titanes***, hijos de Urano y Gea eran hermanos de los ***Hecatónquiros*** y los ***Cíclopes***. Antes de que naciesen, Urano arrojó a los infiernos a sus hermanos y Gea los convenció para luchar contra su padre. De la sangre de Urano nacieron también los gigantes y otros personajes mitológicos. El cíclope ***Acmeón*** fue hijo

de Semnó y junto a su hermano ***Basalas*** fueron grandes guerreros. El más famoso quizá sea ***Polifemo*** a quien Ulises dejó ciego y logró escapar de la isla de Sicilia y de los cíclopes. Los Titanes, en su origen, fueron doce; ***Océano, Crios, Ceo, Japeto, Hiperión, Cronos, Tia, Rea, Temis, Mnemosina, Febe y Tetis***. Uno de los más famosos fue ***Japeto*** que es considerado padre de la raza helénica o griega. ***Ofión***, fue otro titán que reinó antes de Cronos junto a su esposa Eurinome en los cielos hasta que fue arrojado a los infiernos por éste. Los Hecatonquiros fueron tres; ***Egeón, Coto y Giges***. Poseían cincuenta cabezas y cien brazos cada uno, lucharon contra los titanes ayudando a Zeus y éste les dío la misión de encerrar a los titanes en los infiernos.

Otro gigante inspirador de numerosas leyendas locales fue ***Perifetes, apodado Corunetes*** –el hombre del garrote– por llevar siempre un garrote de bronce con el que golpeaba a quienes intentaban cruzar por el camino que guardaba. Hijo de Teseo, este gigante fue muerto porTeseo quien le arrebató el garrote y le golpeo en la cabeza hasta matarlo. ***Caco***, el gigante poseedor de rebaños y muerto por Heracles aparece también en muchas tradiciones anque su origen pertenece a la mitología griega.

Como Herakles (Hércules), Teseo fue un héroe que se enfrentó con éxito a esta raza de gigantes maléficos. Entre sus hazañas se cuenta el haber dado muerte a ***Sinis***, quien mataba a los viajeros después de sujetarlos a los árboles y proyectarlos contra el suelo. O ***Eseirón***, gigante que obligaba a los caminantes que encontraba a lavarles los pies para después arrojarlos al abismo de un barranco. Otro héroe, Ulises, cuenta la existencia de habitantes de ciertas islas (Sicilia) conocidos como ***lestrigones*** que eran gigantes antropófagos, cuyo rey, ***Antifastés***, devoró a uno de los tripulantes de la expedición. Llegó a enfrentarse a ***Polifemo***, quien antes de ser vencido por la astucia y fuerza de éste llegó a matar y devorar a sesis de sus hombres.

Leyendas escandinavas y germánicas hacen responsables de la construcción de numerosas estructuras pétreas como los dólmenes a unas razas de gigantes conocidas como ***Hunen*** y ***Joten***. A estas regiones pertenece el gigante ***Dofri***, quien habitaba en la montaña que lleva su nombre (Dolfrafjal) o ***Hrinthurs***, el gigante constructor que levantó las murallas de Asgard. Los ***vanes*** eran conocidos como la primitiva raza de gigantes de características matriarcales cuya reina era ***Volva***, este pueblo forma parte importante de lamitologia escandinava.

Para otros ***pueblos escandinavos***, como los vikingos, los gigantes han tenido una función primordial en su mitología. Estos serían exterminados en interminables luchas por los antiguos héroes:

"Cuando aún no existía ni la tierra ni el aire, cuando solo existía la oscuridad, ya estaba allí el Padre. Al empezar la creación, en el mismo centro del espacio se abría el Ginnunga, el terrible abismo sin fondo ni luz, a su norte estaba la tierra de Nifl-heim (hogar, patria, tierra), al sur estaba la dulce tierra de Muspells, ***la cual estaba bajo la custodia del gigante Sutr, no obstante no pudo con el gigante del océano helado****, Ymir, éste nació con hambre voraz, la cual solo pudo ser saciada con una vaca gigante de nombre Audhumla; lamiendo un bloque de hielo hizo aparecer al buen dios Buri, enterrado desde tiempo inmemorial en los hielos perpetuos. Pero mientras* ***Ymir****, dormía plácidamente,* ***dio a luz, con el sudor de su axila, a Trudgelmir, el gigante de las seis cabezas, y éste hizo nacer a su vez a su compañero Bergelmir, y de estos dos salió la estirpe de todos los gigantes malvados del hielo. Y los gigantes del mar vieron al dios Buri, que acababa de engendrar a su hijo y aliado Börr. Inmediatamente los gigantes comenzaron la guerra*** *pero las fuerzas estaban muy igualadas, por lo que la lucha iba a tardar siglos.* ***Börr se caso con la hija gigante de Bolthorn, y de esta unión nacieron: Odin, Vili y Ve*** *(representando el espíritu, la voluntad y lo sagrado, respectivamente), con esta notable ayuda, se* ***hizo retroceder a los gigantes del hielo****, y se dio muerte a Ymir, arrojándolo a las entrañas de la tierra, con su piel hicieron el*

Midgard (jardín central), con sus huesos se hicieron las montañas, con su vello, la vegetación, con sus dientes, los acantilados."

"Un día al despertar, Thor se percató de la falta de su esplendoroso martillo, consternado, acudió a Loki, y ***éste le respondió que quizás fue raptado por algún gigante****, de esta manera fue* ***volando con el traje mágico de Freya, a la tierra de los gigantes, donde en efecto se encontraba su martillo, que fue tomado por Thrym, el rey de los gigantes*** *Y no estaba dispuesto a entregarlo, a menos que le dieran a Freya para desposarla. Loki, astuto y suspicaz como siempre ideó un plan, este consistía en disfrazar a Thor con la ropa y el collar de Freya, además de cubrirse la cara con un velo.* ***Una vez en la tierra de los gigantes, Thrym ofreció un banquete en honor a su boda, y al sellar el matrimonio con el martillo****, Thor se desprendió de su disfraz y lo tomó, Thrym suplico piedad, pero ya era muy tarde, el salón se inundó de truenos y relámpago,* ***y con su martillo dio muerte a Thrym y a todos los gigantes****."*

Según la leyenda, la encargada de dar vida a al Dios Heimdall en los confines de la tierra fue ***una de las gigantes vírgenes, Angeia***. Otra de estas gigantes fue ***Gerda***, hija del gigante ***Gimer***. El rey Fley enamorado de la belleza de ésta pidió su mano y dió como recompensa su espada mágica -invencible en los combates-.Otro ejemplo fue ***Flaga***, una gigante y maga que cabalgaba a lomos de un águila. También el dios de los océanos, ***Egir***, era considerado un gigante marino que vivía en el fondo del mar en un espléndido palacio. Un curioso personaje fue ***Resfelgr***, gigante alado que habitaba en los cielos y el batir de sus alas eran responsables del viento y las mareas. Su nombre significa "ladrón y devorador de cadáveres". Y según la tradición, sobre ***Rimer***, gigante hostil a los "Ases", recaerá la responsabilidad de pilotar el navío Naglefaro cuando el mundo se acabe. ***Mokkurkalfi***, consistió en una especie de "golem", ser de barro u otro material al que por medio de la magia se le da vida... en este caso los gigantes enemigos de Thor dieron vida a la arcilla en forma de gigante colocándole un corazón de yegua.

Para la ***mitología germana*** los gigantes estaban por toda la tierra, adquirían diversas formas a su capricho. Se les asociaba a seres de la naturaleza; del agua, tierra o fuego. ***Belgermir*** fue un gigante similar al Noé hebreo, logró salvarse del diluvio provovado por su propio padre,Ymir , subiendose con su esposa a un barril de harina a modo de barca. De ellos dos nacerían posteriormente una nueva raza de gigantes. ***Angurdoba*** fue una mujer gigante, esposa de Loki de quien se decía era muy astuta y fiera. Muchos de estos personajes gigantescos fueron asimilados por la religión católica y posteriores historias hablaron de conversiones de gigantes al catolicismo. Otra gigante germana fue ***Gunleuda***, hija del gigante ***Sutung*** quien le confió la costodia de la "ambrosía". Seducida por Odín, éste consiguió beberse el licor de tres sorbos. Su tío, ***Mimir***, el gigante y herrero, se encargaba de costodiar en este caso el "árbol del mundo" al lado de la fuente de la sabiduría y la memoria, lugar al que acudía Odín a buscar consejo. También los seres elementales de la naturaleza, espíritus etéreos, eran imaginados de muchas formas incluídos como gigantes y eran conocidos como ***silfos o sílfides***. Existe además una raza de gigantes llamada ***Thurso***, los más conocidos son los relacionados con la escarcha y son descendientes de Belgermir.
Para estos pueblos del Norte, ***los gigantes eran conocidos también como Trolls***, aunque asociados siempre a su fuerza aparece una conducta agresiva y violenta en ocasiones se les reconoce un papel bondadoso, sabio o de gran mago. Ejemplo de esto último es ***el gigante Aegir y su esposa Ran***. De Ran se cuenta que se dedicaba a salvar a los marinos que caían a las aguas del mar cuidando de ellos en su palacio. Esta leyenda también la podemos ver reflejada en la ***mitología de los pueblos esquimales.*** Perteneciente a este último pueblo, ***Sedna*** por el contrario, era una gigante tenida por una diosa que habitaba también en el mar pero hostil a los hombres.

