

Los **SÍMBOLOS** de la
PREHISTORIA

Mitos y creencias del Paleolítico Superior y del Megalitismo europeo

RAQUEL LACALLE RODRÍGUEZ



«Una rigurosa interpretación de las primeras manifestaciones artísticas, como pórtico al conocimiento de la Prehistoria...»

Los símbolos del caballo, el toro, el laberinto, el hacha, la serpiente, o la diosa, aparecen de forma recurrente en los mitos y leyendas de numerosas culturas; pero todos ellos hunden sus raíces en la Prehistoria. Saber interpretarlos es necesario para entender cabalmente las creencias de nuestros antepasados, pues no dejan de constituir una materialización de sus mitos. El arte prehistórico puede ser considerado, de ese modo, una herramienta de enorme valor para indagar en nuestro pasado y en los orígenes de las creencias religiosas del ser humano.

Este libro aborda una rigurosa interpretación de las primeras manifestaciones artísticas, como pórtico al conocimiento de la Prehistoria. Su lectura nos revela la naturaleza última de la «primigenia religión»: un culto a la Diosa Madre, a la Madre Naturaleza y a los astros, codificados bajo diversas formas animales. De ella derivarán todos los cultos posteriores.

Sus aspectos esenciales se mantendrán incólumes en los principios constituyentes de múltiples religiones, y en el legado cultural que encarnan los mitos y leyendas populares que conforman el acervo de la memoria colectiva. Así, lograremos comprender y analizar con mayor precisión el presente, a partir del conocimiento de los símbolos que presidían la vida de nuestros ancestros.

Lectulandia

Raquel Lacalle Rodríguez

Los símbolos de la Prehistoria

Mitos y creencias del Paleolítico Superior y del Megalitismo europeo

ePub r1.0

Titivillus 25.07.16

Raquel Lacalle Rodríguez, 2011

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

A Juan Manuel

El presente libro es un resumen del estudio presentado como Tesis Doctoral en el Departamento de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Sevilla (mayo de 2008) bajo el nombre de *Arte, Mito y Religión en la Prehistoria* (Directores: Pilar Sanchiz Ochoa y José Luis Sanchidrián Torti). A su vez, una parte de él, la referente a las creencias propias de las culturas megalíticas y al análisis del mito del héroe (Tercera y Cuarta partes) corresponde a síntesis y extractos de un estudio previo (*El arte megalítico en el Mediodía Hispánico*), presentado como Tesina en la citada Universidad (septiembre de 1997) (Director: Oswaldo Arteaga Matute).

PRIMERA PARTE

INTRODUCCIÓN

I. LOS ORÍGENES DE LAS CREENCIAS RELIGIOSAS

1. Los orígenes del arte y la religión

Pensamiento y lenguaje han caminado aunados en el largo sendero de la evolución humana. La historia de la evolución del hombre como ser inteligente ha ido acompañada del desarrollo del lenguaje y de su capacidad en la creación y uso de símbolos. Su constitución como animal inteligente, elaborador de pensamientos complejos, le ha conducido a interrogarse sobre todo lo que le rodea, a intentar conocer y explicar el por qué de sí mismo y de su destino y a expresarlo mediante el uso de símbolos. A través del estudio de su pasado, de las huellas que ha dejado a lo largo de este recorrido, podemos seguir el itinerario del pensamiento de nuestro antepasado prehistórico. Las ideas religiosas que elaborará son parte de esta necesidad de comprensión de su entorno. Se podría decir que le han acompañado a lo largo de esta senda de desarrollo intelectual. Sin embargo, el contenido de estas primigenias creencias constituye un eslabón por reconstruir de nuestra historia. El modo de acceder a estas primeras creencias depende, en buena instancia, de su plasmación externa. Hasta que nuestros antepasados no acuden a dejar registros de su pensamiento, no podemos plantearnos acceder al tipo de ideas que concebían.

De ahí la importancia que adquiere el surgimiento del Arte, al ser el registro artístico el principal medio de transmisión del pensamiento que queda al alcance del prehistoriador, el equivalente más próximo a la escritura en las sociedades ágrafas. La aparición del Arte constituye el primer registro de las primigenias ideas del ser humano. Este primer arte de la humanidad, concebido como un conjunto de símbolos a través de los cuales se transmite toda una visión del mundo, toma cuerpo durante el Paleolítico Superior. El lenguaje artístico es un medio de comunicación con códigos establecidos. Para poder tener acceso a sus contenidos es inevitable plantear la cuestión del significado del arte prehistórico.

Es precisamente éste nuestro objetivo, adentrarnos en el conocimiento de las primeras creencias del hombre en la Prehistoria, a través del estudio del arte prehistórico y de la comprensión de los símbolos religiosos que lo constituyen. Accediendo a los niveles de significado del símbolo podemos acercarnos a la reconstrucción aproximada de lo que fueron las primeras concepciones míticas del mundo. Aunque durante un tiempo no se aceptó el carácter sagrado o religioso del arte, en sus inicios, contemplándolo únicamente bajo finalidades estéticas, creemos que se puede afirmar el indisoluble vínculo del arte y las creencias religiosas en sus

orígenes, entendiendo a éstas cómo un sistema explicativo de la realidad, en cierto modo, la filosofía del hombre prehistórico. Las evidencias que sostienen esta conexión originaria residen en la identificación de una temática que es rastreable en los sistemas religiosos posteriores, de ahí que al establecer los correspondientes nexos, podamos deducir su carácter religioso, como iremos comprobando conforme avancemos en esta indagación sobre los significados de las primeras manifestaciones artísticas. La función del arte en sus orígenes, desde estos planteamientos, estaría íntimamente relacionada con la plasmación de estas primigenias concepciones míticas, la traslación de conceptos a imágenes por medio de símbolos sagrados. Por tanto, cualquier labor de interrogarnos sobre el origen y contenido de estas primitivas creencias pasa por la interpretación del arte prehistórico, labor ésta que acometemos en el presente libro.

Centramos nuestra atención en la existencia de unas tradiciones culturales durante la Prehistoria que han ocupado una amplia franja espacial y un dilatado marco temporal, manteniendo unos caracteres comunes en cuanto a sus manifestaciones artísticas. Destacamos por su importancia dos momentos: el Paleolítico Superior, cuando surgen las primeras manifestaciones artísticas, y las Culturas Megalíticas. Ambas tradiciones han tenido amplia vigencia, manteniendo una homogeneidad temática. Nuestro objeto de estudio, en aras de acceder a un conocimiento de las primeras ideas religiosas durante la Prehistoria, se centra primeramente en el estudio simbólico del arte del Paleolítico Superior europeo (con extensiones en Siberia) y posteriormente de las Culturas Megalíticas prehistóricas europeas. La amplia extensión alcanzada por estas culturas, creemos que debe ponerse en relación con una importante difusión de ciertas creencias, pues junto a los elementos culturales materiales se han difundido paralelamente mitos y cultos. Es nuestro objetivo correlacionar las manifestaciones artísticas correspondientes a las culturas citadas con aquellos mitos de amplia difusión espacial que denotan arcaísmo y que muestran una correspondencia temática.

Los orígenes del pensamiento religioso se sitúan en el Paleolítico. Los documentos más antiguos que nos han llegado y que podrían ser referidos a estas cuestiones, con seguridad, pertenecen al Paleolítico Medio. Estos vestigios son enterramientos humanos, cráneos y pigmentos (ocre rojo o hematites). La concepción de una vida más allá de la muerte quedaría de manifiesto tanto por la existencia de enterramientos como por el uso del ocre rojo, que podría ser un símbolo de vida, sustitutivo ritual de la sangre. Pero es en el Paleolítico Superior (40-10.000 BP) cuando podemos hablar por primera vez, y contando con amplia certeza y un mayor volumen de documentos, de un pensamiento religioso por parte del hombre: manifestaciones artísticas, representaciones de divinidades, enterramientos siguiendo ciertas pautas rituales.

Es muy probable que en la etapa previa al Paleolítico Superior, aproximadamente entre el 100.000 y el 40.000 BP, momento en el que ya tenemos constancia de

enterramientos por parte del *Homo sapiens sapiens*, así como por parte de los neandertales, junto a algunas otras evidencias culturales, nuestros antepasados dispusieran de ideas de tipo religioso que enlazarían con los cultos posteriores del Paleolítico Superior, e incluso es posible que estas ideas empezaran a ser codificadas según esquemas determinados que tendrán una continuidad posterior (culto al oso, hallazgos de cornamentas de cabra, ciervo o huesos de jabalí en enterramientos con un posible valor ritual), pero es escasa la información de que disponemos con respecto a épocas previas al Paleolítico Superior. Es durante esta etapa cultural cuando contamos con un importante volumen de material artístico, susceptible de ser interpretado en estos términos, y en él, por tanto, nos centraremos primeramente para indagar en los orígenes del pensamiento religioso. Nos interesa recalcar que nuestras averiguaciones dependen siempre de los vestigios recuperados. Sin vestigios nos queda vedado el ámbito de la interpretación, supliéndolo el campo de la suposición. Es posible pensar que desde el que el hombre se constituye como ser inteligente elaborara preguntas y explicaciones sobre todo aquello que le rodea, pero, ante tales circunstancias, nos es imposible acotar y precisar su alcance, así como determinar el momento real inicial en que ello se produce.

Entre las grandes aportaciones culturales del Paleolítico Superior del Occidente europeo hay que situar el arte, medio de expresión que nos permite acceder a las ideas míticas vigentes durante la Prehistoria. Es con el advenimiento del *Homo sapiens sapiens* cuando se inicia el proceso de desarrollo de las manifestaciones artísticas. Sus más antiguas manifestaciones surgen con las primeras fases de esta etapa. Algunas dataciones apuntan ya a distintas zonas del planeta (América, Asia, África, Australia), donde pudo surgir el arte durante el Paleolítico Superior, pero es en Europa donde está claramente contrastado, presentando un considerable volumen de datos, y donde, por ahora, están claramente constatadas las representaciones artísticas más antiguas. En cualquier caso, la presencia y extensión del arte prehistórico lo vinculamos a la difusión del *Homo sapiens sapiens* a partir, según apuntan hasta ahora los hechos claramente fundamentados, de las culturas del Paleolítico Superior. Los primeros vestigios artísticos europeos se remontan a cronologías en torno al 35.000 BP. Desde los primeros momentos las representaciones artísticas aparecen en estrecha relación con aspectos y contenidos de tipo sobrenatural. La cueva se convierte en lugar de concentración de las manifestaciones artísticas humanas, siendo posible hablar de ellas como cavernas-santuario.

La importancia de la reconstrucción del conjunto de ideas expresadas a través del arte del Paleolítico Superior reside en constituir el punto de origen de las ideas religiosas. Durante el Paleolítico Superior contamos en Europa con una amplia área en la que se extienden unas tradiciones culturales homogéneas, manteniendo una temática y unos cánones comunes artísticos. Las creencias del Paleolítico Superior estuvieron vigentes más de 25.000 años, más que cualquier otra tradición posterior.

La valoración de estos hechos es muy importante para comprender el método y el marco teórico que guía esta investigación. Los temas artísticos plasmados por primera vez en los santuarios paleolíticos son elementos constitutivos de múltiples religiones y forman parte de sus respectivos códigos iconográficos. No creemos que éste haya sido un episodio olvidado. Por el contrario, pensamos que esas ideas constituyen las sólidas bases que influirán en sistemas religiosos posteriores. Una vez finalizadas las glaciaciones, las poblaciones continuarán dispersándose, llevando con ellas un conjunto de tradiciones. Por otra parte, en los mismos territorios en los que se expanden las manifestaciones culturales del Paleolítico Superior europeo se desarrollaron culturas posteriores, que tomarán al corpus mítico paleolítico como punto de partida. Creemos, por tanto, en el influjo de las creencias vigentes en la Prehistoria, especialmente cuando éstas toman forma en el Paleolítico Superior y pasan a codificarse según determinadas pautas o formas expresivas en sociedades posteriores y en lo que diversos autores han considerado bajo el nombre de «ideas elementales» o «arquetipos», dentro del campo de la mitología universal. Estas semejanzas pueden ser explicadas por la existencia de un sustrato común.

El arte paleolítico es la primera plasmación en nuestra historia de un código lingüístico. El conjunto de cultos y mitos que lleva implícito puede concebirse como un hito primordial en la historia de las ideas. La «desaparición del arte», considerada una incógnita, ha preocupado a los prehistoriadores, interpretando que aquella civilización paleolítica había desaparecido para siempre. No se valora la posibilidad de que su legado se haya mantenido, constituyendo este problema, simplemente, una laguna de nuestros conocimientos. Las posibilidades de explicación sobre este particular son: pensar que la religión paleolítica es un ente no conectado con el conjunto de creencias posteriores, una realidad perdida, sobre la que es difícil o imposible indagar salvo en algún recóndito grupo primitivo, o, por el contrario, pensar que la primitiva cosmología paleolítica estaba constituida precisamente por los grandes temas universales, los pilares básicos sobre los que se sustentan las religiones mundiales, los temas casi inmutables, reconocidos en las diversas manifestaciones religiosas locales. La caverna-santuario paleolítica es una creación de la Europa occidental que perdurará en el tiempo bajo diferentes transformaciones. En sus muros se plasmaron los temas y símbolos que veremos reaparecer a lo largo de la Historia. En las creencias de los cazadores-recolectores tienen su base los sistemas religiosos posteriores.

Es ésta la concepción que primará: los mitos concebidos como legado de un pasado, la mitología original condicionaría y determinaría formas posteriores. Es, en definitiva, un modo de entender la religión primando su carácter conservador y poniendo énfasis sobre la importancia del legado cultural y la transmisión simbólica a través de generaciones. Aceptando como planteamiento la transmisión del sistema de creencias del Paleolítico en tiempos históricos posteriores, debemos preguntarnos: ¿Cuáles son estos temas mitológicos que conformaban esta primitiva cosmología?

¿Qué aspectos arcaicos nos permiten conectarlos o ubicarlos en el marco del Paleolítico? Para responder a esta problemática, proponemos la conexión entre los temas identificados por primera vez en el arte paleolítico y los mitos de difusión universal, presentes en la mayoría de los sistemas de creencias, lo cual es signo de su arcaísmo y de su origen prehistórico. Es decir, consideramos como agente causal de la existencia de ciertas «ideas míticas elementales» y de su expresión a partir de formas simbólicas similares, el hecho de poseer un origen común prehistórico. Planteamos correlacionar los temas míticos comunes con aquellas tradiciones culturales de la Prehistoria, de amplia vigencia, a las que habría que atribuir su origen.

Uno de los primeros hechos con que se encuentra el análisis comparado de las mitologías es el de la uniformidad de los tipos de cuentos y de mitos. Sorprende la regularidad que muestran los mitos y símbolos en su distribución mundial, hallándose ampliamente difundidos, siendo coincidentes incluso a niveles de detalle. El estudio comparado de las mitologías del mundo nos hace ver la difusión que adquieren ciertos relatos: el tema del robo del fuego, el héroe resucitado, la adoración a una Diosa Madre, la pareja de gemelos, entre otros. Algunos autores que fijaron su atención en esta problemática optaron por denominarlos «ideas elementales», según Bastian, o «arquetipos» para Jung. Lévi-Strauss analiza las formas similares con las que se presenta el material mítico, lo cual atribuye a nuestra forma general de categorizar y estructurar el pensamiento. Uno de nuestros puntos de partida es la observación de las recurrencias que presentan los mitos. Diferimos, sin embargo, en la opinión admitida por los citados autores, los cuales atribuyen a la mente y a la habitual forma de pensar los factores causales. Nosotros enlazamos el hecho de la presencia de estos temas míticos comunes y su regular forma de organizarse en diversas culturas con la difusión de una serie de creencias que han acompañado a otros elementos de cultura durante la Prehistoria. Es éste un eje básico para explicar el enfoque de este estudio: la conexión existente entre los temas míticos recurrentes y las creencias que estuvieron vigentes ampliamente durante la Prehistoria y que se extendieron asociadas a otros elementos culturales.

Opinamos que la causa que puede explicar la dispersión de mensajes y códigos complejos de modo similar entre gentes muy distintas es la transmisión cultural. El hombre tiene facultad libre y arbitraria para asignar valor a las cosas. El significado de los símbolos nace de la imposición arbitraria de los hombres. Esta libertad y arbitrariedad hace que cuando los mismos símbolos y mitos son utilizados por sociedades muy distanciadas en términos similares es prácticamente imposible acudir a otra explicación que la transmisión cultural para explicarlo. Cuanto más elaborados y complejos son los relatos míticos y cuanto más estrechas las similitudes, más difícil o imposible es explicar esta comunidad de contenidos sin acudir a la transmisión entre individuos. Únicamente la existencia de un sustrato cultural y su transmisión posterior podría explicar tales analogías. La transmisión de ideas tradicionales a

sociedades posteriores condiciona su forma de explicar la realidad, pues ésta se realiza sobre la base de un material transmitido, situado en un nuevo contexto y que no puede analizarse hasta sus últimas consecuencias, de ahí que esto incida en la pérdida de racionalidad y en el oscurecimiento del lenguaje mítico. Es por ello necesario tratar de retrotraer nuestra mirada hacia el pasado de la humanidad, hacia las primigenias imágenes míticas, para explicar desde sus orígenes la deriva del pensamiento mítico.

A la hora de plantear la reconstrucción de un modelo que pudo, a grandes rasgos, constituir el primer sistema de creencias del hombre, creemos que en este momento debemos centrarnos en explicar el papel que en dicho sistema debió desempeñar el culto a los astros. Tradicionalmente se ha mantenido que las mitologías astrales son propias de sociedades agrícolas-ganaderas. Sin embargo, hemos de resaltar la importancia del papel que el culto a los astros ha tenido en las sociedades a nivel global y su papel decisivo en la génesis de un pensamiento religioso. El hombre primitivo ha atribuido a las fuerzas de la naturaleza un poder sobrenatural y las ha deificado y adorado. Ha observado la naturaleza con atención y ha tratado de descifrar su lenguaje e interpretar sus leyes, tratando de dominarla. La luna y el sol han sido adorados por numerosas sociedades, han constituido la base del calendario y de pautas socioculturales adaptadas a sus ciclos. El planteamiento de un sistema de creencias de base astral, como punto de origen, fue propuesto en el campo de la investigación teórica por la escuela mitológica de la naturaleza, en especial por M. Müller. Las sociedades cazadoras-recolectoras tienen cultos, mitos y dioses astrales. Los selknam tienen dioses del sol y la luna, el ciclo luni-solar también es importante en otros grupos como los yámana o los alacaluf, los crow rinden culto al sol, en general los indios de las Llanuras celebran ceremonias dirigidas al sol, los algonquinos o los esquimales tienen mitos sobre el sol y la luna, los bosquimanos dirigen rezos a la luna, etc. Es imposible seguir manteniendo la ecuación culto astral = Neolítico = sociedad de economía productora.

A lo largo de este estudio queda de manifiesto que planteamos una interpretación simbólica del arte paleolítico, siendo los principios lunar y solar los elementos que darían cuerpo a la religión y arte paleolíticos, sistema de creencias de tipo naturalista-astral cuya deuda se dejaría sentir en las religiones surgidas a partir del Holoceno. Es decir, lo que trataremos de demostrar es que siguiendo como código de interpretación la simbología luni-solar se puede encontrar sentido a los aspectos y convencionalismos que presenta el arte paleolítico y podemos presentar una lectura alternativa a otras anteriormente planteadas, como la de la magia de la caza o la del dualismo sexual, en torno a la interpretación del arte. Tanto Leroi-Gourhan como Laming-Emperaire señalaron que tras el arte paleolítico podría detectarse un sistema religioso, una metafísica basada en la dualidad, en la oposición de dos elementos, considerados femenino y masculino, con los cuales correlacionaban la pareja bisonte/toro y caballo, base de la idea de la fecundidad. Nosotros aceptamos esta

dualidad y tomamos como punto de partida conclusiones a las que llegaron estos investigadores, pero, complementando este sentido, viendo en ella un culto de base luni-solar, bajo formas de representación animales. La pareja caballo-toro/bisonte sería el reflejo de la dualidad mítica esencial: el sol y la luna.

Defendemos un sentido simbólico del arte paleolítico. La presencia de los animales tendría un sentido más allá de ser objetos de caza. Son usados en el arte, además de por su importancia cinegética, por sus connotaciones simbólicas, en base a la existencia de ciertas conexiones significativas, de manera que el elemento representativo utilizado presenta ciertas características que lo conectan con su referente. Posteriormente, con el transcurso del tiempo y el desarrollo en la elaboración simbólica a lo largo de la Historia, pueden haberse perdido las conexiones originales, conduciendo a un oscurecimiento del lenguaje mítico, al perderse los referentes originales.

La reconstrucción de las creencias paleolíticas se fundamenta en leer el arte a través del mito, a través de la mitología comparada y analizar cómo los diferentes mitos se insertan en un cuadro general que puede definirse como sistema religioso de base luni-solar o naturalista. Nuestra opinión es que debemos situar a las creencias astrales como el punto de partida del pensamiento religioso, ubicándolas en su marco original, el Paleolítico Superior (aunque es posible situar sus precedentes antes). Los documentos de este período (funerarios y artísticos) son amplios y es posible reconocer los temas representados a través de fuentes religiosas e iconográficas, proporcionando un texto a las imágenes artísticas.

De su análisis concluimos que el conjunto de ideas, cultos y ritos, a los cuales aludiría el arte, conforman un conjunto de creencias bastante elaboradas que mantendría correspondencias con sociedades cazadoras-recolectoras que denotan ya una cierta complejidad organizativa. En el arte paleolítico existen evidencias culturales que encontramos incluso en civilizaciones posteriores y que son más fácilmente paralelizables con grupos cazadores-recolectores más complejos. Desde nuestro punto de vista, las sociedades del Paleolítico Superior han sido consideradas años atrás, por los investigadores, excesivamente simples, comparándolas los antropólogos con frecuencia con las sociedades de bandas más elementales que actualmente existen. En este caso hay que reseñar la influencia que ha tenido en estas cuestiones la Antropología evolucionista.

Tras el estudio del arte paleolítico, defendemos que el conjunto de cultos detectables a través del arte podrían pertenecer a una sociedad cazadora-recolectora con correspondencias con grupos cazadores actuales con un mayor nivel de organización. Este nivel de elaboración sería posible con toda probabilidad porque las posibilidades de caza-recolección para nuestros antepasados paleolíticos, con la organización y técnicas que utilizaran, deberían quedar suficientemente cubiertas para permitir aflorar con riqueza el arte, el ornamento, un importante conjunto de ritos y mitos. En este sentido, hay que destacar la riqueza faunística del medio pleistoceno.

Buena parte de esta fauna, que constituyó su fuente de recursos, se extinguió con la llegada del Holoceno, propiciando cambios de estrategias, y paralelamente, produciéndose la desaparición del arte paleolítico. Difícilmente se pueden encontrar sociedades depredadoras actuales que posean a su alcance la riqueza faunística que dispusieron los cazadores de la Edad Glacial. Podría decirse que constituía el «paraíso» de los cazadores-recolectores.

Se diría que estas primeras creencias, a las que podemos acceder a través del arte paleolítico, conforman ya un corpus mítico y ritual elaborado, nada simple. Debemos tener presente que nuestro antepasado del Paleolítico Superior pertenecía a la misma especie que nosotros y estaba dotado de similares capacidades intelectuales. Asimismo, debiéramos considerar que a partir de las investigaciones sobre el ADN sabemos que los orígenes de nuestra especie se sitúan en torno al 200.000 BP, en África del Sur. Es decir, que cuando tenemos acceso a las ideas del hombre paleolítico a través del arte éstas conforman un conjunto elaborado. Y debemos remarcar que estos hechos se inscriben en las culturas del Paleolítico Superior europeo con un arte desarrollado. Unas sociedades de cazadores-recolectores-pescadores con unos modos de vida que permitieron el florecimiento de un arte parietal y mobiliario que alcanzó importantes calidades estéticas y que contaron de modo parejo con un profundo conocimiento del medio.

Definimos el sistema de ideas míticas que se configura en momentos del Paleolítico Superior como mágico-religioso. Nos decantamos por el término religión, aunque algunos autores prefieren utilizar una nomenclatura diferente a ésta. Las razones residen en que no creemos idóneo utilizar un concepto diferente que lo segregue de otros sistemas y lo diferencie del conjunto de las consideradas religiones antiguas o primitivas. Opinamos que podemos apreciar en el Paleolítico Superior la existencia de divinidades o seres superiores, un corpus mítico con un determinado sentido, un conjunto de rituales y la presencia de chamanes o especialistas de lo sagrado, elementos suficientes para acuñar este término. Pensamos que se trata de un sistema explicativo de la realidad bajo la óptica de la mente del primitivo, en el que se incluyen grandes cuestiones y misterios que posteriormente han incorporado otros sistemas religiosos. No se trata de cultos inconexos, sino de una metafísica primitiva, basada en el culto de la naturaleza, cuyos temas por primera vez constatados en este momento formarán parte de los sistemas religiosos posteriores.

En definitiva, esta primitiva metafísica se plantearía las grandes cuestiones sobre las que el ser humano siempre se ha interrogado: ¿Cuál es nuestro origen y el de la vida? ¿Qué es de nosotros tras la muerte? En este caso, alcanzando respuestas a partir de los hechos observables en la naturaleza. El carácter inalcanzable de los astros, su influencia en la vida cotidiana, su devenir cíclico, su proceso de desaparición y aparición, el nacer diario del sol, surgiendo aparentemente de la tierra o del agua e internándose en ellos al anochecer, inspiran sus suposiciones en torno al origen de la vida y el más allá tras la muerte. Todos estos hechos, junto con la identificación en el

arte de ciertos personajes, chamanes o jefes sagrados, con los cuales se asociaría un complejo ritual que institucionaliza la figura del especialista de lo sagrado, el «chamán», y que detectamos a partir del estudio del arte y de su interpretación a través de mitos heroicos y ritos chamánicos, nos hace proclives a utilizar esta definición. No pensamos que sea necesario tener que acuñar o utilizar una terminología diferente a ésta. Por otra parte, reseñamos que concebimos al mito como elemento integrante del sistema religioso.

Somos partidarios del uso de un concepto común que una estas primeras manifestaciones «espirituales» con el resto del fenómeno religioso, valorando los aspectos homogéneos. Las diferencias las consideramos más bien a nivel de matiz. Si en momentos posteriores se pasará a suplicar y rogar a los dioses, en estos momentos, el intermediario de los dioses, el chamán, se considera dotado con poderes, capaz de controlar, predecir e influir en el desarrollo de los acontecimientos. Se diría que los poderes de la naturaleza o fuerzas sobrenaturales son considerados en una parte controlables. Lo definimos como un conjunto de manifestaciones mágico-religiosas.

Mantenemos que existiría una estrecha relación en sus orígenes entre el conocimiento científico y las primeras creencias elaboradas. El sol, la luna, la lluvia ejercen su influencia sobre el hombre. Éste constata sus ritmos e intenta controlarlos. En estas primeras sensaciones, en las que se cruza el conocimiento científico, la capacidad de predecir, de tener un cierto control, pero a la vez la sensación de misterio o de poder de una fuerza que escapa en muchos aspectos a su dominio, creemos ver las primeras sensaciones que explican el surgimiento del sentimiento de lo que podría definirse como mágico-religioso. Una concepción demasiado simplista del Paleolítico Superior ha sido la que ha llevado a ignorar buena parte de las bases culturales que permiten explicar el nivel de conocimientos científicos de civilizaciones posteriores, poseedoras de escritura. La aparición de la escritura nos acerca e informa de estos conocimientos, pero su no existencia no implica la ausencia de unas bases pseudocientíficas previas. Magos, hechiceros, oráculos, astrólogos conformarán unas bases de conocimiento que precederán a la ciencia propiamente dicha. Establecen leyes de relación y causalidad para propiciar a los dioses. Es la base de todas las creencias primitivas que subsistirán hasta el cristianismo. En estas interpretaciones se mezclan conceptos científicos con interpretaciones mágicas. Los chamanes o hechiceros serían los depositarios de la sabiduría y los poderes sobrenaturales. La posesión de conocimientos sobrenaturales les confiere una serie de privilegios sociales.

La presencia de chamanes o hechiceros fue admitida desde las primeras interpretaciones del arte: Reinach, Breuil...; posteriormente por Kirchner, Lommel y más recientemente por Clottes y Lewis-Williams. Los orígenes del liderazgo se pondrían en relación con el individuo que es capaz de conocer mejor el medio, el que llega a constatar los ritmos astrales, la llegada de las lluvias. El chamán se considera investido con poderes sobrenaturales, es intermediario de los dioses, con capacidad

de controlar e influirlos. Aquí llegamos a un punto que consideramos especialmente importante. Los fundamentos del poder siempre han estado estrechamente ligados a la religión. Ésta ha fundamentado en su origen las instituciones de poder político. En el seno de una misma sociedad, ciertos individuos pueden hacerse con el control de las prácticas rituales y de conocimientos que son ajenos al resto de la población. Subrayamos la relación estrecha que se establecería desde sus inicios entre el liderazgo y lo sobrenatural. Los poderes sobrenaturales del chamán y sus conocimientos le permiten conseguir privilegios sociales. A través del mito y el ritual se ratificaría el papel influyente que este personaje ostenta en la sociedad. Es una cuestión a analizar desde perspectivas históricas y comparadas este problema de la relación entre la religión y el poder, su uso como privilegio social y cómo se plasma en el mito y en el arte prehistórico.

2. Objetivos y Metodología

El objetivo de este estudio se centra en reconstruir y articular el corpus mítico-ritual, a partir del estudio del arte, correspondiente a dos momentos concretos: el Paleolítico Superior y las Culturas Megalíticas de la Prehistoria europea, resultando así una mínima secuencia histórica de desarrollo. Ambas tradiciones culturales han ocupado una extensión geográfica similar, lo cual permite analizar cómo unas tradiciones surgen en un momento dado y de qué manera influyen en desarrollos posteriores. Nos interesa la evolución del sustrato paleolítico en el mundo megalítico y analizar los vínculos de unión que mantiene con los ritos y mitos de origen paleolítico. La mayor parte del estudio se centra en la reconstrucción del sistema de creencias del Paleolítico Superior, pues nos interesa por ser el momento en que podemos tener acceso por primera vez a las más antiguas manifestaciones de tipo religioso. Constatamos la simbología astral que evocan ciertos motivos míticos y artísticos prehistóricos. Hecho éste que nos lleva a considerar los fundamentos astrales de la primitiva religión, que tomaría forma en momentos del Paleolítico Superior, y cómo, a partir de ella, sus esquemas básicos condicionarán desarrollos posteriores. El objetivo final del estudio vendrá dado por el análisis del mito del héroe, dado que planteamos la aplicación de este mito en ambos contextos. Nos centraremos en el análisis del complejo mítico-ritual del viaje del héroe al inframundo. El objetivo es la definición de su estructura y función en un intento de comprender el papel de este mito, tan importante en la Historia de las Religiones.

Para reconstruir el primer sistema de creencias, del cual poseemos un importante conjunto de datos, hemos optado por un método comparado, de tipo estructural-simbólico. Nos interesa indagar en el significado de los símbolos. De esta manera pretendemos abordar los principales temas que configuran el arte paleolítico y megalítico desde una perspectiva comparada, asumiendo los significados que se les

otorga en diferentes culturas; pero siempre teniendo presente el papel del símbolo dentro de unas estructuras míticas, y éstas, a su vez, formando parte de un sistema de creencias. Cada tema presente en el arte es identificado, ubicado en el marco de un sistema religioso y comparado con un conjunto de versiones míticas sobre el mismo tema, detectando unas estructuras reiterativas, es decir, que el mito se presenta de forma recurrente bajo unas formas y una organización similar. Este formato constante lo identificamos con la forma original del mito, correlacionable con el arte prehistórico.