Otras ***culturas europeas como la Celta***, acuñan entre sus héroes mitológicos personajes como "**Fergus**, al que se le describe como poseedor de un irrefrenable apetito sexual, el cual necesitaba de siete mujeres para satisfacerse. Con la fuerza equivalente a la de 700 hombres, **alto como un gigante**, podía devorar en una sola comida 7 cerdos, 7 vacas...". Los antiguos pobladores de Gran Bretaña atribuían a Brutus, guerrero troyano, la eliminación de los ***gigantes que poblaban sus tierras***. Los ***Foawr***, eran ***hombres gigantes***, habitantes de estas islas británicas que se dedicaban a disfrutar arrojando piedras y robando el ganado. Y es que desde los comienzos más remotos que recuerdan las tradiciones de los pueblos de Irlanda, se hace mención a los gigantes que vivían en estas tierras antes del diluvio. ***Los Formorians o Fomhoire***, son una ***raza de gigantes*** que vivieron en aquellos tiempos antediluvianos y que dominaron estas tierras, valiéndose de desembarcos se dedicanban al saqueo y obligaban a pagar impuestos elevadísimos a los primeros habitantes, castigando a aquellos que no cumpliesen con sus mandatos.

Fueron vencidos y exterminados por una raza de semi-dioses, los Tuatha Dé Danann, ayudados por Lugh, nieto del que fue el jefe de los Formorians,***Balor***. Su aspecto y fechorias les valdrían ser llamados así, Fomó, raíz que significa "gigante", "pirata".

Una leyenda de origen irlandés recuerda al gigante ***Finn MacCool (Cumhail)***, guerreo y comandante del ejército del rey de Irlanda como el artífice de enormes rocas con el fin de atraer a una mujer gigante, su amante, de la isla de Staff, cerca del litoral escoces y guiarla por el mar hasta el Ulster.

Del mismo pueblo celta se cuenta que tenían un héroe de elevada estatura llamado ***Bran*** quien atravesó a pie el mar de Irlanda para luchar contra sus enemigos y dice la leyenda que en otra ocasión sirvió de puente sobre un río para que lo cruzase un ejército. Era hijo del dios Ler (el Océano) y de Iweydd (Irlanda). Y del mismísimo rey Arturo, según una leyenda, se cuenta que se desposó con Gwenhwyar, hija del gigante ***Ogyrvan***.

De las islas Bonin, al sur del ***archipielago japonés***, llega una leyenda que sitúa precisamente en estas alejadas tierras el ***hogar de una raza de gigantes. Mujinto es el nombre del último de ellos*** que llegó a vivir 300 años y alcanzó los nueve pies de altura. Hace más de 1000 años existió en Japón otro mítico héroe, llamado Minamoto Yorimitsu, que al lado de sus cuatro criados ***se encargó de luchar y matar muchos gigantes*** que por entonces poblaban aquellas tierras.

Desde ***el antiguo Egipto*** también nos llegan testimonios de remotos tiempos cuando ***"los gigantes estaban en guerra con los hombres*** *y emigraron revistiendo formas de animales..."*. Recordemos que en las sagradas escrituras se recoge la referencia a un gigante de origen egipcio que es muerto a manos de un célebre guerrero del pueblo de Israel. La idea de la desaparición de los gigantes revistiendo formas de animales o transformados por los dioses en peces, monos... es una constante en leyendas tan distantes entre sí como lo son la egipcia y las centroamericanas. Según varias hipótesis, se trata de que los antiguos buscaban una explicación "racional" a la rápida desaparición de sus tierras de estos gigantescos competidores. Diversas leyendas europeas sitúan precisamente en Egipto el origen de seres gigantescos que aterrorizaron a pueblos tan distantes. Entre los ***pueblos africanos*** es conocida la leyenda de ***Maka***, gigante de voraz apetito que llegaba a devorar animales de gran tamaño y se contaba que los ríos y lagos disminuían cuando bebía de ellos para calmar su sed.

En ***la India***, aparecen los ***Daityas***, nombre que reciben los ***antiguos gigantes*** quienes lucharon contra los dioses, en la mitología hindú. Asi, Durga, diosa de la sabiduría y esposa de Siva, tuvo que luchar con demonios que se transformaban en ***gigantes de mil brazos***. También nos llega la historia de ***Gadjamutcha***, gigante a quien los dioses le concedieron la inmortalidad y que debido a su maldad fue convertido en un ratón tan grande como el Himalaya. ***Viradha*** fue otro de los

monstruosos gigantes con quien los dioses han tenido que luchar. Fue el gigante que raptó a la hermana de Lakchmana. Después de intentar devorar a Rama y Lakchamana, ambos acabaron con él. La crueldad del gigante ***Vrutarrssurerr*** consiguió que le adorasen como a un dios aterrorizando a los hombres. Visnú, en una de sus reencarnaciones le dió muerte. Siva castigó a ***Ravana***, gigante de diez cabezas, a ser arrojado a una sima por profanar su templo. Allí permaneció durante ventemil años hasta que accedió a reconocerle como ser superior. Una vez perdonado se le concedió el privilegio de no morir hasta no haber cortado un millón de cabezas.

Asilki, ***son unos poderosos gigantes*** conocidos también como ***Velyety o Voloty***, procedentes de la ***mitología rusa***. Son los responsables de la creación de las montañas, lagos y ríos de la Tierra. Cuando uno de ellos agitaba su maza en el cielo, entonces se podían oir los truenos. Estaban tan orgullosos de su fuerza y poder que desafiaron a Dios y éste los destruyó.

Los ***indios norteamericanos de la columbia británica***, conocen como Tsonoqwa a unos miembros de una raza de ***gigantes caníbales*** que habitan en las montañas y bosques. Los hombres destacan por su fuerza, fiereza y agilidad. A la mujer de esta raza de gigantes se le atribuyen la desaparición de pequeños en los bosques con el fin de comer posteriormente su carne.

Aunque muchos otros pueblos indígenas conocían a estos seres por otros nombres y recogen en su folklore popular historias ancestrales donde gigantes y humanos compartieron la tierra.

En la ***mitología inca***, para los sacerdotes incas, ***Viracocha***, dios fundador del imperio andino en su primera creación se le hace responsable también de una raza especial: <<*"Caminaba por las inmensas y desiertas pampas de la meseta* ***,*** *"el hacedor de las cosas", Viracocha, después de haber creado el mundo en un primer ensayo como si se tratara de un bosquejo, sin luz, sin sol y sin estrellas. "Pero cuando* ***vio que los gigantes*** *eran mucho más grandes que él, dijo: No es conveniente crear seres de tales dimensiones, ¡me parece mejor que tengan mi propia estatura! Así creó Viracocha los hombres según sus propias medidas, tal como son hoy en día, pero aquellos vivían en oscuridad". Viracocha ordeno a los hombres, vivir en paz, orden y honrarle, pero aquellos se entregaron a la mala vida, los excesos y fue así como el Dios creador, los maldijo, convirtiéndolos en piedras o animales, algunos quedaron sembrados en la tierra, otros fueron absorbidos por las aguas, finalmente arrojo sobre ellos un diluvio en el cual todos perecieron*>>.Ahondando un poco en la leyenda, esta nos cuenta mas detalles de como después de la gran inundación que tuvo lugar en la primera era, los supervivientes se pusieron a salvo refugiándose en las cuevas en una montaña llamada Tlaloc. ***Uno de los gigantes, Zelhua, apodado el Arquitecto***, construyó una montaña artificial, "una pirámide", en Choluta. El motivo de este monumento fue que sirviese como recuerdo de la montaña que les salvó de perecer ahogados en el gran "diluvio". La pirámide no pudo ser acabada según la leyenda por una nueva intervención de los dioses, impidiendo su remate. Parece que esta práctica de inmortalizar ese momento y dar testimonio a la posteridad lo tomaron bastante en serio muchos pueblos, pirámides igualmente inacabadas hacen aparición por amplias zonas del centro y sur de los Estados Unidos.