Metodológicamente aplicamos una analítica próxima al estructuralismo, aunque la base de los fundamentos sea diferente. Si bien en nuestros fundamentos últimos nos consideramos difusionistas, al plantear la importancia de la influencia de las creencias paleolíticas en la conformación del lenguaje mítico y en los sistemas religiosos posteriores, a la hora de plantear el estudio no adoptamos un método en el que nos centremos en seguir las líneas de difusión y transmisión seguida por los mitos. Por el contrario, aislamos los mitos de distintas culturas y los analizamos comparadamente para detectar elementos comunes, haciéndolos corresponder con los temas detectados en el arte prehistórico. Es decir, que en el aspecto metodológico nos aproximamos más a un análisis estructural-simbólico, aunque los fundamentos finales sean bien distintos. Al encontrar los temas míticos expresados de forma semejante en distintas culturas, concluimos que el motivo para explicarlo no es el hecho de la forma similar de categorizar de la mente humana, sino que entendemos que es la transmisión a partir de un sustrato prehistórico el factor causal.

Admitimos, dentro de lo que es un enfoque estructuralista, una metodología y ciertos principios, la idea de que existen unas estructuras míticas, es decir, unos temas míticos y una organización de estos temas recurrente que se manifiestan con diferentes variantes o permutaciones según las distintas culturas, así como la importancia de una concepción dualista y de oposición presente en el material mítico. Pero a partir de aquí, como hemos indicado, diferimos en última instancia en la razón de ser de estas reiteraciones, en la que se basa el paradigma estructuralista. No creemos que la causa principal de la génesis de estas formas míticas similares yazca en la existencia de una forma peculiar de la mente humana a la hora de manifestar y estructurar el pensamiento mítico. Por el contrario, diferimos aquí del estructuralismo, al pensar que son razones históricas las que proporcionan una explicación. La existencia de un material mítico, la primigenia religión prehistórica, con su peculiar forma de explicar el mundo, de manifestarse y plasmarse a través de un determinado código mítico, condicionaría formas posteriores. Los fenómenos principales que influyen y afectan al comportamiento del ser humano, el contraste entre el día y la noche, el sol y la luna, la luz y la oscuridad, la mujer y el hombre, son determinantes para dar forma a la primitiva religión. Este conjunto de ideas son codificadas en el Paleolítico Superior según determinadas pautas, las dos entidades sagradas celestes, de las que consideran derivada la vida en general, son concebidas a

través de manifestaciones zoomorfas.

Recurrimos a un tipo de análisis en el que aislamos la superestructura de la infraestructura, estudiando los mitos en sí mismos como un mundo en el que es necesario encontrar sus propias leyes, sus significados, equivalencias, influencias, etc. Acudimos a ejemplos extraídos de sociedades muy variadas, separándolos de sus contextos respectivos. Creemos que es el único modo de poder poner en relación un conjunto de realidades simbólicas muy difundidas y que son correlacionables entre sí. Con otro tipo de metodología sería imposible presentar un conjunto de hechos que creemos hay que correlacionar, el cual es harto significativo y que alumbra sobre el sentido del arte prehistórico.

Hay que reseñar que el fundamento de este método, en el que aislamos elementos de distintas culturas, antiguas y primitivas, para interpretar el arte prehistórico, es la búsqueda de rasgos similares en sociedades muy diversas, en torno a los mitos de origen prehistórico, cuya procedencia se situaría en correspondencia con los santuarios en los que se ubica el arte prehistórico. Su remoto origen es lo que explicaría que estos temas se localicen formulados en idénticos términos en ámbitos muy distantes entre sí, cronológica y geográficamente. Estos mitos «prehistóricos» que pasaron a civilizaciones antiguas y que actualmente perviven en grupos primitivos, en algunos casos, cumplen funciones similares a las que antaño desempeñaron, pero en otras ocasiones se encuentran formando parte de los corpus míticos a nivel de vestigios del pasado de las sociedades.

Algunos prehistoriadores que se han ocupado de la investigación del arte prehistórico han mostrado el rechazo a su interpretación siguiendo unos cauces distintos a lo que es la propia analítica del arte. Consideramos que una interpretación del arte prehistórico no puede llevarse a cabo manteniéndola al margen del resto del fenómeno religioso y del análisis y funcionamiento de los mitos y símbolos a nivel global. De ahí nuestra defensa de un método comparado, basado en el conocimiento del significado y plasmación gráfica de los mitos y símbolos en diversas culturas y su correlación con las grafías prehistóricas.

Diversas fuentes permiten el acercamiento a los niveles de significado del registro artístico. Los distintos relatos supervivientes al paso del tiempo y que aún actualmente siguen vivos en el folklore, la vía etnográfica, las religiones antiguas, la iconografía comparada, todos ellos son recursos válidos para la reconstrucción prehistórica. En la recopilación de mitos hemos tenido en cuenta culturas muy diversas. Este hecho es coherente con nuestra interpretación: pensamos que las creencias vigentes en el Paleolítico Superior, durante 25.000 años, han dejado su impronta en sociedades posteriores. Observamos que los temas y mitos identificados en el arte prehistórico abarcan una difusión más allá de los límites que vendrían dados por una división económico-social de los grupos humanos. Lo atribuimos al papel de la transmisión cultural, por encima de otros agentes causales, considerados en otro tipo de análisis, en los que se pone énfasis en el tipo de organización

económico-social para la interpretación del sistema de creencias. Intentamos demostrar la universalidad y el origen prehistórico de ciertos mitos y símbolos mediante su amplia difusión. Esto se logra refiriéndonos a mitos de comunidades muy diferentes y distanciadas. No obstante, en la recopilación de los mitos siempre hemos procurado escoger una serie de ellos que pertenezcan a grupos cazadores-recolectores. También se ha valorado la presencia de mitos correspondientes a sociedades que han ocupado el mismo espacio geográfico en tiempos posteriores y que probablemente hayan recibido más directamente las tradiciones.

En cualquier caso, son necesarias todo tipo de fuentes, siempre que sepamos transportar suficientemente los hechos de un ambiente a otro. El contar con un amplio conjunto de versiones pertenecientes a sociedades distanciadas y diferentes nos permite apuntar hacia la existencia de un sustrato previo que permita explicar cómo códigos simbólicos muy complejos pueden encontrarse en culturas tan diversas. Un amplio y variado conjunto de versiones nos facilita, por otra parte, el reconocimiento del significado de cada símbolo, que en algunos casos puede resultar más difícil de interpretar, pero que en la perspectiva de un conjunto amplio aparece claramente identificable. La totalidad de versiones recopiladas nos permite demostrar cómo ciertos mitos, a pesar de su amplia difusión espacial y temporal, logran mantener estructuras y funciones similares, lo cual ayuda a identificar su significado original. Es necesario demostrar que a pesar de ciertas adaptaciones a cada contexto se mantienen constantes los aspectos esenciales.

Aclarados nuestros puntos de vista y objetivos, iniciamos, pues, este recorrido hacia la interpretación de las primeras creencias del hombre.

II. RELIGIÓN Y MITO

1. Perspectivas de análisis

Mito y tradición oral son una supervivencia del pasado primitivo de nuestra cultura. Existe una correspondencia entre la concepción del mundo expresada en el mito y la religión y la organización social de las poblaciones en que surge. Los mitos aportan justificaciones a las necesidades internas de una sociedad, existiendo una adecuación a la infraestructura socioeconómica. Su comprensión yace en su coexistencia recíproca. El acercamiento a la función y al significado que poseen el mito y la religión se ha realizado desde diferentes perspectivas.

M. Müller estableció paralelismos entre la formación de las lenguas y la de los mitos, partiendo del origen común de los mitos y las lenguas indoeuropeas. Realiza un estudio comparado del nombre de los dioses a partir de una raíz primitiva, encontrando sus equivalentes en distintas religiones. Para este autor los mitos se desarrollan sobre los nombres de los dioses, perfectamente explicables y comprendidos al principio, van perdiendo poco a poco su significado original y sobre los cuales van añadiéndose diferentes episodios. Los mitos son considerados entonces «enfermedades del lenguaje» y el problema radica en identificar las figuras primitivas que subyacen. Esto se consigue a través del análisis comparativo de los nombres de los dioses, lo que le llevará a proponer el carácter naturalista de la primitiva religión. Los mitos proporcionan el material para la constitución de la primitiva representación del mundo.

Se ha tratado de encontrar una respuesta a la unidad que presentan los mitos. Según ciertos paradigmas interpretativos es explicada como consecuencia de la uniforme disposición de la mente humana y de la manera de manifestarse que es idéntica en todas las partes. Adolf Bastian asume la existencia de ideas elementales. La identidad de las formas de pensamiento se encuentra en regiones apartadas entre sí, lo que sugiere la existencia de ciertos tipos de pensamientos definidos. Estas formas fundamentales del pensamiento que se desarrollan inflexiblemente en cualquier parte fueron denominadas por él «ideas elementales». La idea de Jung de los «arquetipos» es un desarrollo de la teoría de Adolf Bastian que reconocía la uniformidad de las «ideas elementales» de la humanidad. C. G. Jung, desde una perspectiva psicológica, hace hincapié en la existencia de ciertas imágenes comunes en el inconsciente colectivo, las cuales parecen meramente haber sido aceptadas sin plantear duda alguna o reflexión sobre cuál es el sentido de tales costumbres. Destaca su carácter de arquetipo. Arquetipo indica que los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o primitivos.

A fines del siglo XIX uno de los temas que más interesaba a la escuela antropológica era el origen de la religión. Estos académicos formularon distintos esquemas de desarrollo evolutivo. La teoría animista propuso que su origen yacía a partir de ciertas experiencias, como el sueño o la muerte, considerando que la primitiva religión se fundamentaba en la creencia en la existencia del alma, en el caso de Tylor, o de los espectros, según Spencer. En el siglo XX el problema del origen de la religión fue quedando en un segundo plano, interesándose la investigación en otro tipo de planteamientos. Frente a teorías que abordan el problema desde una óptica más propia del individuo y la psicología, la religión es estudiada por la escuela sociológica como un fenómeno social y objetivo, independiente de las mentes individuales. La escuela funcionalista se centra en la función sociológica del mito, se interesa por saber a qué necesidades responde, cómo las satisface y todo lo que implica un estudio de función. Los enfoques materialistas trazan las relaciones que se establecen entre la religión como forma de ideología y la formación socioeconómica. La religión es el instrumento utilizado habitualmente por la clase dominante para legitimarse y lograr el control social. C. Lévi-Strauss adaptará principios del método de la lingüística estructural al estudio del mito. El análisis estructural de los mitos es un método comparativo. Se trata de aislar los mitemas y descubrir sus transformaciones en otros motivos cuando se pasa de una mitología local a otra. Estas transformaciones siguen reglas lógicas, principalmente por inversión, por el paso de un código a otro, etc. Tales estructuras existen en la mente de los individuos.

2. Definición del mito

Ha existido una dificultad que ha estado siempre presente en la definición de conceptos tales como «mito» y «religión». Se ha intentado de diversos modos su definición. Para Frazer la mitología puede tal vez definirse como la filosofía del hombre primitivo. Es el primer intento de dar respuesta a las preguntas generales acerca del mundo que se han venido imponiendo al intelecto humano desde los primeros tiempos y seguirán haciéndolo hasta el fin. La tarea que tiene ante sí quien se interroga es idéntica a la que más tarde asumen los filósofos y en un estadio más reciente los científicos (Frazer, 1986: 5). S. Reinach ve en la mitología un conjunto de historias forjadas, combinadas y embellecidas a capricho, cuyos personajes se escapan al examen de toda historia positiva. Define la religión como un sentimiento y la expresión de este sentimiento por actos de una naturaleza especial que son los ritos (Reinach, 1985: 2). El mito, en opinión de L. Spence, es una explicación de las acciones de un dios o ser sobrenatural, usualmente expresada en términos de pensamiento primitivo. Es un intento de explicar la relación del hombre con el universo y tiene, para quienes lo vuelven a contar, un valor predominantemente religioso; o puede haber surgido para explicar la existencia de cierta organización

social, una costumbre o la peculiaridad de un ambiente (Spence, 1996: 12).

Para E. Durkheim (1982: 2 - 9, 14) los mitos reflejan las representaciones colectivas o ideas del grupo social, siendo la sociedad su verdadero modelo. En opinión de M. Mauss, el mito es un hecho social, producto o manifestación normal de la actividad colectiva. Los mitos son instituciones sociales (Mauss, 1971: 147-148). Todo mito implica un ritual, la unión de ambos debe entenderse como formas de expresión simbólica sobre el ordenamiento social. Malinowski (1982: 25) piensa que el mito no es un símbolo, sino la expresión directa de su tema; no es una explicación que satisfaga un interés científico, sino la resurrección de una realidad primitiva mediante el relato para la satisfacción de profundas necesidades religiosas, aspiraciones morales, convenciones sociales y reivindicaciones; inclusive para cumplimiento de exigencias prácticas. Cumple en la cultura primitiva una función imprescindible: expresa, exalta y codifica las creencias; custodia y legitima la moralidad; garantiza la eficiencia del ritual y contiene reglas prácticas para aleccionar al hombre.

J. Campbell cree que el mito es expresivo de verdad absoluta porque narra una historia sagrada. Siendo real y sagrado llega a ser ejemplar y repetible porque sirve de modelo y justificación de acciones. Proporciona ejemplo de proceder humano (Campbell, 1991: 73 - 74, 63-65). El ritual refuerza y da sentido, con la insistencia y exacta repetición de ceremonias y actos, al mito. Éste da significado filosófico a los hechos de la vida ordinaria, posee valor organizador de la experiencia. Sin tales imágenes míticas la experiencia es caótica y simplemente fenoménica. El hombre de la antigüedad antes de hacer algo buscaba en el pasado una norma en la que pudiera deslizarse y así identificado y protegido pudiera lanzarse sobre el problema del presente. El problema de la ciencia histórica es dilatar nuestra perspicacia hasta entender el sentido de lo que para nosotros no tiene sentido. Por su parte, A. Montagu (1972: 245) lo define como un relato transmitido por tradición, al que se considera como histórico y que expresa las creencias de un pueblo en lo que se refiere a la creación, a los dioses, al universo, a la vida y a la muerte.

Desde nuestro punto de vista, existe desde momentos del Paleolítico Superior una religión primitiva naturalista que será transmitida a sociedades posteriores. El mito es parte de este sistema de creencias. Es un método arcaico de transmitir información sobre la naturaleza del cosmos y la sociedad. En él se transmiten creencias de orden religioso y se definen instituciones religiosas y sociales. Actúa como modelo de valores eternos. El mito es una historia que relata un aspecto de la religión o el ritual arcaico. Sería un elemento constitutivo del sistema, narración que forma parte del total del misterio religioso. Imposible de comprender en tantísimos casos, cuando se nos sustrae o carecemos de información sobre el contexto, la globalidad de las creencias y las claves metafóricas o simbólicas usadas que oscurecen los significados. Simplificando, el mito sería un fragmento, aspecto o vestigio de la religión primitiva. En su definición hay que subrayar su carácter sagrado. Consigue combinar de modo

armónico relatos que se refieren a los comienzos del mundo, a los fenómenos naturales, con instituciones sociales.

Es importante para su comprensión, el hallar la interconexión entre ellos, la estructura global que los une, dibujándose a partir de los fragmentos, aparentemente inconexos, lo que sí se puede calificar como religión. Los mitos resultan incomprensibles porque hemos perdido información sobre el ámbito en que se desenvuelven, el hilo argumental que los une y les da sentido. El hecho que imprime un rasgo peculiar a la religión primigenia y lo diferencia de otras manifestaciones posteriores residiría esencialmente en su transmisión oral, diferente a aquellas que se basarán en textos escritos. Es más difícil, por tanto, captar su aspecto como conjunto, al hallarse parcelada en ritos y mitos.

3. ¿Qué es la religión?

E. B. Tylor propuso como definición para la religión «la creencia en seres divinos». J. G. Frazer la considera una «propiciación de poderes superiores al hombre». Para Durkheim las representaciones religiosas son representaciones colectivas que expresan realidades colectivas; los ritos son maneras de actuar que surgen en el seno de grupos reunidos, destinados a mantener o rehacer ciertas situaciones mentales de ese grupo. No hay religión que no sea a la vez una cosmología y una especulación sobre lo divino. Si la filosofía y la ciencia han nacido de las religiones es, en su opinión, porque la misma religión ha comenzado a cubrir las funciones de la ciencia y de la filosofía (Durkheim, 1982: 8).