Lumholtz, en su libro "El México desconocido", 1890, escribe:

«Antiguamente ***había gigantes en las cumbres de las montañas, tan grandes como pinos****y con unas cabezas como rocas. Enseñaron a los tarahumaras a sembrar el maíz, derribando árboles y quemándolos, pero se comían a los niños.* ***Una mujer dio luz a un gigante en una cueva*** *que estaba muy alta sobre la ladera de un valle. La madre murió por el tamaño de su hijo, el cual quedó a cargo de su abuela, pero ésta, volteándose una noche dormida, lo aplastó.*

»De Guasivori (frente a Cusárare) fueron unos gigantes a Narárachi a pedir limosna. Les gustaba mucho el tesgüino. Trabajaban muy de prisa y los tarahumaras los pusieron a cavar la tierra y a sembrar, dándoles en cambio comida y tesgüino; ***pero los gigantes eran feroces,***

violaban a las mujeres cuando estaban bajo la influencia de la Luna *y por lo tanto se irritaron mucho los tarahumaras, mezclaron un cocimiento de chilicote con el grano que daban a los gigantes, y éstos murieron.»*

En la ***mitología fenicia*** podemos encontrar al gigante ***Antilíbano***, quien dió nombre a las montañas donde moraba.

En la ***antigua Babilonia*** existe el mito de la creación donde el papel de los gigantes jugaron un papel esencial y la lectura de la historia de este mito se hacía todos los años con el fin de recordar a los babilonios a quien deben su origen y de quien proceden. Según este mito al principio de los tiempos existían dos divinidades; Apsu (masculina) y Tiamat (femenina). De la unión de éstos ***nacieron unos gigantes*** que con el tiempo se hicieron cada vez más numerosos y se rebeleron en contra del orden establecido por el dios padre Apsu. Apsu decidió destruirlos pero los gigantes enterados del propósito de su progenitor lo mataron antes de que pudiese volverse contra ellos. La madre, Tiamat, llena de furia engendró todo tipo de monstruos con el fin de vengar la muerte de Apsu. Legiones de serpientes gigantescas, dragones, tormentas vivientes y otras criaturas atormentaron la existencia de ***los gigantes por lo que éstos decidieron elegir entre ellos a Marduk*** para que luchase contra Tiamat y les librase de aquella pesadilla que acabaría por destruir toda la creación. Marduk, en una cruel lucha logra matar Tiamat y parte su cuerpo en dos. Con una mitad formó el cielo y con la otra la tierra. Los gigantes eligieron su morada en el cielo iluminados por la luz de las estrellas, el Sol y la Luna. La tierra se la dejaron para los hombres que fueron creados de la sangre de uno de los dragones que engendró anteriormente Tiamat.

La ***mitología persa*** nos recuerda que un fabuloso gigante de nombre ***Argenk*** fue el encargado de construir un túnel en el Cáucaso donde se ocultaban fabulosos tesoros en forma de piedras preciosas y estatuas de oro representando a los ancestrales monarcas orientales con fantásticas figuras.

El ***pueblo hebreo*** cuenta además de los extraños personajes que aparecen en sus textos sagrados con otro legendario gigante de nombre ***Og*** quien sobreviviendo al diluvio y declaró la guerra a los israelitas. Intentó, según la fantástica leyenda, arrojar una montaña sobre el ejército hebreo pero dos hormigas oradaron la montaña a la altura donde el gigante tenía su cabeza quedando atrapado por el cuello a modo de argolla, los dientes llegaron a crecerle tanto que le fue imposible liberarse jamás.

Pero quizá el gigante de gigantes se trate de Gargantúa, su fama se extiende por todo el folklore del ***territorio francés***. Según algunas leyendas, a ***Gargantúa , hijo del gigante Briareo y la señora Gargantina***, se le deben la aparición de valles, montes, ríos, castillos... Este gigante, prototipo de gigante constructor está presente en multitud de leyendas populares y son muchas las construcciones o accidentes geográficos que llevan su nombre. Así podemos encontrar una "Torre de Gargantúa" de la que se decía que era peligroso acercarse por la noche pues se corría el riesgo de ser atrapado por el enorme brazo de 20 metros del gigante. Un montículo compuesto de rocas en el valle del Drouvenne recibe el nombre de "sillón de Gargantúa", donde se dice que descansó el gigante después de beberse todo el contenido del río. Todavía en 1888 se recogía en un documento una leyenda similar a la anterior en Saint Pierre de Varengeville, donde otro montículo recibe el nombre de "la silla del gigante". Hay gran cantidad de montes que llevan su nombre o que se cree que fue el responsable de su aparición como ocurre con el monte Colomby de Gex, del cual se dice que Gargantúa excavó el lago Léman en ***Suiza*** para elevar la altura de dicho monte. En Bresse se cuenta que el cuévano que usó para transportar la tierra se rompió y dió lugar a unos pequeños montículos situados al lado del monte principal. El monte Broully fue creado a partir de las rocas arrancadas por Gargantúa del cauce del río Saona. En honor de este gigante el monte Gargan de

Saffré lleva su nombre así como "el castillo de Gargan" en Guérande o el "Pico Gargan" en Saboya. Cerca de Avallon, de un menhir llamado Gargan, se cuenta que se trata del dedo meñique del gigate. ***Ptolomeo, Mela o Estrabón, geógrafos de la antiguedad, ya citaban el monte Gargan*** en sus documentos como "Garganus mons". En Orne existe un bosque llamado Montgommery en el que se cuenta que pueden apreciarse aún las huellas en el terreno dejadas por la carroza del gigante, surcos de hasta tres metros de largo y más de medio metro de ancho dejaron su impronta en las rocas de arenisca a ras de tierra. Al mismo gigante se le atribuye la esterilidad de las tierras entre Rennes y Nantes debido al éxodo de los lugareños después de huir aterrorizados al escuchar sus terroríficos aullidos. La imaginación de algunos escritores dejaron ver a Gargantúa vestido como un noble del siglo XVIII que llevaba en sus bolsillos a toda su servidumbre. Pese a superar la altura de los árboles más altos el carácter del gigante no era malo si no carecía de comida abundante. Su sed era tan enorme como su apetito y se decía que era capaz de secar ríos enteros como ocurrió en Farciennes donde dice la leyenda que se llegó a beber un tercio del caudal del río Sambre y tragarse una pequeña embarcación. En otros lugares no les dejó suficiente agua y se dice que secó ríos en Suiza, en Montpellier y otros lugares... Pero incluso de los excrementos y orines del gigante se cuenta que dieron lugar a otros ríos y lagunas como el Aisne o Gargeau o fueron la base donde pueblos como Lafitole construyeron sus cimientos... El Sena, el río más emblemático de Francia, debe su origen al famoso gigante y los primeros lugares por los que discurre el río llevan el nombre de Gargas o Gargan. De las hazañas de este gigante no se escapan ni las campanas de la iglesia de Notre Dame en París, otra entrañable leyenda cuenta que Gargantúa estándo bañándose en el Sena se sintió ofendido por los parisienses al burlarse de su desproporcionada estatura. Como castigo se llevó las campanas de Notre Dame para después devolverlas a cambio de una suculenta recompensa... otra versión dice que su venganza consistió en orinar sobre la población consiguiendo *"ahogar a doscientos sesenta mil cuatrocientos dieciocho habitantes sin contar mujeres ni niños"* y más tarde reparó en la existencia de las campanas que se llevó para que colgasen del cuello de su yegua por lo que los habitantes que sobrevivieron se alzaron en sedición...

La fama y la admiracíon del pueblo francés por la figura de este gigante que dio lugar a tantas leyendas y supersticiones encontró un serio enemigo en la rígida mentalidad de la iglesia católica. Con la intención de hacer desaparecer cualquier recuerdo de ritos, mitos y leyendas anteriores al cristianismo procedentes de cultos paganos y simbolizados muchas veces por la figura de Gargantúa, la iglesia intentó borrar la huella de su nombre de muchos lugares. Así, la iglesia llegó incluso a inventar la figura de un santo que jamás existió, San Gordon de Nicomedia, y que incluso se depositaron sus "reliquias" en Roma en el siglo IV con el fin de desplazar el nombre del gigante y sacralizar de alguna forma su pagana figura que era recordada en el monte Gargan. También otro santo, San Cristobal, fue propuesto por la iglesia para sustituir al gigante pero no tuvo muchoo éxito. La cueva excavada con los dientes de Gargantúa que se encuentra en el monte Gargan y usada en tiempos remotos para cultos paganos fue también objeto por parte de la iglesia de un intento de cristianizar su origen y hacer desaparecer todo indicio de paganismo proponiendo la cueva como refugio del Arcangel San Miguel, vencedor del paganismo, representado por Gargantúa. Otros montes como el Tombe y el Tombelaine eran consagrados al culto a la Virgen en sustitución de gigante y dió lugar a la figura de Nuestra Señora Yacente de Tombelaine. Pese a estos intentos denodados de la iglesia por borrar los orígenes de determinados lugares sagrados todavía hoy se recuerda que estos montes tienen su origen en la leyenda que narra como Merlín enterró bajo éstos los cuerpos de los padres de Gargantúa después de fallecer de unas fiebres. El fin del gigente más famoso de europa está acorde a la grandeza y misterio que le rodea y se cuenta que

después de vivir más de doscientos años al servicio del rey Arturo fue llevado al País de las Hadas por Morgana y Melusina de donde no regresará jamás

En ***Bélgica*** existe también una leyenda fundacional de la ciudad de Amberes que según cuenta la tradición la ciudad le debe su nombre a un gigante de nombre ***Droun Antigonus*** quien mutilaba a los marinos que no pagaban la cantidad de dinero que les pedía por atravesar el rio. La llegada a la ciudad de un joven caballero de nombre Brabo puso fin a estos abusos cortándole una mano al gigante en una feroz lucha que posteriiormente arrojó al río.

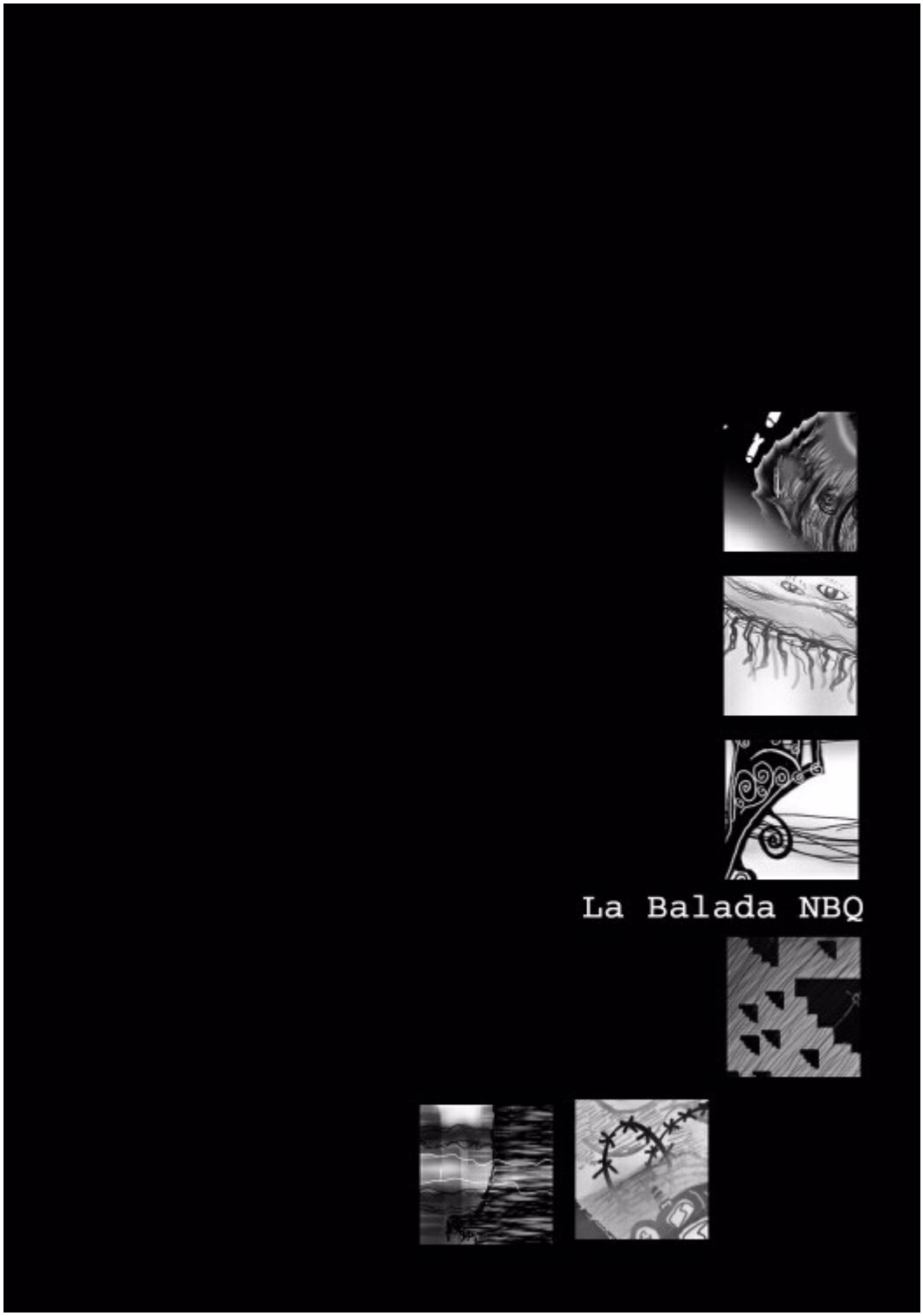
Es interesante observar cómo mitos como los cíclopes tienen su continuación en antiguas leyendas de pueblos tan alejados de su origen; en ***Galicia***, concretamente en las provincias de Lugo y Orense, existe la creencia de que gigantes de un solo ojo comedores de hombres tienen su morada en las cuevas de la región. Son conocidos con el nombre de ***olláparos***.

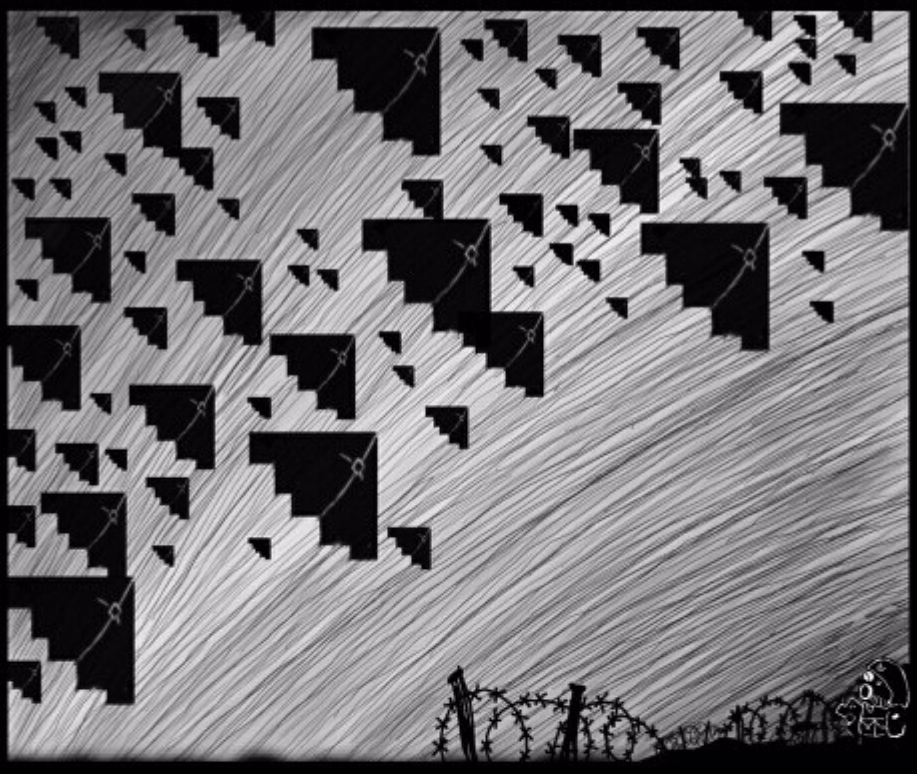
Como hemos comprobado en este pequeño periplo por las mitologías de distintos lugares los gigantes están presentes en nuestra memoria colectiva y como dice Edouard Brasey en su libro "Gigantes y Dragones": *...se les debe (a los gigantes) la creación de la tierra, el Sol, la Luna y de las estrellas. Se les debe la creación de las montañas, los ríos y los océanos. Se les debe la lluvia, el viento, las tormentas, los rayos y el trueno. Los gigantes y los dragones son tanto constructores como destructores, y la naturaleza está hecha a su imagen; fecunda pero violenta, viviente pero excesiva, bella pero deesmesurada. Ante la grandeza de las montañas, la inmensidad de los continentes o la profundidad abismal de los océanos, a uno le da por pensar que este mundo no es a escala del hombre; ha sido creado por y para esos seres gigantescos que fueron los primeros habitantes de la tierra."*

> *Y para que el elevado cielo no estuviera más seguro que la tierra,los Gigantes, se dice, aspiraron al reino celestial y levantaron montañas apiladas hasta las altas estrellas.Entonces el padre omnipotente lanzó su rayo, hizo añicos el Olimpo y derribo al Pelio del Osa que lo sostenia.Miéntras aquellos fieros cuerpos yacían aplastados por su propia mole, la Tierra, se dice, regada , se empapóde la abundante sangre de sus hijos, dio vida a aquella sangre caliente y, para que no quedara reliquia alguna de su estirpe,la convirtió en figuras humanas.Pero también aquella raza despreció a los dioses, avidísima de crueles carnicerias, y fue violenta: se veía que habia nacido de la sangre.*