Existe una tendencia a diferenciar la mitología de la religión, a no considerar el carácter religioso de la mitología. Indica L. Spence (1996: 14) que las ciencias de la mitología y de la religión comparativa se superponen en muchos puntos, pero la religión comparativa es una rama de la ciencia religiosa o filosofía, mientras la mitología trata con meros mitos. Añade que en éstos, sin embargo, oímos acerca del nacimiento y de la naturaleza de los dioses, la creación de la Tierra y la «razón» primitiva de ciertos actos rituales. Como estos asuntos también son discutidos por la religión comparativa, frecuentemente contemplan los mismos fenómenos al mismo tiempo. La mitología es por ello parte de la ciencia religiosa. A. Montagu (1972: 248) expresa que la mitología y la religión pueden hallarse íntimamente relacionadas; pero, mientras la primera parte de la vida cotidiana del hombre, la segunda entronca con lo sobrenatural.

La resistencia a mantener el carácter religioso de la mitología reside en buena parte en las dificultades de descifrar el contenido religioso que se transmite a través de los mitos y a la negación del contexto general religioso en el que se insertan. Entendemos como religión el sistema que intenta explicar el por qué del hombre y de lo que le rodea. En el pensamiento no científico la respuesta se remite a lo

sobrenatural. Para el primitivo lo sobrenatural se relaciona estrechamente con los poderes y elementos de la naturaleza que le superan. A su vez, a estos poderes se les atribuyen facultades humanas. En un principio se les asigna el concepto de conciencia o espíritu, e incluso una apariencia antropomórfica, especialmente en momentos posteriores. Opinamos que, en torno a las evidencias que contamos sobre el pensamiento mítico de nuestros antepasados del Paleolítico Superior, podemos aplicar el término religión. Nos basamos en que, tras interpretar las evidencias, lo consideramos un sistema explicativo primitivo de la realidad, en el que se plantean problemas y misterios que reaparecerán en posteriores sistemas religiosos.

M. Godelier (1974: 340-341) plantea que la analogía es el principio que organiza la representación de las realidades invisibles y superiores al hombre. El mundo invisible es concebido globalmente como una sociedad análoga a la terrena. Otra cuestión a tratar es la diferencia entre magia y religión. M. Godelier (1974: 335), en contra de una determinada antropología que establece una diferencia de esencia entre magia y religión, piensa que la segunda existe espontáneamente bajo una forma teórica (explicación del mundo) y bajo una forma práctica (acción mágica y ritual sobre lo real) como medio para explicar y para transformar de manera imaginaria el mundo, para actuar sobre el orden del universo. No creemos que en el Paleolítico Superior se pudiera trazar una diferencia entre ambas, por ello lo calificamos como pensamiento mágico-religioso. Por un lado se admitiría la existencia de divinidades o poderes superiores, pero, por otro, se admite la posibilidad de controlarlos a través de las prácticas mágicas.

El credo y el ritual encauzan formas de pensamiento y comportamiento que son transmitidas a sucesivas generaciones, quedando de alguna manera «impresas» en lo inconsciente. Hemos adoptado formas simbólicas y hemos perdido lo que significaban, sus referentes, por ello, hoy se conservan las formas tal cual, sin que tengan un fundamento consciente que las mantenga. El primitivo sistema de creencias que se conforma en el Paleolítico Superior será una «fuente» que influirá en desarrollos posteriores. Los convencionalismos y símbolos planteados por primera vez en el Paleolítico Superior condicionarán formas posteriores, hechos que quedan de manifiesto a través de un análisis comparado, observando cómo determinados códigos, estereotipos y símbolos se perpetúan en el tiempo, aunque con una cierta pérdida de la lógica y la racionalidad inherentes que los inspiró en el momento en el que surgieron.

III. LA SIMBOLOGÍA ASTRAL EN LA RELIGIÓN

Antes de la aplicación de unos esquemas de religión astral para la interpretación del arte prehistórico, creemos fundamental comenzar mostrando la importancia adquirida por este tipo de cultos en las sociedades humanas. En esta introducción pretendemos mostrar los símbolos, mitos y cultos más frecuentes que han tenido por objeto a los astros. Esta panorámica nos hará ver la proximidad que puede existir entre los símbolos y mitos astrales y el arte paleolítico y megalítico.

Desde tiempos prehistóricos, antes de hacer aparición la escritura, el hombre fijó su atención en el cielo y en los fenómenos astronómicos. Su observación le permitió constatar regularidades infalibles: la alternancia de días y noches, la sucesión de fases de la luna y de las estaciones. Llegó a identificar constelaciones y elaboró sus primeros calendarios. El análisis continuado del cielo le llevó a advertir estas leyes naturales inmutables y a admitir la influencia que ejercía sobre sus vidas, considerando seres sobrenaturales aquellas entidades que existían en el cielo. Ch. F. Dupuis y el conde de Volney fueron los primeros en defender la tesis del origen astral de la mitología. Dupuis intentó demostrar que desde la más remota antigüedad los hombres tuvieron como dioses el cielo, la tierra, el sol, la luna, las estrellas fijas, los elementos (Dupuis, 1870: T. I, 16, 54). Al cielo, al sol, a la luna, a los astros es, según él, donde debemos dirigir nuestras miradas si queremos volver a hallar a los «Dioses de los Pueblos», habiendo sido este culto el primero y el más universalmente generalizado. Max Müller desarrolló esta idea basándose en estudios de mitología y filología comparativa. Sus conclusiones fueron criticadas por fundamentarse básicamente en material indoeuropeo.

En el momento actual ha aumentado el conocimiento de las sociedades primitivas y cada vez se tiene más constancia de la importancia de los cultos astrales, incluso en sociedades de economía depredadora. Desempeña una importante función, por ejemplo, entre los selknam, los yámana o los ge. Entre los selknam guarda un importante papel el Sol-padre, con su esposa, la diosa lunar, y el Sol-hijo. Este trinomio teogónico está presente en todas las teologías agrarias del continente y es general también entre los cazadores de América del Sur y del Norte, así como la veneración a entidades estelares. El culto solar no es, como se ha creído, un culto exclusivo de determinadas culturas, como la azteca, la inca o la natchez, sino un culto panamericano cuyo origen se remonta al horizonte cazador (Girard, 1976: 537).

En los mismos orígenes de la palabra *divinidad* se rastrea el carácter astral de la primitiva religión. La raíz de la que procede significa *brillar*, de ella salió el griego *zén*, *zénos*, correspondiente a un derivado sánscrito, *dyav-an*, el dios brillante (Müller,

1988: 81, 140). La estructura «trascendente», celeste, de los seres divinos sumerios queda confirmada por el signo determinativo que precede a sus ideogramas y que originalmente representaba una estrella. La significación propia de este determinativo es «cielo». En consecuencia, se suponía que toda divinidad era un ser celeste (Eliade, 2004: 90). La idea de Dios estaba fuertemente expresada en las mitologías amerindias. Cada pueblo poseía su propia palabra para expresar «espíritu». Algunas de dichas palabras significaban «lo que hay arriba», «el que está más alto», «el invisible». La idea de Dios era la de una gran fuerza dominante que vivía «en el cielo» (Spence, 2000: 100).

El Sol y la Luna han sido siempre elementos nucleares en la configuración de mitos, símbolos y divinidades. Son las dos luminarias que se reparten el cielo, a uno le corresponde el día y a otra la noche. Discos idénticos, son considerados hermanos o esposos (Verdet, 1989: 50-55). Los mitos referidos aparecen en todos los pueblos, son principios comunes de importancia reconocida y universal. La deificación del Sol como fuente de vida, así como la leyenda de su muerte y resurrección, aparece, entre otras culturas, en Escandinavia con la fábula de Balder. El proceso de transformación lunar es el otro tema básico. La luna es en sí andrógina. Es masculina, de forma fálica durante el creciente y el menguante, que se transforma en una forma circular, femenina, como mujer grávida durante la fase llena. El cuerno lunar es el elemento fálico masculino que fecunda a la Diosa virgen, transformándola en diosa grávida o luna llena femenina. Remota raíz de estos mitos que presentan una difusión universal, transmitidos a partir de intercambios culturales, emigraciones y por la propia evolución de los sustratos. Los orígenes naturalistas de la religión explicarían esta difusión y la perduración a través del tiempo de sus símbolos. Los misterios de la naturaleza se explican a través de la voluntad y acciones de los dioses. El amanecer, el ocaso, las tormentas, el trueno, el verano y el invierno se desarrollan como parte de un drama divino. Junto a los grandes fenómenos astronómicos periódicos aparecen sucesos excepcionales, a veces espectaculares, como los eclipses, los cometas o las estrellas fugaces. Numerosas leyes constantes convierten en ejemplar el orden de la naturaleza, solamente amenazado o perturbado por ciertos fenómenos ocasionales.

Las fuentes antiguas ya dejan constancia de la importancia que supuso el culto astral en los orígenes de las creencias religiosas. En la Biblia también existen referencias: «... Cuando levantes tus ojos al cielo, cuando veas el sol, la luna, las estrellas y todo el ejército de los cielos, no vayas a dejarte seducir y te postres ante ellos para darles culto» (Deuteronomio 4, 15-29). En lo que respecta a la Península Ibérica, se poseen diversos vestigios de creencias astrales, vigentes durante el primer milenio a. C. Avieno recoge en su obra testimonios de cultos astrales, solares y lunares, en promontorios e islas. Cita en la cercanía de Málaga la existencia de una isla dedicada a la luna (Ora Mar. 366-368). Las referencias al culto lunar se deben a Estrabón, según el cual los celtíberos y las tribus del Noroeste celebraban durante el plenilunio fiestas nocturnas con danzas (Estrabón, III, 4, 16). En la Layetania,

Ptolomeo (II, 6, 18) cita en la descripción de la línea de costa: «Baetulo, Promontorium Lunarium, Ailuron», identificado con el Turó de Montgat. En él se plantea la existencia de un santuario dedicado a la Luna. Ptolomeo también sitúa en el Noroeste de Hispania una «Sierra de la Luna» (II, 5, 3). El culto solar lo tenemos reflejado en un santuario, Mont Aguilar, donde fue encontrada un ara romana con una inscripción dedicada al Sol. En el Turó de Mas Boscá (Badalona) fue hallada una estela solar, datada entre los siglos III-II a. C. La estela ibérica de la masía de Can Peixau muestra una estrella de seis puntas y una esvástica, representando al sol y a la luna en forma de cuarto (s. II-I a. C.) (López y otros, 1983). El culto astrológico aparece en época romana asimilado con las divinidades indígenas, aunque con nombres romanos. Los valores solares son representados como dioses, esvásticas o espirales; la luna a través de cuartos crecientes o decrecientes.

Estrabón (III, 1, 5) refiere una antigua tradición local que probablemente responda a devociones de tipo similar a la mostrada en los grabados de Laje Erguida (Sintra, Portugal): el sol en el momento del ocaso, al extinguirse el fuego del astro en contacto con las aguas del mar, era motivo de culto. Según recoge Estrabón: «dice Posidonio que la gente cuenta que cuando se pone el Sol en la zona vecina del Océano —en el Cabo San Vicente—, aumenta de tamaño y emite un sonido muy semejante a como si el mar silbara en el momento de su extinción al caer en las profundidades. En su opinión, es mentira tanto esto como que la noche sobrevenga inmediatamente, sino un poco después, como ocurre en los otros grandes mares; pues en las regiones donde se oculta tras de unas montañas sucede que es mayor el tiempo de claridad después del ocaso debido a la reflexión de la luz, mientras que allí la claridad no dura tanto tiempo». En el citado yacimiento, encuadrado dentro del arte esquemático peninsular, se observa la figura de un orante con brazos erguidos, rindiendo culto al sol junto al agua (Melim da Sousa, 1983), que se pondría en relación con este tipo de cultos.

La tríada básica está presente en la religión cristiana patriarcal. El Dios creador sustituye a la Diosa Madre. La virgen es concebida como luna, así se plasma iconográficamente, con el creciente a los pies. Cristo es concebido como imagen del sol, mediante la cruz, antiguo símbolo solar. El dualismo sol-luna, luz y tinieblas, femenino-masculino, se encuentra ampliamente extendido. Se puede considerar la estructura básica que configura las ideas religiosas. La mitología céltica ofrece el dualismo, por un lado los dioses buenos, los dioses del día, de la luz y de la vida, a los que llaman Tuatha De Danann; por otro lado encontramos los dioses de la muerte y de la noche, los dioses malignos, llamados Fomoré. Esta estructura dual divina se advierte en otras mitologías: los Deva y los Asura, o bien, los Aesir y los Vanir.

Es común la celebración de fiestas y ritos imitativos en ciertos momentos del calendario, especialmente solsticios y equinoccios y en la fase de luna llena. Entre los mossi las solemnidades de la basga en el reino de Uagadugu y las de la higa en el reino de Uahiguya constituyen unos ritos consagrados al advenimiento del nuevo año.

Tienen lugar cerca del solsticio de invierno, en la época en la que el sol, que ha llegado al máximo de su declinación, se dispone a recorrer el hemisferio boreal. Es el momento propicio para efectuar la «apertura» de su «camino». Entre los swazi se considera que el 21 de diciembre el sol descansa en su «choza» del Sur, donde se recupera para emprender un nuevo viaje (Puech, 1982: 96-98). Los swazi combinan el año lunar con el solar. La ceremonia de incwala, en el solsticio de invierno, debe empezar cuando la luna está «oscura», a pesar de que saben que es raro que coincida su declinación con el solsticio de diciembre. Optan por la luna que precede al 22 de diciembre y terminan la ceremonia después de que el sol llegue al punto Sur más apartado. El rey compite en velocidad con el astro diurno. El juego de la pelota maya es otro de estos ritos imitativos, imitación del movimiento de los astros en el ámbito cósmico.

1. El Sol

La idea de Dios coincide con la de una gran fuerza dominante que vive en el cielo. Ha sido expresada por palabras que significan «lo que hay arriba», «el que está más alto», «el invisible». Coincide en cuanto concepto con el sol, el cual, como símbolo cósmico, preside las religiones astrales. El sol inmortal aparece cada mañana y descende cada noche al reino de los muertos. Símbolo de luz, destructor de las tinieblas, es fuente de vida y calor. El mito diurno y el mito del año solar están basados en idénticos principios cíclicos, partiendo de la dualidad masculino y femenino y de la decadencia y resurrección del dios. Estos importantísimos fenómenos forman el sustrato de las leyendas de Isis y Osiris en Egipto, de Balder en Escandinavia, de Baal en Fenicia y del mito grecolatino de Venus y Adonis. La carrera del sol que nace, crece, lucha, envejece y muere finalmente para renacer otra vez triunfante, mantiene paralelos con el desarrollo de la vida del hombre y de la creencia en la existencia de la vida futura.

Su papel ha sido de gran importancia en el establecimiento del calendario. En Copán se podía observar la existencia de todo un sistema coordinado de registros del movimiento solar, mediante juegos de luz y sombra que se proyectan en los monumentos adecuadamente orientados. La estela del juego de pelota de Copán representa a la joven deidad solar. Este monumento sirve de pilar astronómico, está iluminado por los rayos del sol durante el solsticio hiemal y sumido en la sombra durante el vernal. Los gnósticos chortis atribuyen esta iluminación a la presencia misma del dios solar, que preside el juego durante el verano, pero está ausente en la temporada de lluvias. Esto parece indicar que el rito del juego de pelota era celebrado en Copán durante la estación estival, cuando los rayos solares impregnaban de vida el frontis de la estatua (Girard, 1976: 1944).

El tiempo es dividido en doce partes, de ellas seis pertenecen a la luz y seis a las

tinieblas, seis a la acción creadora y seis a la acción destructora. La línea equinoccial de primavera separa el imperio luminoso del imperio tenebroso. El sol nacido en el solsticio de invierno debe permanecer aún tres meses en los signos inferiores antes de salvar el paso del equinoccio de primavera que asegura su triunfo sobre la noche. Un hecho importante es el hacerlo morir y resucitar y pintar ese doble acontecimiento en ceremonias religiosas y leyendas. Victorias alcanzadas por la noche sobre el día y por el día sobre la noche. Esos fenómenos anuales estaban descritos en el estilo alegórico, bajo las formas trágicas de la muerte seguida de la resurrección (Dupuis, 1870: 98-99, 135-138).

Otra expresión mítica habitual es: el sol hembra es constantemente perseguida por la luna que es el varón y el marido. El tema del sol vencido y desaparecido en la oscuridad y el otro aspecto de la luz triunfante sobre las tinieblas son básicos en cualquier mitología y se descubren tras el revestimiento de diversas metáforas. Sol y verano se traducen en muchos dialectos indígenas del Amazonas por el mismo vocablo (Girard, 1976: 418). El sol de la primavera, reapareciendo con nuevo y vivificante calor después del sueño del invierno, que se asemejaba a la muerte, tenía otro nombre que el del estío o el del otoño. Se crearon ciertos nombres, ciertas expresiones, ciertas frases, que primitivamente estaban destinadas a describir los cambios del día y las estaciones del año. Al cabo de algún tiempo estas frases se hicieron tradicionales, proverbiales. Dejaron de ser entendidas en sentido literal, se falseó su significación (Müller, 1988: 146).

2. Símbolos solares

Leopold Von Schroeder en *Arische religion*, en su estudio del culto al sol entre los arios, dice que a éste le consideraron aquéllos como carro, como barco, como cuerpo que brinca, como manzana, con formas y representaciones animales, como vellocino de oro, odre o pelleja de luz y como falda roja o manta roja, como vaso o vasija, como un fuego. En consecuencia de estos aspectos y funciones, su culto comprende juegos y ritos imitativos, como carros rituales, carreras de carros, simulacros de combate, tiros rituales, carreras de guirnaldas, sortijas, juegos de pelota, uso de guirnaldas, empleo del agua y del fuego.

El principio solar se representa por un gran número de flores y de animales, así como por el oro. La flor del cardo silvestre es un símbolo del sol en el País Vasco (Caro Baroja, 1980: 41-43); también lo es el disco radiante o el estrellado, que se convertirán posteriormente en nimbos, aureolas que rodean la cabeza de monarcas, héroes o santos. Un círculo rojo equivale al sol entre los indios omaha (Lowie, 1983: 239). El disco, ojo, mano, caballo, rueda, esvástica, cruz... han sido sus símbolos. Posteriormente ha sido representado antropomórficamente, es Apolo en Roma. El caballo ha sido un símbolo solar. Lo es, por ejemplo, entre los eslavos, atributo de la

divinidad suprema. Se dice que ve en las tinieblas (Revilla, 1990: 72). Una leyenda buriato asocia al sol al caballo del espejismo (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 952). En los Vedas también es considerado un caballo. La gruta, los pastores, el buey, el asno y la misteriosa estrella forman parte de la escena de la Natividad.



Fig. 1. Frontón del Nacimiento de Palas en el Partenón. Aparecen figurados en los extremos los caballos de Helios y Selene con sus carros para indicar que la escena tiene lugar al amanecer, al salir el Sol y ponerse la Luna. [Ángulo, D. (1984): *Historia del Arte*, Tomo I. RAYCAR, Madrid, pg. 115, fig. 148. Según G. Bellino, Clarac.]

El sol se representa como carro, refiriéndose al movimiento cíclico. La rueda de ese carro es una figuración del astro radiante. El crismón, monograma de Cristo, recuerda una rueda solar. Es frecuente su imagen figurada por un carro tirado por caballos (Fig. 1-2). En época prerromana, en España, en Calaceite apareció un caballito de bronce entre dos discos solares que sigue modelos conocidos en otras piezas galas (Blázquez, 1980: 231). Un carro del sol tirado por caballos fue hallado en los pantanos de Trundholm, cerca de Højby, Zelanda (Dinamarca), perteneciente a la edad del Bronce (Fig. 2). En la Península Ibérica, en el período proto-orientalizante, se evidencia ya la presencia del carro en las estelas decoradas del Suroeste, como signo de heroización, evocando el viaje solar al Más Allá. Son muchos los dioses y personajes míticos que viajan en su carro arrastrado por caballos. Elías fue llevado al Cielo en un carro tirado por caballos ígneos. Dazhbog, dios eslavo del sol, volvía a nacer cada mañana y atravesaba el cielo en su carro de diamante hasta que se hacía viejo al atardecer. Apolo o Neptuno viajan en un carro tirado por caballos. La sustancia más sagrada del dios era el brillante oro. Éste juega una parte importante en la imaginería religiosa. Anahita, diosa suprema del Imperio persa, recorría los cielos ataviada de oro deslumbrante y montada en un carro tirado por cuatro caballos.

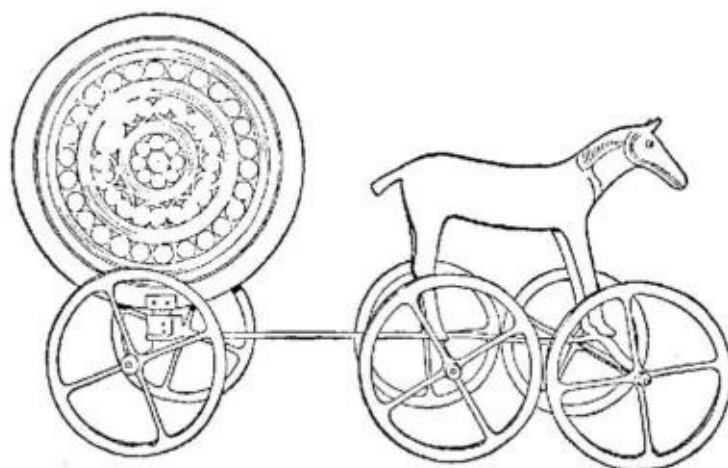


Fig. 2. Carro solar con caballo hallado en los pantanos de Trundholm (Dinamarca). Edad del Bronce. [Behn, F. y König, D. J. (1967): *Historia del Arte Universal*. Moretón, Bilbao, fig. 25.]

Su imagen es también reproducida surgiendo del agua, bañándose o hundiéndose en el mar. Sus representaciones son frecuentes en urnas de Las Cogotas, del primer milenio a. C. En este yacimiento se han hallado figuras del sol sobre el barco oceánico (Blázquez, 1990: 231). En Egipto, en todos sus santuarios, la presencia del dios sobre la tierra estaba indicada por una sola o doble reproducción de la nave solar para que los sacerdotes pudieran imitar su curso diario y anual en las procesiones solemnes (Müller, 1996: 33). El nacimiento del sol del agua impregna de sacralidad a determinados lagos o fuentes. La diosa llamada Sulis era equivalente a Minerva en tiempos de la ocupación romana de Gran Bretaña. Se le adoraba en fuentes termales de Bath, *Aquae sulis*. Su epíteto era *Suleviae*, la del sol gemelo (Gimbutas, 1996: 59).

En Egipto los ojos y el vientre moteado del halcón eran el sol, la luna y las estrellas de la noche (Müller, 1996: 27). Las naciones teutónicas hablan del sol como el ojo de Wotan. En los Vedas se le llama también (I, CXV, 1) «la faz de los dioses» o (I, CXIII, 19) «la faz de Aditi» y se dice que los vientos oscurecen el ojo del sol con torrentes de lluvia (V, LIX, 5) (Müller, 1988: 77). El sol negro lo es en su recorrido nocturno, cuando deja este mundo para iluminar otro. La muerte del dios o héroe solar se produce frecuentemente por causa de una flecha que le alcanza. El pie ha sido también una imagen del astro diurno. La metáfora del sol muerto es expresada a través de la herida en el pie. Math es descrito como un rey sagrado cuya virtud residía en los pies. La tenencia del pie era protectora, pues el talón era la única parte vulnerable de los reyes sagrados, como lo atestiguan el talón de Aquiles atravesado por la flecha de Paris o el talón de Krishna en el Mahabharata atravesado por una flecha disparada por su hermano, el cazador jara (Graves, 1983: 423, 424).

El dualismo de separación se expresa también en dos aspectos de un mismo objeto: dos caras correspondientes a dos puertas. En Egipto los animales solares se disponen frecuentemente por parejas, lomo con lomo: contemplan horizontes opuestos, uno al Este, el otro al Oeste (Fig. 3). Evocan sendos horizontes (Müller, 1996: 283). Se distingue el dios sol muerto de aquel que renace cada día. De modo

análogo, las representaciones aztecas de dos dioses dándose la espalda los muestran como dos aspectos de la misma persona. Esta idea de unidad de los opuestos (vida y muerte, día y noche) es fundamental en los conceptos religiosos mesoamericanos. En la religión griega antigua los dos solsticios se llamaban «puertas». En la mitología romana, el «Guardián de las puertas», comprendidas las solsticiales, era el misterioso dios bifronte/gnus (Jano). Su rostro bifronte remitía al simbolismo solsticial (Cattabiani, 1990: u6, 234-236).



Fig. 3. Representaciones egipcias de Aker. [Müller, F. M. (1996), pg. 45, fig. 36.]

La aparición y el ocaso solar son referidos a la montaña y la caverna, como seno materno. Viaja así a través del mundo inferior. Esto lo vemos, entre otros, en la fábula japonesa de Amaterasu, diosa solar y de la luz, que se ocultó en una cueva. En el Avesta el Monte de las Victorias es la montaña de las Auroras, Ushidarena, llamada así porque es iluminada en primer lugar por las luces de la Aurora (Cattabiani, 1990: 100). Gilgamesh viajó hasta la cumbre de las montañas gemelas de Mashu, guardianes del amanecer y del ocaso. Según tradiciones egipcias el sol surge en las montañas orientales (Müller, 1996: 50-51). Su carrera o viaje viene referido al recorrido del día y de las estaciones del año. Ra adopta tres formas fundamentales: Khepri, el escarabajo que alude al sol naciente; Ra, que es el sol del mediodía; y Atón, un viejo apoyado en un bastón, lo representa en el momento del ocaso (Eliade, 2004: 127). Es importante en las mitologías el tema de su viaje desde naciente a poniente, normalmente expresado a través de tres o cuatro etapas. Se dice que Vishnú «de los pasos largos» midió el cosmos en tres pasos. Los abaluyia de Kavirondo dividen el día en mañana, mediodía, tarde y anochecer (Forde, 1959: 67). El astro viaja de Este a Oeste durante el día; por la noche, de Oeste a Este por debajo de la tierra. Ulises es el sol, como un viajero, y sus aventuras describen el fenómeno general de la duración del día, desde el amanecer hasta el ocaso. Los «Doce trabajos de Hércules» son también considerados como las distintas formas del astro diurno en correspondencia con los doce signos del Zodíaco.

3. Expresiones y variantes del mito solar

Los aspectos básicos han sido expresados a través de diversas metáforas en los mitos. Su desaparición ha sido considerada como una muerte, paralela al curso de la vida humana. El ocaso se percibe como un descenso a las regiones inferiores, al reino de los muertos. Diversas expresiones se refieren a este hecho. La puesta solar es expresada como envejeciendo, declinando o muriendo. En el dialecto bechuana «el sol se pone» se expresa con palabras que quieren decir: «el sol muere» (Müller, 1988: 76). Existen diversas expresiones que se refieren a la salida del astro. En el Rig Veda se dice del sol naciente que clama como un recién nacido (RV, IX, LXXIV, 5) (Müller, 1988: 80, 119). Otras expresiones se refieren a su nacimiento como hijo de la brillante noche, procedente del océano o persiguiendo o marchando tras la aurora. Las naciones eslavas lo imaginan como una mujer que a la tarde se mete en el baño y por la mañana se levanta refrescada y purificada; o hablan del mar como su madre (*apám napát*), y se figura a éste arrojándose y desapareciendo al llegar la noche en los brazos de su madre (Müller, 1988: 73). Un mito australiano dice que el sol pasa la noche en el país de los muertos, los cuales le entregan una piel de canguro, con la que se viste a la mañana siguiente (Guichot, 1903: 465).

La lucha entre el día y la noche, la vida y la muerte es un tema que se descubre en infinitud de mitos bajo variadas formas. El mito de la muerte y resurrección diaria del sol entre los aztecas, su triunfo y su ocaso simbolizados en el cenit y el crepúsculo, se significaba por la idea del combate diario que mantenía contra las divinidades contrarias, representativas del mundo de las tinieblas. En Egipto Horus era un dios con muchas formas, tal vez algunas locales, pero la mayoría de las cuales tipificaban las diversas etapas de su viaje (su ascenso, su fuerza del mediodía, su descenso por la noche). Era el eterno enemigo de Seth, el dios de la noche, una deidad de la oscuridad con quien libraba constantes combates. En el mito del día y la noche de los chinooks (N. América) Kodoyampe es el espíritu del día, que después de una lucha diurna con las fuerzas de la oscuridad toma el vuelo hacia el oeste para refugiarse. Coyote es el espíritu de la noche, un animal de costumbres nocturnas que sale de su guarida al caer las sombras del atardecer sobre la tierra. Kodoyampe fue derrotado por el astuto Coyote (Spence, 2000: 119-120).

4. Solsticios y equinoccios

Los orígenes de muchas festividades se relacionan con los solsticios y los equinoccios. En Tailandia se lleva a cabo, cada año, la expulsión de los demonios en el último día del año viejo (Cattabiani, 1990: 118). En Grecia los cultos dionisiacos se celebraban en honor del dios muerto y resucitado (Graves, 1983: 206, 445). Los dioses Dioniso, Apolo y Mitra nacieron, según se cree, en el solsticio de invierno y la Iglesia cristiana fijó al principio la fiesta de la Natividad de Jesucristo en la misma estación, en el año 273 d. C. Las fiestas en Babilonia eran sobre todo los días críticos

de la revolución lunar (novilunio y plenilunio) y del curso del sol, comparado con la órbita lunar (solsticios y equinoccios). La más importante era la que marcaba la renovación del año en el equinoccio de primavera, reactualización del proceso originario de la fundación del cosmos, descrita míticamente por la lucha entre el dios salvador Marduk con el Dragón o Tiamat, que concluiría con la victoria del primero. La Pascua de los hebreos parece haber sido un festival de primavera cananeo que la tribu de José adaptó y transformó (Graves, 1983: 457). Los frigios llamaban a aquellas fiestas, fiestas del despertar del sol, al cual le fingían dormido durante los seis meses de otoño e invierno (Dupuis, 1870: T. II 137). Los chinos tienen sus sacrificios de las cuatro estaciones que hacían en cuatro montañas situadas hacia los cuatro puntos cardinales del Mundo. En la primavera se iban a sacrificar en la montaña del Este; en el solsticio del estío en la del Sur; en otoño en la de Oeste y en invierno en la del Norte (Dupuis, 1870: T. III 27).

Se ha afirmado que las hogueras, igual que las ruedas en llamas, son ceremonias mágicas para sostener el sol que está declinando imperceptiblemente, siendo el fuego de la misma sustancia que el astro (Cattabiani, 1990: 237). Con frecuencia en las costumbres populares de los campesinos, el contraste entre los adormecidos poderes de la vegetación en invierno y su renaciente vitalidad en primavera toma la forma de una contienda dramática entre actores que ejecutan los papeles respectivos de invierno y verano (Frazer, 1991: 368, 369). Los hopi tienen ceremonias especiales en el solsticio de verano para aminorar la marcha del astro diurno hacia el invierno y en el solsticio de invierno para apresurar su regreso (Puech, 1982: 222, 223). Entre los kogis el objeto de los ritos solsticiales de verano consiste en «dar vuelta al sol» para que emprenda su carrera de retorno a su «casa», emplazada en el solsticio de invierno (Girard, 1976: 1487).

5. La luna

Poseemos diversos testimonios sobre antiguos cultos lunares en la Península Ibérica. Tenemos información relativa a la consagración de una isla a la luz nocturna por parte de los tartesios, tal y como nos informa Avieno, quien también nos indica que la divinidad a la que se le tributa ese culto es la Luna (Ora Mar. 366-368). Otros testimonios se refieren a la ciudad de Palentia (Palencia), en la región vaccea, en la que Emilio Lépido salvó su vida cuando los indígenas suspendieron un ataque al producirse un eclipse de Luna (Apiano, lb. 8, 2). Ptolomeo da testimonio de (II, 5, 3) la existencia de una sierra consagrada a la Luna, situada en el Noroeste de nuestra Península (Bermejo, 1986: 53-54). Estrabón (III, 4, 16) habla de un culto a la luna con danzas ante las puertas de las casas durante las noches de plenilunio hasta el amanecer. Su culto estuvo muy extendido; se conoce entre los germanos (Caes. BG VI 21, 1) y en la propia Roma (Hor. Carro. IV 6, 36; Macro. Saturn. III 8, 3). El canon

LXXII del segundo Concilio de Brácaro Augusta, celebrado en el año 572, alude a su culto junto al de los astros. Isidoro de Sevilla (Etym. XIX 31, 7) menciona los amuletos en forma de luna que llevaban principalmente las mujeres (Blázquez, 1991: 62-63). Ciertas creencias en la Península hablan de una enigmática dama blanca que suele aparecer en las noches de viento huracanado en lo alto de las montañas, envuelta en una túnica blanca, con una luz en la mano y la cabellera alborotada. Estas apariciones suelen acontecer en noches de luna llena (Callejo, 1995: 207-209).