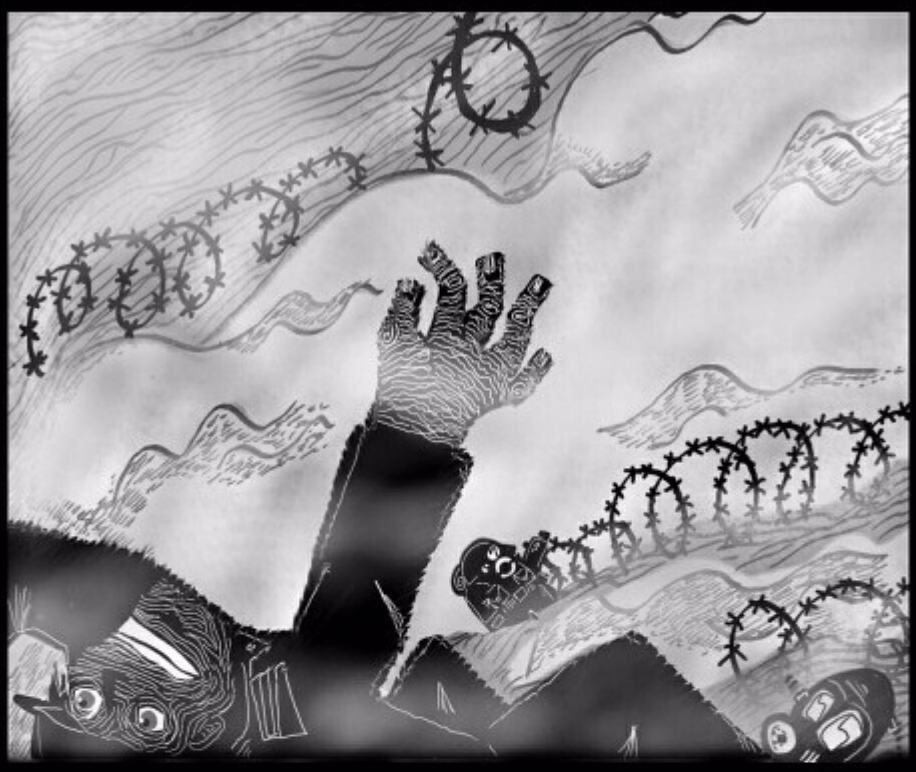
Ovidio

Bibliografía: Además de diversos libros de consulta como enciclopedias y escritores como Isaac Asimov, dicionarios bíblicos, artículos periodísticos...las citas bíblicas están sacadas íntegramente de la Sagrada Biblia (versión directa de las lenguas originales, hebrea y griega al castellano) décimo sexta edición por Eloíno·Nacar Fuster. El apócrifo; "El libro de Henoch", Ediciones Obelisco. "Diccionario de la mitología mundial" de Edaf. "Gigantes y Dragones", de Edouard Brasey, ediciones Morgana.

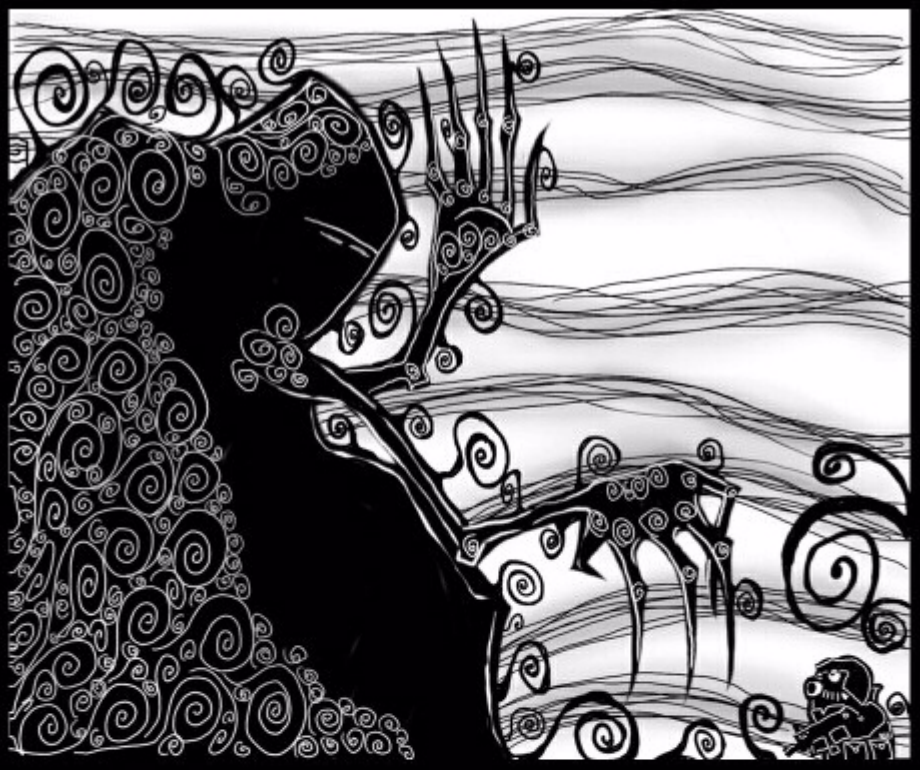

La Balada NBQ



Cuenta una antigua canción que el mundo murió en tres días. Muerió porque estaba lleno de odio y de guerras.
Cantan los trovadores que tres demonios lo mataron.
El autor de la canción fue el primer trovador que vivió aquellos tres días.
El primer día el cielo se llenó de pajaros Bedos que surcaron todos los cielos de la tierra, había tantos que ensombrecieron el mundo y entonces cuando llegó la hora descagaron su mortífera carga.



Llegó el segundo dia yel mundo se baño de una niebla espesa y verde que mataba todo lo que tocaba, gente y animales enfermaban y morían envueltos en horribles espasmos y aullidos de dolor, la tierra se cubrió de cadáveres de mirada perdida.
Nadie sabía de donde surgio la niebla verde pero esta se disipó de manera tan rápida como había llegado .

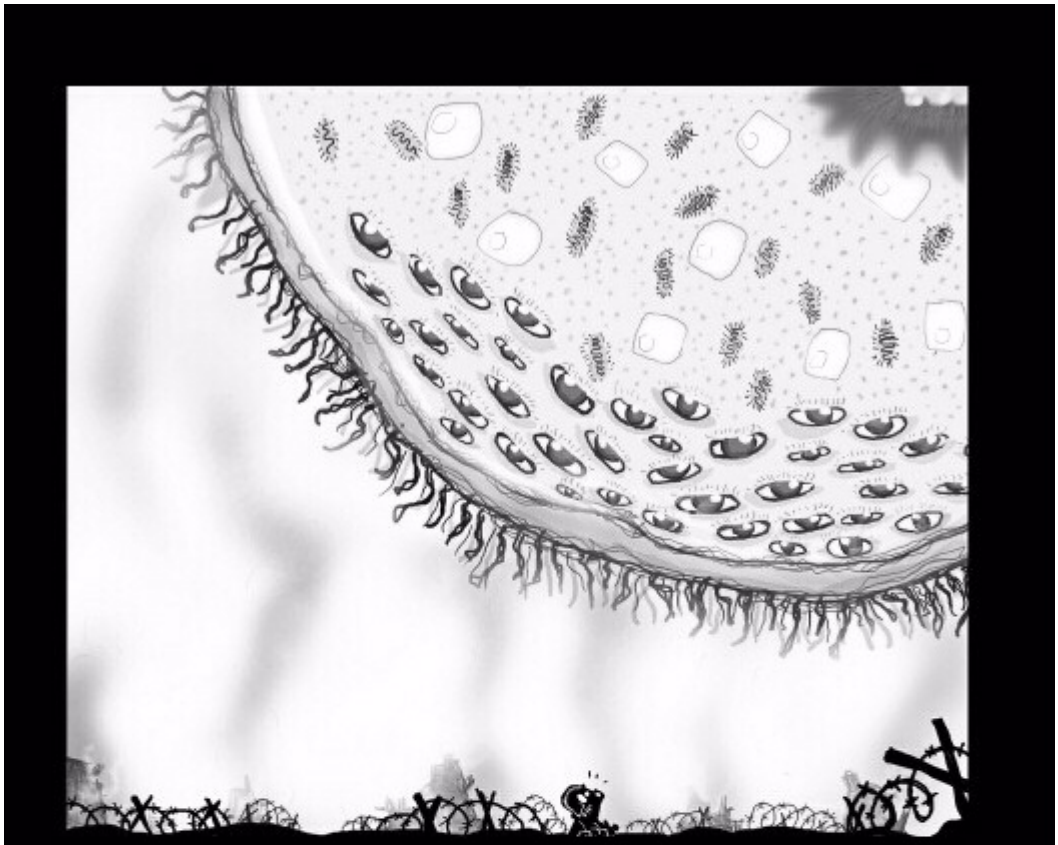


El primer trovador que se había colocado una máscara para sobrevivir al tercer día de la muerte del mundo se encontro con el tercer demonio, el demonio Químico y éste a diferencia de los otros lo vió y al ver que había sobrevivido a tres días le dijo:

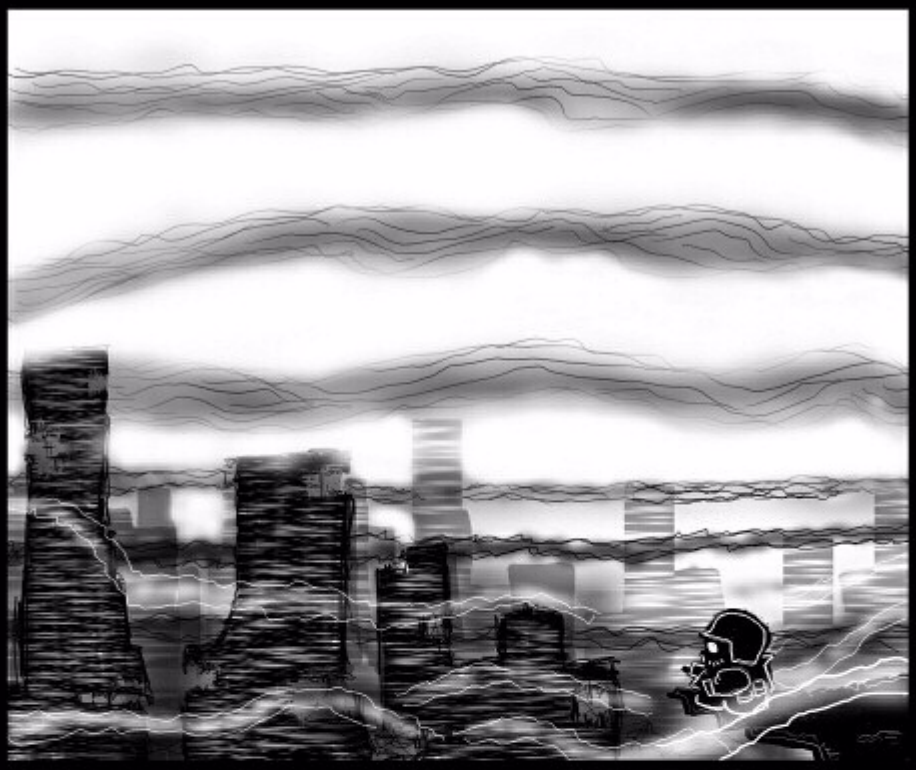
" No vais a tener más dias de muerte, si no que tu misión al igual que todos los pocos que han sobrevivido va a ser la reconstrucción, pero cuidado porque os vigilamos, tu como trovador transmite tu experiencia para que nadie vuelva a provocarnos y así podais vivir en paz hasta el fin de los tiempos."

y así fue como el mundo murió en tres dias, pero quedó lo suficiente para reconstruirlo.
Esta es la historia del primer trovador, que escribió la balada NBQ que nadie canta pero que todo el mundo conoce. Es un recuerdo de lo que ocurrió y una advertencia de lo que no debe volver a suceder.

Del cielo calleron millares de Bombas, Bombasene se llamaban y al estallar llenaron la tierra de ampollas de fuego y eliminaron a más del tercio de la gente del mundo.
Su hacedor era el demonio Atómico, era rabioso e incandescente, lo arrasaba todo a su paso dejando sólo restos calcinados.
Pero el primer trovador utilizó un casco para cubrirse y así poder burlar a Atómico y sobrevivir al primer día de lamuerte del mundo.



Cuando la niebla se disipó otro tercio del mundo había muerto.
Nadie lo veía pero la niebla estaba formada por diminutos demonios que se adentraban en los cuerpos y los corroían por dentro.
Era el demonio Biológico y cuando el primer trovador se lo encontró se dio cuenta de que, aunque pequeño en tamaño su maldad era descomunal.
Para que Biológico no pudiera adentrarse en el cuerpo del trovador este se cubrió con una capa y de esta manera sobrevivió al segundo día de la muerte del mundo.



En el tercer día el sol no apareció, toda la tierra quedó sumida en un humo gris y putrefacto que destruía todo lo que la gente tardo tantos años en construir.
Las ciudades vacías de vida se consumían en él y las pocas personas que seguían con vida se derretían y desvaneciéndose al respirarlo.
Todo quedó envuelto por el humo, no se podía ver absolutamente nada.
Al finalizar el día el último tercio de la gente del mundo se había desvanecido y también todas la ciudades y pueblos desaparecieron, sólo quedaba el suelo yermo y sin vida.

La Ñusta del Sol

Por Adriana Alarco de Zadra

El Imperio está descalabrándose. Estrella ha escuchado que se acercan más hombres blancos que pensó eran dioses. Están sucediéndose todos los presagios del oráculo del Templo.

Dos hermanos, hijos del último Emperador del Tahuantinsuyo, en guerra por la sucesión del trono, han sufrido el castigo del cielo. Amados como dioses por su pueblo, se han levantado en armas uno contra el otro. Las trompetillas retumban hacia el Sol, que está molesto y no quiere mostrar su faz de desagrado. Los chasquis traen las noticias más rápido que los tambores. Aquellos dioses blancos, vestidos de fierro y cueros, han hecho prisionero al Inca Atahualpa en el norte. Poco después, Huáscar, el otro hermano Inca, ha muerto asesinado en forma cruel. ¿Quién lo ha mandado matar? La lucha fratricida hará caer el fastuoso Imperio porque el dios Sol ha cerrado sus ojos en señal de desaprobación.

Estrella tiembla de angustia y de temor. Vestida con túnica de lana blanca de alpaca bordada con hilos de oro, es una de las ñustas del Sol. Su amado, el guerrero Cusi, quien lucha con las tropas cuzqueñas aplacando revueltas, ya anuncia su regreso para decidir sobre los acontecimientos. Estrella de Oro sabe que cuando duerme, luego sus sueños se vuelven realidad. Ha visto entrar muchos hombres al palacio real a destruir los mantos sagrados y a cargar oro y plata de los templos. Destruyen los ídolos de los dioses, se los llevan y desaparecen. Truena el cielo borrando las huellas que han dejado. En su pesadilla, los Incas y su pueblo quedan solos, quedan huérfanos del dios Creador, mientras su hijo, el Sol, se esconde para no verlos llorar.

Mientras espera a su prometido, Estrella se avecina al lugar donde habita la maga, lejos de las escogidas hijas de los nobles, como ella. Va en busca de la pitonisa para saber lo que presagian los vientos y las hojas de coca. La anciana confirma sus más terribles pensamientos, su miedo profundo que le revuelve las entrañas, su terror, pavor, espanto. Es el comienzo del fin. Los recién llegados no vienen de la Luna. No son hijos del padre Sol y de la madre Tierra. Nadie sabe de dónde han venido, probablemente del otro lado del mar. Las hojas predicen el exterminio, la destrucción, el aniquilamiento del grandioso Imperio. Estrella está temblando como una luciérnaga en medio de la tempestad. Regresa a su retiro en el palacio y, al llegar, en medio de cánticos y rezos le anuncian la entrada a la ciudad de las huestes de Cusi, jefe de las tropas militares del reino y fiel a las órdenes del Inca.

En el Templo del Sol, con todas las ceremonias y solemnidades, se proclama Inca a otro hermano del fallecido, Manco, que no llega a los veinte años. No apoyan el nombramiento de Atahualpa, nacido en las tierras quiteñas del norte

Se sabe que están prisioneros de los extraños, junto con el Inca sobreviviente, también los generales, nobles, sabios astrónomos y curanderos que lo acompañan desde Quito en su viaje hacia el Cuzco. El destino del Imperio está en manos de los dioses. El oráculo le ha indicado que fue designio del Sol que se hayan detenido las huestes de Atahualpa en la zona de aguas termales saludables y que se hayan topado con gentes extrañas que, al fin y al cabo, no son dioses, aún si lo han hecho prisionero. Cusi debe apoyar a Manco, el nuevo Inca cuzqueño.