El simbolismo de la luna se manifiesta en correlación con el del sol. Su carácter fundamental deriva de que atraviesa fases diferentes y cambios de forma. Se sabe que los antiguos calendarios eran, en su mayor parte, lunares y es muy probable que fuera el deseo de rastrear su trayectoria lo que condujo a las primeras identificaciones significativas de grupos de estrellas. Un desarrollo temprano y muy extendido fue la tabulación de las mansiones lunares; en árabe se conocían bajo el nombre de *a/manazi*; en la India bajo el nombre de *nakshatra*; en hebreo bajo el de *mazza/oth*, y en China con el de *hsiu* (Cornelius, 1998: 10). Las mansiones son grupos de estrellas o regiones estelares alineadas a lo largo de la eclíptica, mediante las cuales se puede determinar la trayectoria de la luna. A través de la división de su recorrido por las estrellas en 28 (algunas veces 27) secciones, la podemos ver entrar en una mansión diferente cada noche. Entre los hindúes y los árabes constituyen un zodíaco lunar formado por 28 signos, las residencias, estaciones, casas o palacios lunares, en los que habita la luna a lo largo de su revolución mensual (Rey, 1959: 260, 275). Aproximadamente el mes lunar sideral tiene 27 días y medio y el sinódico, la verdadera lunación desde una luna nueva hasta la siguiente, tiene alrededor de 29 días y medio. El señalamiento de la luna en el cielo estelar, 27 días y medio, puede determinar 28 signos, considerados como estrellas-referencia determinadoras de un espacio ambiente o estación.

El mes de 28 días no lo es sólo en el sentido astronómico de las revoluciones de la luna, sino también en el sentido místico, al ponerse en relación con el período menstrual normal de las mujeres de 28 días. La luna es el símbolo o lugar del pasaje de la vida a la muerte y de la muerte a la vida. Por ello numerosas divinidades lunares son al mismo tiempo ctónicas y funerarias. El viaje a la luna o incluso la morada inmortal en ella después de la muerte terrenal se reserva, según ciertas creencias, a los privilegiados: soberanos, héroes, iniciados, magos. Es considerada yin con respecto al sol, que es yang, el uno es principio activo, y la otra, principio pasivo. Se asimila a las aguas primordiales, de las que procede la manifestación (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 659, 951). Es conocida como Diosa Blanca en sus estados de ánimo complementarios de creación y destrucción (Graves, 1983: 233), aunque también es considerada como de sexo masculino. En la India, Soma (La Luna) es siempre de sexo masculino y posee varias esposas. Habitualmente las formas del creciente y el menguante son consideradas de sexo masculino, frente a la feminidad de las formas redondas del plenilunio.

6. Símbolos lunares

Su representación habitual es un segmento circular durante el cuarto creciente o menguante y también ha recibido figura humana. Es Semínaris para los babilonios, Artemisa y Selene para los griegos y Diana y Juno para los romanos. En el mito del Minotauro el Laberinto se refiere al cielo por la noche y sus vueltas eran el curso que seguía este astro nocturno. El cuerno ha sido un símbolo lunar. Según Arbois de Jubainville la reina de la noche es la luna, que se distingue entre otros astros por su forma creciente, bajo la cual se presenta a nuestros ojos la mayor parte del tiempo. En consecuencia, el dios de la noche se distingue de los demás por un creciente colocado sobre su frente, y ese creciente se transforma en cuernos de vaca, de toro o de cabra (Fig. 4-7). Es lo, la virgen con cuernos del Prometeo de Esquilo, que más tarde se convierte en ternera; el Minotauro con cabeza de toro de la fábula ateniense o los Fomoré con cabeza de cabra en la fábula irlandesa; en Galia los numerosos dioses cornudos tienen todos un mismo origen (Arbois de Jubainville, 1996: 73-74, 77). Otro ejemplo es el de Cromen cruach (curva sangrienta o creciente ensangrentado), el gran ídolo de Irlanda, honrado con el cruel tributo de sacrificios infantiles; parece haber sido sobre todo un dios de la muerte.

Los orejones (Tierra del Fuego) se autodenominan *Maa i*, vocablo que significa, a la vez, gente, sol y luna. La razón de este término común para estos dos cuerpos celestes reside en que no existe palabra especial para designar a la luna, pues el astro nocturno es el «sol de noche» (Girard, 1976: 516, 674). En concepto de los iroqueses el Sol es el «ojo del Creador y la luz del mundo», la Luna es el «Sol de la noche». Osiris es llamado tanto Sol como Luna, siendo la última otra manifestación del regente del día. De acuerdo con esto es denominado «señor del sexto día» y de él se dice que «vienes a nosotros como un niño cada mes» (es decir como la luna creciente), o que tu imagen es gloriosa en Orión (Müller, 1996: 126). La imagen de Hathor se reproduce entrando en la montaña occidental y la verde espesura (Fig. 5a). El disco se sitúa entre los cuernos de la vaca celestial (Fig. 5). Isis, la luna, es representada sin cabeza, es decir, carente de vida (Müller, 1996: 41, 102-103), como luna nueva. El Disco negro es el del Sol niger en el momento de alumbrar las regiones del inframundo.

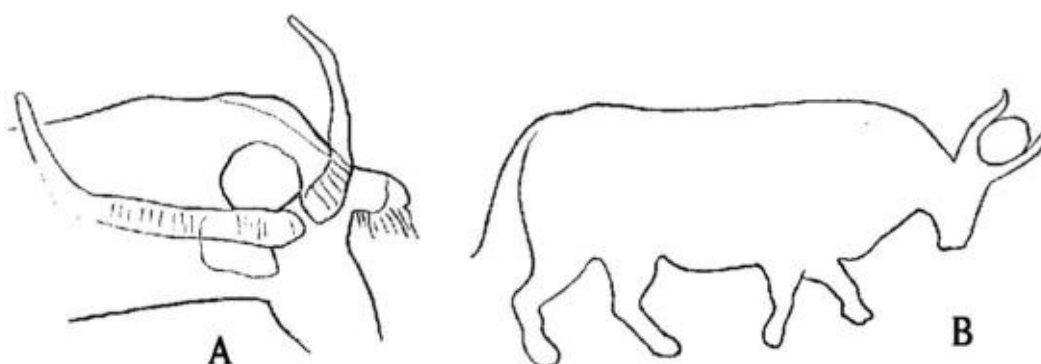


Fig. 4. A. Grabado rupestre prehistórico de Trik el Beida (Atlas sahariano) con *Bubalus antiquus* con disco entre los cuernos. **B.** Toro grabado con esferoides entre los cuernos de Maia Dib, Tripolitania. [Alvárez de Miranda, A. (1954)]

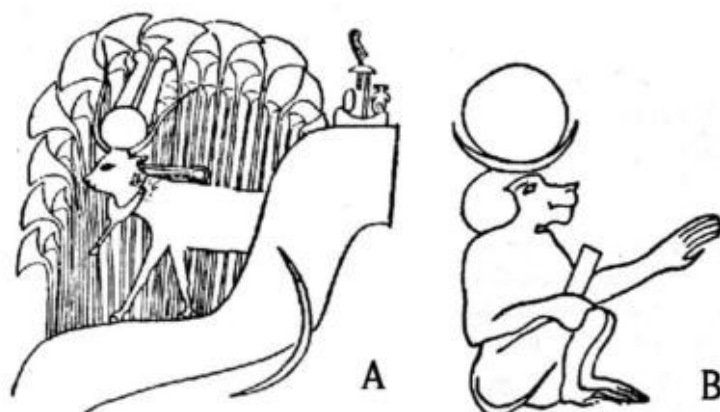


Fig. 5. A. Hathor en el anochecer entrando en las montañas occidentales y la verde espesura. [Müller, F. M. (1996), pg. 40, fig. 26.] **B.** Thout en forma de mandril como dios de la Luna y escriba de los dioses. [Müller, F. M. (1996), pg. 36, fig. 17.]

Motivo frecuente es el de la figuración de la luna como diosa triple. Hécate era la diosa griega de la noche. Se solía colocar su imagen de tres caras (de león, perro y yegua) en los lugares donde se juntaban tres caminos. Triglav era un dios de tres cabezas de los eslavos. El astro de la noche es reflejado bajo sus dos caras: creciente-decreciente, creación-destrucción (Fig. 7). Es frecuente ver dos cabras rampantes como sostenes del árbol (Fig. 6). Cada cabra dibuja con su cuerno una fase lunar, las dos cabras en dirección opuesta señalan el creciente frente al menguante. El «Hacha doble» sintetiza los dos aspectos creativos y destructivos. Los dioses aztecas dándose la espalda son una licencia que los muestra como dos aspectos de la misma persona. Esta idea de unidad de opuestos (vida y muerte, día y noche) es fundamental en los conceptos religiosos mesoamericanos.

Existe un vínculo entre la luna llena y la gravidez. Los mitos selknam (cazadores-recolectores) asimilan la fase de plenilunio a una mujer grávida que lleva un niño en su seno. Ésta es la fase más importante de los grupos cazadores por ser propicia a la caza. En el Popol-Vuh la fase llena se representa alegóricamente por la diosa Ixquic en estado de gravidez (Girard, 1976: 537-538). Los mayas proyectan en las figuras de Ixmucané e Ixquic las figuras de la diosa anciana lunar del agua y de la Diosa Madre, que corresponde en el plano astral al plenilunio. Luna y mes se traducen por el mismo vocablo (Girard, 1976: 1545, 516). La luna joven es pequeña y flaca; pero crece, poco a poco, hasta el tamaño de una mujer adulta. Llena porta una hija (mujer grávida) y su vigor desde entonces va decreciendo hasta que se desvanece. Los colorados (Ecuador) equiparan la fase menguante a una anciana y la luna llena a su hija.

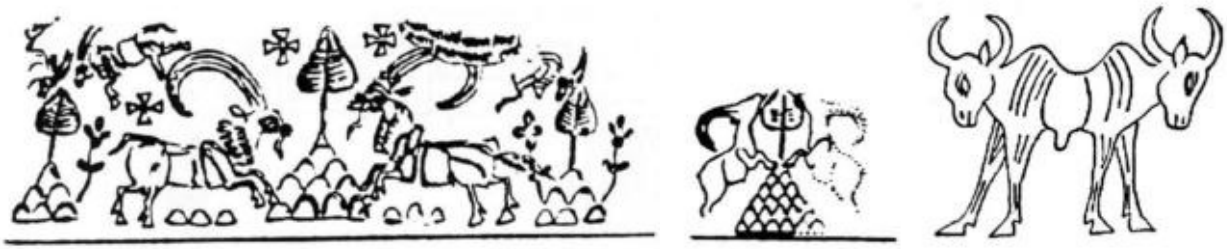


Fig. 6 y 7. Sellos de época predinástica de Mesopotamia y Elam, el árbol de la vida flanqueado por cápridos. [González, A., (1989)] Doble toro egipcio. [Müller, F. M. (1996), pg. 23, fig. 2d.]

7. La luna en los mitos

Los Fomoré son los dioses irlandeses de la muerte, de la noche y la tormenta. Los Tuatha De Danann, dioses de la vida, del día y el sol, constituyen el otro grupo que se enfrenta a los Fomoré. Acerca de la mitología de los selknam se cuentan varios episodios, uno de ellos es la leyenda del Sol persiguiendo a la Luna, que se fugó al cielo sin poder alcanzarla jamás. El mismo episodio se encuentra en otras mitologías americanas (Girard, 1976: 538). Se daba entre los pigmeos una fiesta de la luna nueva en la que aparecen asociados los símbolos de la luna/agua. Era una fiesta celebrada por las mujeres en honor de Luna-Madre-asilo de espíritus poco antes de comenzar el período de las lluvias (Cencillo, 1998: 97).

Los números asociados al culto lunar influyen en la cosmogonía. Es frecuente la presencia en los mitos de números como el tres, siete, nueve, trece, catorce, quince, que remiten al calendario lunar. La cosmogonía azteca dividía el mundo verticalmente en 13 paraísos superiores y 9 inframundos. Leminkainen («Amante») fue uno de los héroes de la épica finlandesa (Kalevala). De niño, su madre le bañó tres veces en una noche de verano y nueve veces en una de otoño para asegurarse que se convertiría en un adulto sabio, dotado para el canto. Acompañó a Váinámöinen en un viaje que hizo hasta la tierra de Pohja en busca de esposas. Su hazaña más peligrosa fue el intento de matar al cisne de Tuoni, el dios de los muertos. Se le olvidó protegerse con la magia y el hijo de Tuoni le hizo pedazos y esparció sus restos en el río. Pero su madre, que conocía la magia, volvió a juntar su cuerpo y le devolvió la vida. El proceso de descomposición-recomposición es mimético de la transformación lunar.

En cuentos chinos el día quince de cada luna es la conjunción del yang y del yin, los principios masculinos y femeninos que originan la gran brillantez de la luna (Werner, 1997: 1800). La ocultación de la luna durante los tres días de oscuridad es percibida como una muerte. Sus fases evocan la muerte y resurrección. Si cada novilunio era considerado como una pequeña muerte, lo que realmente se temía eran los eclipses con su riesgo de muerte definitiva.

Podemos ver de qué manera influye la ascensión del ciclo lunar en la historia de cómo Horus seccionó la cabeza de su madre debido a que ésta liberó a Seth o el mito

de la muerte lunar (Müller, 1996: 128-129). En ella Isis libera a Seth, o al menos lo protege contra el soplo mortal; Horus decapita a su madre por hacer esto. Luego la fija a una vaca. Es una explicación de la representación de Isis como mujer sin cabeza, es decir, como luna nueva. El mito de una tribu del Nordeste de India, los Ho de Chota-Nagpore, dice que el sol partió a la luna en dos por su engaño y así, partida y creciendo hasta verse de nuevo entera, continúa y con ellos sus hijas que son las Estrellas (Tylor, 1976: 333-334). Una leyenda eslava dice que la Luna, rey de la noche y marido del Sol, era desleal y amaba a la Estrella de la Mañana, por lo que, en castigo, fue partida tal como la vemos en el cielo.

La luna actúa como metáfora sobre la vida tras la muerte y el renacimiento espiritual. De modo análogo, se considera que el hombre muere para renacer en el más allá. En cada plenilunio las sacerdotisas guananchechas de Nana-cutsi (la Luna) bailan una danza llamada *canacua* (coronas) en ofrenda a la diosa. Estas sacerdotisas, coronadas de flores, bailaban a la hora de la luna llena en los atrios de los templos, siendo como una danza de alegría, en señal de que la diosa había renacido (Girard, 1976). Entre los upotos del Congo un mito cuenta cómo la inmortalidad que estaba reservada para los hombres le tocó a la Luna. Un día Libanza hizo comparecer ante él a los habitantes de la Tierra y a los de la Luna. Estos fueron y Libanza, dirigiéndose a la Luna, le dijo: «Para reconmpensarte por haber acudido a mi llamada la primera, no morirás excepto dos días cada mes; y ello tan sólo para que descanses y puedas aparecer luego cada vez más brillante».



Fig. 8. Diosa del renacer (Arte minoico. Creta XV a. C.) Se asocian los cuernos de toro y los perros alados. Quedan reflejados los símbolos del renacimiento: el creciente, situado sobre éste el esteliforme, los perros alados (muerte-resurrección), tres círculos (noches de la luna nueva). [Gimbutas, M. (1996), pg. 273, fig. 426. Tomada de Zervos, 1956.]