Estrella lo espera en sus aposentos. Su amado Cusi, alto y espigado, de ojos brillantes en su tez morena, lampiño como

son generalmente los naturales, y de nariz aguileña, es un joven altanero y un valiente guerrero del Imperio. En esta época en que se hace el amor y la guerra en forma feroz, impetuosa y desmedida, le ha advertido que se esconda, que no debe hacerse ver por los recién llegados.

Cusi busca su hermosísima prometida de carácter dulce y facciones delicadas. Viene con el sudor pegado al cuerpo por las duras batallas y más largos recorridos. Los pies le sangran y Estrella se los cura con infusión de plantas y los acaricia. Cusi la ama. Ella puede ver cómo la quiere cuando mira sus ojos llenos de pasión y de deseo, y recorre sus brazos y su cara con su mirada ardiente. Los dos pasan juntos la tarde, a la sombra apartada de una pared de piedra recubierta por láminas de plata y repujada con diseños de las batallas victoriosas.

Estrella le cuenta sus más recónditos temores. Ha visto en sueños la caída del Imperio Inca y tan terrible hecho ha sido confirmado por la pitonisa. Cusi la abraza al verle la cara cubierta de lágrimas. Se preocupa y manda traer a un curandero para que le quite los temblores y el espanto. Delante de su amado, en cámara apartada, el brujo la desviste y la recuesta sobre una manta de algodón tejido. Sopla humo a través de una caña, la embadurna con ungüentos, le pasa por el cuerpo un cuy para que le quite los maleficios y luego, borbotando palabras incomprensibles, la lava con esencia de flores de vainilla y de palo santo. La deja adormecida y el curandero se retira en silencio.

Cusi la contempla con tal deseo que le duelen las entrañas. Pasa su lengua por el cuerpo terso con sabor a flores y susurra: “Si alguien te hace sufrir, lo descuartizo”. Luego se aparta y apresuradamente se retira. Ha regresado al centro de las operaciones porque no puede estar alejado de los acontecimientos que se están precipitando con impetuosidad.

Va en busca del chasqui que ha llegado a la ciudad, para saber noticias del hermano Inca, prisionero en tan terribles circunstancias. Así se entera con tristeza de la muerte de Atahualpa, a manos de sus captores, aún si había pagado su rescate con munificencia.

Los habitantes de Cuzco llevan ofrendas a los dioses en los templos para aplacar su ira. El temor y el rencor atormenta a los nobles que se enfrentan. El general Quizquiz alborota la región y reúne un ejército. No quiere que lleguen los invasores a la ciudad imperial del Cuzco.

Los españoles recorren las alturas de la sierra y buscan adeptos. Es un camino largo y penoso y toman precauciones por las revueltas y agresiones que sufren por donde pasan. Las huestes incaicas de Quito se hallan listas para combatir a los cristianos, aún si llevan de rehén a Chalcuchima, uno de sus generales. Por lo tanto, se ven en dificultados durante su viaje por los enfrentamientos, emboscadas y difíciles obstáculos. Los puentes colgantes se hallan quemados o intransitables.

Mientras tanto, Manco recurre al oráculo, pide consejo a los sacerdotes y jefes militares. Luego de muchas querellas, discusiones y reuniones, decide recibir a los invasores en paz y con buena voluntad. La verdad es que Manco desea ser reconocido oficialmente por los temidos extraños, como soberano del reino. Al saber la decisión del joven, las tropas quiteñas se retiran, los ánimos se aquietan, a la expectativa de las nuevas circunstancias. El general Quizquiz que ocupa la fortaleza del Cuzco ya no opone resistencia. Cusi acompaña al Inca a recibir a los extraños, junto con cien mil hombres del ejército incaico. Acompañados por el joven Inca, entran finalmente a la ciudad Imperial los españoles. Quedan maravillados por los tesoros y riquezas que descubren.

Han llegado los conquistadores con fuerza incontenible y con codicia sobre animales fuertes y relinchantes, agresivos

como quienes los cabalgan, animales tan distintos a las obedientes llamas, alpacas y vicuñas. Han decidido apoyar al Inca Rey, demasiado joven para llevar el mando y todo el peso de un Imperio. Cusi teme que los recién llegados quieran apoderarse de la ciudad imperial. Se dice de ellos que son hombres infatigables, indestructibles con esos caparazones de metal que relucen bajo el sol. Les brilla en los ojos, la codicia de oro, de plata y de piedras de colores. Saquean los templos, las casas reales y las tumbas. Gozan poseyendo fortunas y mujeres. Sus grandes ejércitos de gente empedernida y valiente, su imponente organización, su orgullosa y opulenta nobleza de varias generaciones, se desbarataba por los golpes violentos propinados por gente extraña y temible.

Al poco tiempo, Cusi va en busca de los conquistadores, a pedir explicaciones de sucesos tan incomprensibles. Ha dado su palabra de defender al Inca con todo lo que tiene, sus posesiones, su familia, su vida misma. Le dan libertad de hablar con el nuevo Inca pero se entera que está sufre vejámenes, que han saqueado su palacio, que está en peligro de ser tomado prisionero él también.

Poco a poco, al ver amenazada la vida del joven Inca Rey, Cusi hace planes para llevarlo fuera de la ciudad. Ha sabido que no todos son honores para el Incarrí. Temiendo una revuelta por parte de los naturales, los españoles lo acechan, lo llevan a un calabozo y lo torturan para saber la cantidad de hombres activos en las huestes militares. No lo dejan salir de la ciudad y vive encerrado en su palacio.

Al enterarse, Cusi no soporta esta nueva degradación y los vejámenes al hijo del Sol y decide proteger al Inca. Piensa llevar también a Estrella y dejarla al amparo del Incarrí y de otros nobles, en una de las ciudades sagradas, escondidas en medio de los Andes. La noche prevista, encubiertos por las sombras, Cusi rescata con sus hombres al Inca por los corredores subterráneos y lo acompaña fuera de la ciudad. Le manda avisar a Estrella que van a partir hacia el este para llegar a Vilcabamba. Ella ya está lista y se une al grupo de fugitivos. Pasan horas interminables en las balsas de troncos por el río aullador, escapándose, fugándose, huyendo de una furia vandálica. Se refugian detrás de las murallas de los templos, perdidos en la profunda inmensidad de las montañas, llevando el ídolo del Sol, Punchao, de oro macizo.

Algunos soldados españoles los persiguen pero desconocen los vericuetos del lugar y Cusi toma prisionero a dos de ellos. Al llegar a las montañas, deja el jefe guerrero al Inca resguardado por sus hombres. Lo acompaña un grupo de la nobleza donde es encuentra también su prometida, en la ciudad perdida entre la vegetación de la selva inmensa que los rodea. Él se vuelve a las alturas, hacia la ciudad convulsionada.

Corren voces que el Incarrí ha dejado la ciudad dirigiéndose hacia sus tierras de oriente junto con varios nobles. Pero nadie está seguro de los sucesos y muchos creen que el nuevo Inca también ha fallecido. Los extraños se apoderan de los palacios, de los templos, saquean los ídolos y láminas de oro que cubren las paredes. Cusi los quisiera ver muertos aunque no puede batallar con todos ellos cuando están juntos y son muchos. Sus tradicionales armas no son efectivas contra esas cabezas cubiertas de cascos. Sufre observando desde lejos, los desmanes pero se tranquiliza sabiendo que el Incarrí y su amada Estrella están a salvo en las montañas.

Causa enojo entre los naturales la impetuosidad, la intemperancia y la codicia de los hombres barbudos y exigen a los frailes que si su dios tiene poder para resucitar a los difuntos, debe volver a la vida a los Incas muertos. Algunos españoles sucumben apartados de sus compañeros, en celadas tendidas por la gente del lugar. Para que no los encuentren, los entierran con la cabeza

hacia abajo, así no pueden mirar el cielo y pedir venganza.

Cusi está alistando nuevas tropas para proclamar la guerra a sangre y fuego. Indios flecheros contra los arcabuces españoles.

En la ciudad de Vilcabamba, destino de nobles y del Incarrí, los españoles prisioneros enseñan al Inca a jugar al ajedrez. Uno de ellos, llamado Diego, trata de mostrarse afable y le ofrece su ayuda para reinar pacíficamente si regresa a la ciudad imperial. El Inca aleja de su lado a los guardias y les ordena que observen de lejos el juego mágico de reyes.

Juan, en cambio, ha puesto los ojos en la bella Estrella. La sigue con la mirada desde su refugio y la desea ardientemente, queriéndose meter en sus cobijas. No puede pedirle nada, ni dirigirle la palabra, pues está muy resguardada por los centinelas que ha dejado el jefe militar.