SEGUNDA PARTE
ARTE Y RELIGIÓN
EN EL PALEOLÍTICO SUPERIOR
EUROPEO

IV. LAS CULTURAS DEL PALEOLÍTICO SUPERIOR EUROPEO

1. Problemática sobre la definición del modelo de los cazadores-recolectores del Paleolítico Superior europeo

Cuando se analizan las sociedades del Paleolítico Superior frecuentemente son comparadas con grupos cazadores-recolectores actuales. Esas equiparaciones son usualmente hechas con las bandas de cazadores más simples que existen en la actualidad, coincidentes con aquellos grupos más aislados y marginales, que se encuentran en los ámbitos más hostiles, probablemente siguiendo la supuesta lógica de un proceso evolutivo que iría de lo más simple a lo complejo, dando por hecho, apriorísticamente, que las sociedades del Paleolítico Superior han de constituir el estadio más elemental. Se pueden hacer varias objeciones a estos hechos. La aparición del hombre moderno se estima en unas fechas más antiguas. El ADN lo cifra en unos 200.000 años; antropológicamente, los restos humanos anatómicamente modernos más antiguos recuperados son los de Skühl, en Israel (80.000-10.000 BP), junto a algunos restos africanos datados en torno a 150.000 BP. Es decir, que cuando surgen las culturas del Paleolítico Superior europeo, nuestra especie tiene ya tras de sí una historia y, por tanto, las citadas culturas pueden responder a bandas de cazadores-recolectores con un nivel de organización superior, que se manifestaría en la profusión y calidad del arte, de los objetos de adorno utilizados, e incluso en algunos enterramientos suntuosos.

También se puede objetar que el proceso histórico ha podido seguir múltiples derroteros y que los grupos cazadores-recolectores actuales más elementales no tienen por qué reproducir a los cazadores prehistóricos. No tiene que tratarse forzosamente de un proceso unilineal evolutivo. Muchas comunidades cazadoras actuales pueden encontrarse en una situación de involución o empobrecimiento con respecto a su pasado prehistórico. Estos cazadores-recolectores actuales que viven en las zonas más inhóspitas pueden vivir en unas condiciones diferentes a las de sus antepasados y haber sufrido cambios que comporten una cierta involución con respecto a su pasado, pues sorprende que tal simpleza tenga algo que ver con la riqueza y calidad del arte paleolítico, con la existencia de santuarios, evidencias de prácticas rituales, la profusión de objetos de adorno y la complejidad de su

organización social, a juzgar por la importante interacción que alcanzaron estos grupos prehistóricos. Debe subrayarse que buena parte del potencial de recursos existentes en la Edad Glacial, con biotopos formados por fauna de gran y mediano tamaño, se extinguiría con la llegada del Holoceno y, por supuesto, este tipo de recursos quedan actualmente fuera del alcance de muchas de las bandas de cazadores-recolectores que aún hoy subsisten.

Un tercer factor a mencionar sería el cuestionamiento en la insistencia en considerar la desigualdad social como un rasgo adquirido conforme se avanza en un largo proceso evolutivo, cuando quizás haya que valorarlo como un elemento casi consustancial al ser humano y a su vida en sociedad, que puede adquirir una mayor o menor complejidad y estar más o menos reforzado según las diversas circunstancias económico-sociales, especialmente cuando los modos de vida permiten la acumulación de bienes. Estas diferencias pueden afectar tanto a elementos de naturaleza material como inmaterial, incluyendo diversos tipos de derechos y obligaciones.

La definición de Service (1973: 17) de las sociedades de bandas como carentes de instituciones o grupos especializados que puedan diferenciarse como económicos, políticos, religiosos, etc. no es aplicable a todos los casos de cazadores-recolectores, especialmente a los más complejos. La mayor o menor complejidad que pueden alcanzar los grupos cazadores-recolectores depende en buena parte de una mayor posibilidad de caza disponible. En aquellos lugares donde existen condiciones de riqueza, las bandas de cazadores comprenden un mayor número de individuos y desarrollan una organización social importante. En ellas se pueden atisbar creencias religiosas, afloramiento del arte y del ritual, existencia de sociedades secretas, diferencias de status, etc.

Una menor inversión de energía dedicada a la subsistencia es el rasgo que suele caracterizar a las sociedades cazadoras-recolectoras opulentas. Los cazadores emplean menos energía per cápita y por año que cualquier otro modo de producción (Sahlins, 1972a: 13). Esta mayor disponibilidad de tiempo puede simplemente redundar en un mayor tiempo de ocio o ir encaminada al desarrollo del ritual, del arte y de otras instituciones, como parece ser es el caso de las sociedades paleolíticas europeas. Las evidencias del Paleolítico Superior apuntan a un florecimiento del mundo religioso y ritual, lo cual debe suponer la existencia de cierto tipo de instituciones a nivel político-religioso. En muchas comunidades cazadoras actuales el mayor tiempo disponible ha sido dedicado únicamente a disponer de más tiempo de ocio. Sahlins llama la atención sobre estos hechos. La mayor parte de los cazadores-recolectores sobrevivientes llevan una vida curiosamente recortada y en extremo perezosa en comparación con la de otros grupos, que son muy diferentes. Los murngin son un ejemplo de lo contrario. No se suele observar entre ellos gente ociosa. Los incentivos de su inusual industriosisidad yacen en una estricta vida ceremonial, en un elaborado ciclo de intercambio ceremonial que confiere prestigio a

la artesanía y al comercio. Sin embargo, la mayoría de los otros cazadores no tienen tales preocupaciones. Comparativamente su vida es chata, especialmente centrada en comer con gusto y digerir tranquilamente (Sahlins, 1972a: 52).

«Es como si las superestructuras de estas sociedades hubiesen sido corroídas quedando sólo la roca desnuda de la subsistencia y, puesto que la producción misma se realiza con facilidad, la gente dispone de mucho tiempo para sentarse sobre la roca y hablar de ella. Debo destacar la posibilidad de que la etnografía de los cazadores y recolectores sea en gran medida un registro de culturas fragmentarias. Frágiles ciclos de ritual y de intercambio pueden haber desaparecido sin dejar rastro en los primeros estadios del colonialismo, cuando las relaciones intergrupales de las que eran mediadores fueron atacadas y confundidas. De ser así, la sociedad opulenta “primitiva” habrá de ser repensada, teniendo en cuenta su originalidad, y los esquemas evolutivos habrán de ser revisados una vez más» (Sahlins, 1972a: 52-53).

Nos interesan las reflexiones y observaciones efectuadas por Sahlins sobre la antropología de los cazadores-recolectores y algunos puntos de vista sostenidos sobre estos grupos. Los recolectores de alimentos que sobreviven son personas desplazadas. Representan el Paleolítico privado de todos los derechos civiles y ocupan hábitats marginales con características que no corresponden a sus modalidades de producción. Excepción hecha de los recolectores de alimentos favorablemente situados, como es el caso de los indios de la costa Noroeste de EEUU y Canadá, acerca de cuyo bienestar no se suscitan dudas, los demás cazadores, expulsados de las mejores tierras, primero por la agricultura y más tarde por las economías industriales, disfrutaban, según Sahlins, de las ventajas ecológicas un poco menos aún que los del Paleolítico Inferior, hablando en términos medios (Sahlins, 1972a: 20-21). Sahlins encuentra otras causas que influyen en la visión actual sobre los cazadores:

«Por otra parte, la desorganización que se produjo durante los dos últimos siglos del imperialismo europeo ha sido especialmente grave, hasta el punto de que muchos de los datos etnográficos que constituyen el fondo común del que echar mano los antropólogos son bienes de cultura adulterados. Incluso los relatos de exploradores y misioneros, además de sus tergiversaciones etnocéntricas, pueden reflejar la existencia de economías castigadas. Los cazadores del Este del Canadá, acerca de los cuales encontramos información en las *Jesuit Relations*, fueron obligados a dedicarse al comercio de las pieles a comienzos del s. XVII. El medio natural de otros fue alterado selectivamente por los europeos antes de que pudiera hacerse un informe confiable de la producción indígena: los esquimales que nosotros conocemos ya no cazan ballenas, los bosquimanos han sido privados de la caza, los bosques de pinos de los shoshoni han sido talados y sus campos de caza invadidos por el ganado. Si estos pueblos se describen ahora en una situación de pobreza agobiante, con recursos “escasos e inseguros”, ¿debe ello considerarse un indicador de su condición aborigen o de la compulsión colonial?»

Una cuestión que se plantea es si estos cazadores marginales, restringidos a las

regiones menos propicias de la tierra, tales como los bosquimanos del Kalahari o los esquimales del Ártico son más representativos del Paleolítico Superior que otros que viven en entornos más favorables y tienen niveles de organización superiores, como pueden ser los indios de California, los de la Columbia Británica, Sur de Alaska o los indios de las Praderas en su momento de mayor pujanza.

En este tipo de sociedades de cazadores-recolectores complejas, como es el caso de los indios de la costa Noroeste, hallamos aspectos de interés que pueden guardar correspondencias con las culturas del Paleolítico Superior europeo. El arte de estas poblaciones se basaba en la representación de animales y seres míticos, adoptados como emblemas por las familias nobles, que se combinaban, a menudo, en una secuencia que implicaba los orígenes mitológicos y las conexiones sociales de la familia (Forde, 1966: 89-90,104). Tales familias poseían propiedades, que incluían derechos de pesca, caza y terrenos de recolección que eran la base de su riqueza y les permitían mantener sus derechos sobre cierta clase de privilegios sociales y ceremoniales (Forde, 1966: 104-106).

Las conclusiones que extraemos del estudio de las creencias del Paleolítico Superior y ante evidencias como son: el florecimiento del arte, del adorno, la presencia de enterramientos suntuosos, la existencia de santuarios o la representación de «chamanes», reflejados en el arte, nos parece que en conjunto el modelo superestructural planteado es más viable y comprensible al establecer correspondencias con los grupos cazadores de tipo complejo.

2. Las culturas del Paleolítico Superior europeo

Por lo que respecta al Paleolítico Superior europeo, su comienzo se sitúa en torno al 45.000/40.000 BP y alcanzaría hasta el 10000 BR. Coincide con la tercera y cuarta de las grandes oscilaciones frías de la glaciación del Würm. El Paleolítico Superior comprende una serie de tradiciones regionales y de secuencias de conjuntos líticos. Se suelen distinguir tres grandes fases: el Paleolítico Superior Antiguo, el Paleolítico Superior Medio y el Tardío que reproducen mejor el esquema de desarrollo de las industrias en Europa Occidental. El Paleolítico Superior Antiguo se extiende desde el interestadial de Hengelo (Würm II-III) y el estadal Würm III (35.000 a 21.000 BP) y comprende las industrias Chatelperronienses-Auriñacienses-Gravetienses; el Paleolítico Superior Medio coincide con el interestadial III-IV o de Laugerie (21.000 a 17.000 BP), abarcando el Solutrense; y el Paleolítico Superior Tardío coincide con el Würm IV (17.000 a 10.000 BP) y se corresponde con el desarrollo del Magdaleniense (Gamble, 1990, 1998, 2001; Mellars, 1998; Cabrera y otros, 1992; Amilibia y otros, 1997; Moure y González, 1995; Garanger, 2002; Champion y otros, 1996; Barandiarán y otros, 1998). La secuencia se inicia por el complejo industrial de Chatelperron. Actualmente es considerado una facies de tránsito, que responde a la

interacción establecida por el hombre anatómicamente moderno con los antiguos Neandertales. Es similar a otras industrias europeas del mismo momento, como el Uluzziense. Se constata la interestratificación del Chatelperroniense y el Auriñaciense en algunos yacimientos franceses. El Auriñaciense sería la primera industria del Paleolítico Superior atribuida totalmente al *Homo sapiens sapiens*.

Para poder explicar la aparición de las culturas del Paleolítico Superior en Europa y las innovaciones que suponen, se ha acudido a la explicación a partir de un fenómeno de sustitución de las antiguas poblaciones neandertales por otras, protagonizadas por grupos humanos de origen no europeo que colonizarían el continente europeo en un lapso relativamente corto. Las innovaciones que se producen en esta nueva etapa se atribuyen al *Homo sapiens sapiens* y su expansión por Europa. Pero el origen de éste hunde sus raíces en momentos anteriores. Los restos antropológicos más antiguos del hombre moderno proceden de los yacimientos de Skhül y de Oafzeh en Israel, que se han fechado en torno al 80.000-100.000 BP (Mellars, 1998: 58-59), junto a recientes descubrimientos africanos más antiguos, aproximadamente del 150.000 BP. Estos hallazgos demuestran que en áreas vecinas de Eurasia ya habían aparecido poblaciones esencialmente modernas (en un sentido anatómico) unos 50.000-60.000 años antes. Por otro lado contamos con los datos proporcionados por la biología molecular (sobre todo el estudio de las pautas del ADN mitocondrial en las poblaciones modernas) que apuntan a la conclusión de que todas las poblaciones actuales del mundo derivan, con toda probabilidad, de un único antepasado común, que se fecha hace unos 200.000 años y cuyo origen se sitúa en África. Parece ser un hecho claro que hay que atribuir al *Homo sapiens sapiens* los cambios introducidos durante el Paleolítico Superior.

Con el Paleolítico Superior se pueden identificar un número amplio de innovaciones en extensas zonas de Eurasia. Estos cambios son por una parte tecnológicos, otros religiosos y otros atañen a la forma de explotación de la fauna e incluso a la organización social interna y a las instituciones de los grupos. Las nuevas poblaciones se van a caracterizar por una mayor planificación de la actividad económica, una probable organización social más compleja y la aparición de diversas formas de simbolismo explícito y de creencias religiosas. Se produce la extensión de la talla laminar, en lo que respecta a la tecnología de la piedra; asistimos a una eclosión de la tecnología del hueso, asta y del marfil desde las primeras etapas de las secuencias del Paleolítico Superior en forma de punzones, agujas, anillos, tubos de hueso, etc. Los avances tecnológicos se traducen en una mayor y más efectiva actividad de caza/recolección que permite el crecimiento demográfico (Mellars, 1998: 53-54).

Pero en estos momentos las principales innovaciones se refieren a la aparición del arte, la elaboración simbólica, el uso del adorno y la constatación clara de creencias por parte del hombre. Uno de los rasgos más destacados y significativos de la nueva etapa es la considerable proliferación en toda Europa de ítems decorativos que

pueden ser considerados como elementos de prestigio. El uso habitual del adorno se considera propio del *Homo sapiens sapiens* durante el Paleolítico Superior. Hasta el momento no han aparecido vestigios convincentes de este tipo de producción decorativa o artística en contextos europeos del Paleolítico Inferior o Medio, con alguna posible excepción (Mellars, 1998: 56-57).

Se puede, en conjunto, deducir la existencia de una riqueza de recursos en los entornos del Paleolítico Superior, potencialmente explotables para unos grupos que estaban adecuadamente organizados, coordinados y equipados y que conocían detalladamente las condiciones del medio para su eficaz explotación. Las grandes y densas manadas de renos, de caballos salvajes, de bisontes y de mamuts que recorrían los paisajes de tundra y de estepa abiertas de las latitudes medias de Europa, habrían constituido una base de recursos excepcionalmente rica y potencialmente segura para aquellos grupos (Mellars, 1998: 63, 77). Las representaciones artísticas están dedicadas a los animales de mediano y gran tamaño, a pesar de incluirse en la dieta animales de pequeño porte. Además del simbolismo que pudieran tener, creemos que el animal en sí es valorado por su valor económico, siendo probablemente las especies más valoradas. La caza mayor probablemente estaría asociada a valores de prestigio y controlada a través del ritual y posiblemente por determinados clanes. Podrían ser considerados animales sagrados, de forma que el vínculo que se establece entre estos animales y determinados grupos humanos, encargados de su control, sea considerado especial.