Mientras tanto, el Inca, de mente matemática y perspicaz, ha aprendido a jugar tan bien el nuevo juego, que una tarde gana al español y éste se enoja muchísimo. Insulta al Inca Rey quien se levanta ofendido por las palabras groseras y los gestos amenazadores del enemigo prisionero que no sabe perder. Nadie en su tierra se atreve a hablar en ese tono al Inca, de noble familia y descendiente del dios Sol. Las amistades no cuentan en la guerra, pero sí el honor. El Incarrí levanta la mano y abofetea al prisionero altanero y malgeniado. Se acercan los guardias y soldados inquietos por el incidente. Antes de que puedan impedirlo, Diego saca una daga, escondida entre su bota, y mata sin temor y con crueldad al Inca Rey infligiéndole varias puñaladas en el pecho.

Inmediatamente, los súbditos del Inca se abalanzan contra él y lo ensartan con sus lanzas. Muere, echando bocanadas de sangre y revolcándose en el suelo. Atienden al Incarrí pero no hay nada que se pueda hacer. Tuvo aliento para recomendar, en sus últimas palabras, que no había que confiar en los cristianos llegados del otro lado del mar y que había que ser fiel al dios Sol, el único, imperecedero, verdadero que vemos con nuestros ojos y nos llena de vida.

Con esas palabras, muere en brazos de su gente el joven y noble Incarrí, de tan corto reinado.

Furibundos y desesperados, van en busca del otro prisionero llamado Juan, pero ha desaparecido. Tampoco encuentran a Estrella. Bajan al valle y atraviesan con flechas a todo extraño de piel clara que descubren navegando o en las orillas de los ríos.

Mientras tanto, Cusi, junto con las huestes incas que ha podido reunir, rodea la ciudad del Cuzco. Quiere batallar contra esos seres que no quieren morir. Los va a asediar, separar y diezmar. Su odio se está volviendo obsesión feroz. En medio del sonido de los tarquis, atacan a los conquistadores con gran furia y determinación, en una lucha reñidísima y valiente. En su ciudad, prende fuego a los techos de las casas. Todo es humareda. En la fortaleza que protege el Cuzco, las huestes se han atrincherado en lo alto, con filudas, abajo con piedras, flechas y cerbatanas.

En la noche sueña con su amada Estrella. Ella es un tesoro demasiado precioso, íntimo, invalorable. Pero las noticias corren en el reino incaico. Los chasquis le avisan de la muerte real en Vilcabamba y de la desaparición de Estrella con uno de los prisioneros españoles. Cusi teme lo peor. Prestó juramento al Incarrí de pelear hasta la muerte y así lo hará. Manda buscar con sus hombres al español fugitivo que le ha robado a su amada, por las orillas del río, y asedia con furor a los conquistadores en la ciudad del Cuzco.

Varios días después, los sitiados están muriendo de sed y los naturales no han dormido apertrechados detrás de las murallas gigantescas. Pero siguen llegando los conquistadores en grandes barcos con velas al

viento y desde el mar es fácil cabalgar por los caminos empedrados que llegan al centro del fastuoso imperio. De noche en la oscuridad, algunos hombres blancos consiguen capturar una de las torres de la fortaleza. La otra está resguardada por Cusi y sus valientes soldados, pero las noticias que le llegan no son tranquilizadoras. A algunos indios atemorizados, que quieren escapar para unirse a las fuerzas contrarias, los atraviesa con su lanza. Muchos han muerto por el rayo de fuego enemigo disparado por los arcabuces. Piensan que el dios los ha abandonado.

Mientras descansan exhaustas las huestes incas, antes del alba, unos españoles trepan sigilosos a la fortaleza, por escaleras tejidas con cuerdas de lana. Arrojan desde lo alto a quienes están de guardia. Unos indios huyen, otros mueren peleando. Al verse rodeado, perdido, abandonado, el guerrero, insomne desde hace varios días por las infaustas noticias recibidas, se frota la cara con tierra y muerde los terrones en señal de impotencia. Desesperado, desilusionado, delirante, se envuelve en su manta tejida y se arroja al vacío desde la torre a gran altura. Cae maldiciendo el mar, que ha traído gente extraña y embustera que los han despojado de sus bienes, sus mujeres, sus comidas.

Mientras tanto, Juan le ha contado a Estrella que para salvar al Inca Rey, hijo del Sol, debe darle un empeño de amistad y buena voluntad. El la ha asegurado que el Inca así lo ordena, ella debe obedecer. Sin sospechar los trágicos acontecimientos, Estrella se decide. No tiene noticias de su amado Cusi, y lo indican como desaparecido en los alrededores del inmenso lago del altiplano. Se amanceba con el español, para salvar el reino. La noche que fue a buscarla a su alojamiento y la llevó arrastrando hacia las cuevas cerca al río, creyó que iba a morir y no fue así. Los buscaron por entre las malezas, por arriba y por abajo del río aullador que revienta contra las orillas, pero no los encontraron.

Estrella está segura que cumple las órdenes del Inca y se acurruca en la manta que resguarda al hombre blanco en la noche y lo hace feliz. Tan liviana y tan dulce que parece ni siquiera estar allí. Las lágrimas le corren cuando no la miran, pensando en su amado Cusi. Ella ya no sueña con extraños seres; es el conquistador que sueña ahora con ella. No puede hablar con la noble mujer porque el estruendo de su silencio agobiador ahoga sus palabras.

Al saber que el jefe militar de las huestes incaicas ha asediado la ciudad, Juan se acerca al Cuzco, remando por el río sagrado cuando las sombras lo protegen, con astucia, fiereza y valentía. Sabe que pululan los naturales en busca de la noble mujer que él ha raptado.

Al acercarse a la fortaleza que protege la ciudad, se encuentra con que sus compatriotas están llevando la ventaja pues el jefe indio se ha arrojado desde lo alto del torreón capturado. Desde ese momento, los sucesos se precipitan y los españoles, por el momento, toman a su cargo la ciudad y los alrededores.

La hermosa Estrella se entera finalmente de los acontecimientos, del asesinato del Inca, hijo del Sol y de la trágica muerte de Cusi, al ver perdida la ciudad en manos de los conquistadores. Y pudo más el amor que tenía Estrella por su amado que la protección que podía brindarle Juan. Llora en silencio su muerte, su joven vida, leal y valiente, sacrificada para defender la sagrada ciudad y el honor del Incarrí. Esa noche prepara un menjurje de semillas, raíces y resinas y lo mezcla con los alimentos. El veneno es a veces mejor que las espadas. Mata por dentro y no hay caparazón que lo defienda.

Al cabo de unas horas, Juan tiene alucinaciones. Se revuelca en su jergón escupiendo sangre con las tripas que se le revuelven en las entrañas y los ojos que se le hinchan en las órbitas.

Se relata que murió al amanecer, envenenado por un destino que no siente piedad.

Las historias que se narran de tan trágicos advenimientos son distintas. Una de ellas cuenta que adivinando la verdad de tan dolorosa enfermedad, los soldados, compañeros del difunto, desnudan a Estrella ante los ojos de los otros hombres blancos, la amarran a un árbol y le llenan el cuerpo de rayas sangrientas producidas por los feroces latigazos. Los hombres de hierro se maravillan de la valentía de ese ser delicado, leve, etéreo y les cuesta trabajo creer que haya sido capaz de desencadenar tantas pasiones y tragedias.

La leyenda que nos trae su última canción, nos relata que Estrella se despidió del Sol, miró fijamente a los ojos de sus verdugos y no gimió ni se lamentó. Había acabado sus lágrimas llorando por el valiente Cusi que se arrojó desde lo alto de la fortaleza de Sacsayhuamán.

De pie contra el palo, desnuda y sangrante, la terminan de matar a flechazos para vengar la muerte de Juan, y ella cae como un pétalo de flor.

Los indios la sepultan al pie de la fortaleza del Cuzco entonando la canción de Estrella :

"Hoy es el día de mi partida
hoy no me iré, me iré mañana.
Me veréis salir tocando una flauta de hueso de mosca,
llevando por bandera una tela de araña;
será mi tambor un huevo de hormiga
¡y mi montera! Mi montera será un nido de picaflor."

El ídolo de oro macizo, fue jugado a los dados por los españoles una noche, en la plaza principal de la ciudad del Cuzco. A los hijos de los Incas, sometidos a tributos y atropellos, se les negó todo privilegio de nobleza, por lo que apelaron a la Audiencia de los Reyes, aduciendo que debían ser considerados caballeros hijosdalgo, exentos de aquel pago.

Así como la gloria, también la codicia y la soberbia hizo presa de los ánimos de algunos que llegaron a conquistar estas tierras, exacerbando los rencores fratricidas. Y, sin embargo, cambiaron su historia y descubrieron su increíble geografía.

QLIPHOTH

Ezine de mitología

http://qliphoth.eximeno.com

mailto:qliphoth-subscribe@egroups.com

© 2004 Francisco Ruiz & Santiago Eximeno