El arte del Paleolítico Superior, mueble y parietal, debió cubrir varias funciones. Un aspecto del arte y su simbolismo debió estar ligado al control que los grupos humanos establecían sobre los recursos animales, especialmente los considerados como mayor fuente de riqueza, para evitar un uso indiscriminado de ellos, regulándolo a través de las pautas rituales. El modelo de los cazadores-recolectores del Paleolítico Superior se correspondería con lo que Sahlins denominó como sociedades opulentas, empleando un tiempo menor que otro tipo de comunidades en la obtención de los recursos, pero que en este caso vemos que su tiempo de ocio se centra en el despliegue del arte y del ritual. El arte tuvo que desempeñar un papel ligado a la explotación controlada y siguiendo pautas rituales de las fuentes de recursos más valoradas, provenientes del mundo animal. Posiblemente la caza de los grandes animales estuviera dotada de un significado social, estando estrechamente ligada a valores de prestigio.

Otra de las funciones del arte rupestre puede vincularse con la reivindicación a través del ritual del territorio. Las cavernas decoradas constituyen hitos permanentes en el espacio. Se trataría de una forma de definir la instalación de los grupos (clanes) en territorios determinados. Se puede hablar de poblaciones vinculadas a territorios definidos que desarrollan unas técnicas de explotación más eficaces, adaptadas a cada entorno, que poseen una organización social compleja y un despliegue del ritual, el simbolismo y el arte, el cual canaliza y ordena sus comportamientos y valores. Se

observan áreas territoriales, como en el cantábrico o en el área comprendida entre el arco montañoso que abarca las provincias de Málaga y Cádiz hasta el mar, en las que se puede deducir una explotación del territorio en base a la dinámica estacional de aprovechamiento de los recursos de la costa en invierno y marcha a los terrenos altos de montaña durante el verano. Este tipo de explotación podría ser viable en estos supuestos territorios, lo que implicaría una cierta movilidad restringida en cuanto a su explotación económica.

El hombre de esta época conoce mejor su entorno, lo cual le permite una mejor explotación de los recursos. Para ello debe conocer bien los ritmos estacionales y de ello se poseen evidencias. Los sistemas de notación y de registro del tiempo que se desprenden del estudio de marcas en algunas placas de hueso desempeñarían un logro de tal naturaleza que proporcionaría una situación ventajosa a estos grupos, proporcionándoles una manera de planificar la explotación de recursos de acuerdo con las pautas estacionales. Se deduce que estas poblaciones tenían constancia de los ciclos lunares y solares y contaban con calendarios. La imaginería del arte paleolítico conecta el mundo animal, base de sus estrategias económicas, con los fenómenos cíclicos celestes, de los cuales depende. El desarrollo del arte mueble y parietal tiene, por otra parte, una función social. Buena parte de los útiles y armas en asta, por lo general de uso prolongado, llevan algún tipo de decoración, pudiendo implicar funciones de prestigio (propulsores, bastones de mando, colgantes, esculturas de bulto redondo) (Moure y González, 1995: 44).

Existen evidencias importantes de la existencia de especialistas en el ritual y la religión. La existencia e importancia adquirida por los santuarios paleolíticos y las representaciones de personajes enmascarados (hombres-felino, hombres-pájaro, hombres-toro/bisonte) nos habla de la existencia de chamanes o jefes sagrados. No sabemos si la especialización artística recaía en manos de esta «clase» de chamanes, aunque es probable que esto ocurriera. Los conocimientos astronómicos, deducidos a partir de las notaciones y calendarios descubiertos, nos hablan de una de las funciones probables que recaerían en manos de estos chamanes, junto con la actividad ritual. Pudo, además, hacerse necesario la necesidad del liderazgo para garantizar el grado necesario de integración y de coordinación de las actividades del grupo como un todo, por ejemplo, la organización de la caza colectiva, sobre todo la caza mayor. En este caso, admitiendo la existencia de un liderazgo, no tenemos elementos suficientes para valorar si todas estas atribuciones recaían sobre un mismo tipo de líder, del tipo chamán, o si existía algún tipo de bicefalia, entre un jefe o especialista de lo sagrado y el líder de la caza y la guerra. Posiblemente la dualidad caballo-bisonte/toro remita, en su rol social, a algún tipo de diferencia interna entre las funciones de liderazgo que podrían desempeñar los clanes principales (caballo y bisonte/toro), que tendrían acceso a las más altas posiciones sociales y entre los cuales se establecen intercambios ceremoniales y matrimoniales.

Un aspecto a resaltar es la extraordinaria homogeneidad que muestra el arte

paleolítico en toda su extensión en cuanto a convencionalismos, estilo y especialmente en su temática, lo cual es reflejo del amplio conjunto de relaciones establecidas entre los grupos humanos. Las figurillas femeninas recuperadas en contextos del Gravetiense de diversas regiones europeas, presentes desde los Pirineos al río Don e incluso también en Italia, mantienen unas similitudes conceptuales y estilísticas que suponen la existencia de un conjunto común de reglas y convenciones presentes en un sistema de comunicación compartido. Esta apreciable similitud expresa, de alguna manera, el grado de integración de estas poblaciones humanas, tan dispersas y distantes, en una estructura social coherente. La interacción, que comprende el intercambio de información, ritual, comercial, de matrimonio o de simple comunicación, se expresa en las figurillas, el arte de las cuevas, el vestido, los instrumentos, las herramientas o en la materia prima utilizada (Champion y otros, 1996: 117-120). Paralelamente a las transferencias de materias y objetos se establecerían redes sociales (Gamble, 1990: 359, 366). Aspectos tales como enterramientos, elementos de ostentación o prestigio, cuevas o santuarios rupestres, arte mueble, desplazamientos de materia prima que nos hablan de importantes redes de intercambio y que se desarrollan a partir del 40.000/35.000 BP, sugieren transformaciones en los mecanismos de adaptación paleolíticos. Nos encontramos en estos momentos ante un comportamiento simbólicamente organizado.

Posiblemente estemos aún lejos de atisbar el grado de organización y de estructuración de estas sociedades. Pero, sin lugar a dudas, la amplia extensión de estas áreas culturales y la homogeneidad de sus pautas culturales pueden ser un indicio de sociedades más estructuradas de lo que habitualmente se venía suponiendo. ¿Podríamos hablar de jefaturas de cazadores-recolectores? Aunque pueda resultar controvertido, hay que tener en cuenta que en la investigación se mantienen muchos prejuicios derivados en parte del peso que ha tenido en este campo la Antropología evolucionista, que ha tendido a homologar a las sociedades del Paleolítico Superior con los cazadores primitivos más simples que actualmente existen, sobreviviendo muchos de ellos en condiciones muy hostiles para la vida y con organizaciones sociales bastante elementales, desestructuradas, en parte por el contacto con el mundo moderno, habiendo perdido los niveles de organización superiores, por encima de la familia y el grupo local.

Los cambios climáticos acontecidos con la llegada del Holoceno afectaron a la composición de los biotopos con la desaparición de buena parte de las especies explotadas por los cazadores del Paleolítico Superior. La caza mayor, tan importante en las estrategias económicas, se vio seriamente afectada. Estas transformaciones importantes del medio conllevarían un cambio en las estrategias económicas y organizativas de las sociedades. Estos hechos unidos a un aumento demográfico y, quizás, a otros factores, como pudo ser la paulatina presión y disminución de los territorios costeros con el aumento del nivel del mar, conllevaron una intensificación y mayor diversificación en la explotación de los recursos del medio, haciendo

proclives a las sociedades al cambio cultural y progresivamente receptivas a la neolitización. La progresiva intensificación de las tareas dedicadas a la subsistencia, quizás, pudieron mermar en parte las energías orientadas hacia el ritual durante el mundo epipaleolítico.

V. EVIDENCIAS CULTURALES Y CALENDÁRICAS EN EL PALEOLÍTICO

1. Prácticas sacrificiales/cultuales en torno a los animales

A partir de ciertos descubrimientos, depósitos de cráneos y huesos largos de animales, se habló de la posibilidad de que en el Paleolítico Superior se practicara algún tipo de rito de sacrificio. Debido a la antigüedad de la mayoría de las excavaciones arqueológicas se cuestionaron algunos de estos hallazgos. Se habla de que quizás pudieran ser los mismos osos, al escarbar entre las osamentas, los causantes de los depósitos (Leroi-Gourhan, 1994: 19-38). Otros investigadores sí admiten que el rito de cortar cabezas de animales con fines de culto se puede contextualizar en el Paleolítico Superior (Maringer, 1972: 111-121; Kühn, 1971: 252-255; Eliade, 2004: 35-39; Müller-Karpe, 1982: 274-285).

Se conocen diversos hallazgos de cráneos de oso y otros animales dispuestos en nichos o cistas de piedra que datan del Paleolítico Medio y Superior. Uno de estos descubrimientos se realizó en la gruta de Drachenloch (Suiza), donde se hallaron vestigios rituales pertenecientes al Paleolítico Medio. Recientes hallazgos, en la cueva de Llonín (Asturias), en niveles musterienses, de restos de leopardo y cabra, colocados dentro de una caja de lajas de piedra (Fortea y otros, 1999) pueden ayudar a fundamentar este tipo de descubrimientos. En la cueva de Regourdou, cerca de Montignac (Dordoña), se constató la conexión entre una sepultura y testimonios de supuestos animales sacrificados, en un contexto del Paleolítico Medio. Una sepultura estaba cubierta de un montón de piedras, semejante a un túmulo, limitando con un muro de piedra seca; por el otro lado, se hallaba una cavidad que contenía el cráneo y huesos fragmentados de osos, y estaba recubierta de una pesadísima losa de piedra de 2×2 metros. Ésta presentaba en su cara superior una depresión hecha artificialmente, en la que se encontraban muchos huesos de animales, especialmente de osos.

Similarmente se hallaron huellas de ritos similares en la cueva de Reyersdorf, en la región montañosa de Glatz (Silesia-Alemania), refugio de cazadores auriñacienses. Se descubrieron allí varios cráneos de osos sobre un banco natural de roca y otro aislado en una hendidura parietal que una losa cerraba. No lejos del supuesto emplazamiento se halló una losa calcárea colocada oblicuamente sobre la pared de la

gruta. Detrás se encontró un cráneo de osa adulta en una especie de cista. El cráneo poseía las primeras vértebras cervicales, por lo que la cabeza debió de ser introducida en la cista después de haber sido cercenada. En 1946 Leroi-Gourhan descubrió a 150 m de la entrada de la gruta de Furtins, entre Mácon y Cluny (Borgoña), siete cráneos de osos cavernarios dispuestos concéntricamente.

Otro descubrimiento es el realizado en la caverna de Hellmich en un banco de arcilla, no lejos de la entrada, por L. Zotz en 1936. Halló el cráneo fósil de un oso pardo y algunos huesos de oso de las cavernas junto a fragmentos de lascas de sílex auriñacienses. El cráneo del oso tenía los caninos e incisivos mutilados, pero mostraban una supervivencia posterior. Para dar una explicación a este hecho, el etnólogo W. Koppers parte de descripciones del culto del oso entre los giliacos de la isla de Sajalín y los ainos de Yesso. La ceremonia más importante del culto culminaba con el sacrificio de un oso. Dichos pueblos echan mano de un oso de dos o tres años, capturado joven, cuyos caninos e incisivos le fueron cortados con una especie de sierra para que en su día, llegada la ocasión del holocausto, no pudiera morder a nadie. Consideran al oso cautivo como al espíritu protector del campamento, al que trae suerte, y cuando se sacrifica durante la gran fiesta de invierno se convierte en su embajador ante el poderoso espíritu de la selva y de las montañas, del que para ellos impetra el éxito en la caza. Ciertas deposiciones de huesos de mamut en los campamentos del Paleolítico Superior de Ucrania, como ocurre en Eliseevitchi, a orillas del Desna (Ucrania), parecen tener una intención cultural. Dentro de un círculo formado por 27 cráneos de mamut se encontraron colmillos de mamuts jóvenes, partidos, y algunos de ellos provistos de signos grabados, y debajo de todo, una estatuilla femenina.

La primera cuestión que se plantea es la posible aceptación de que los hallazgos de este tipo o algunos de ellos pudieran evidenciar algún tipo de práctica ritual o de culto. Si se acepta su carácter ritual, asimismo se plantea a quién debe atribuirse la introducción de este tipo de cultos, dada la continuidad que parece observarse desde el Paleolítico Medio al Superior y puesto que, por ejemplo, el oso tiene una importancia cultural patente en el arte del Paleolítico Superior. Es decir, se trataría de averiguar si el origen de este tipo de actividad ritual debe atribuirse a los neandertales o a los hombres anatómicamente modernos que en estas fechas ya se han empezado a constatar en algunos puntos del planeta. La falta de registros imposibilita una respuesta concluyente.

La otra cuestión afectaría al tipo de motivos y concepciones que los fundamentarían. Este tipo de prácticas podrían obedecer a dos tipos de actos: mágicos o religiosos. En el marco de la interpretación histórico-religiosa de los sacrificios paleolíticos de animales y de carne, se supuso que estas ofrendas estaban destinadas a un dios de la caza. La interpretación mágica se fundó en el hecho de que en muchos pueblos cazadores actuales, al preguntarles por la razón de sus sacrificios de carne y de animales, suelen manifestar que la deposición de estas ofrendas tiene por objeto la

formación de nueva caza. Pero ello ni implica que haya sido siempre así o que sea la única causa existente. La creencia en una relación directa y causal entre un «sacrificio» de animales y la renovación o conservación de la caza, como se revela aquí, puede haber quedado simplificada o descontextualizada de otro tipo de concepciones más generalizadas, resultando sesgada. Pudo originalmente integrarse en una visión general de la naturaleza de tipo mágico-religioso, en el sentido de que los hechos no se producen únicamente de forma fatalista por la acción de una entidad sobrenatural, sino que se admite que el hombre, siguiendo ciertos actos y prescripciones, contribuye a que ese orden natural se mantenga.

Estas cuestiones son básicas, puesto que sobre ellas se fundaron las interpretaciones del arte como reflejo de actos de magia de caza y la consideración de un estadio de magia que antecedió a la etapa religiosa. En nuestra opinión, en sus orígenes, las actividades de tipo mágico se inscribían en el marco de una concepción general de la naturaleza de tipo mágico-religioso, en la que se admitía la existencia de entidades superiores. Es más, resultan comprensibles dentro de este contexto, en un sentido de ayudar a estimular a ciertas entidades superiores a que continúen sus procesos cíclicos, generadores de vida. No creemos, pues, en la necesidad de apelar a un estadio exclusivamente mágico que precediera a cualquier atisbo de concepción religiosa.

2. El culto funerario en el Paleolítico

Paleolítico Medio

Es posible que pudiéramos situar en el horizonte del Paleolítico Medio la existencia de ciertas creencias que adquirirán un mayor desarrollo y maduración en el Paleolítico Superior. Los aspectos sobre este particular se deducen a partir de los enterramientos excavados (Leroi-Gourhan, 1994: 39-58; Müller-Karpe, 1982: 281-285; Amilibia y otros, 1997: 220-227; Maringer, 1972: 54-73; Stringer y Gamble, 1996; James, 1973: 27-29). Los restos hallados apuntan a que los neandertales practicaron la inhumación de los cadáveres. Además, se habla de un posible culto al cráneo, (cráneo de Monte Circeo, Pech-de-l'Azé...), que no ha sido claramente contrastado, y también al oso, ya citado. Por primera vez nos hallamos ante sepulturas, situadas en cavernas o bajo abrigos rupestres, lo que supondría una conciencia del hecho de la muerte. De entre los yacimientos que mejor documentaron el incipiente culto a los muertos se encuentra el de la Chapelle-aux-Saints (Corrèze, Dordoña) y el del abrigo de La Ferrassie (Dordoña), ambos en Francia. Restos de inhumaciones igualmente interesantes se hallaron en Próximo Oriente. En la gruta de Shanidar (Irak) fueron encontrados siete esqueletos de épocas diferentes (entre 70.000 y 45.000 a. C.).

En Kebara, Israel, se encontró el enterramiento parcial de un hombre en decúbito supino, con las extremidades superiores flexionadas sobre el tórax. En la gruta de Et-Tabun, del Monte Carmelo, apareció el esqueleto de una mujer, de unos treinta años, yaciendo de espaldas. En la antesala de otra caverna de Skhül (Monte Carmelo) se identificaron restos de diez individuos, siendo dos de ellos inhumaciones claramente voluntarias. Se constató la presencia de cinco hombres de 30 a 50 años, dos mujeres de 30 a 40 y tres niños de 4 a 10. La posición de la cabeza y las orientaciones de los esqueletos variaban considerablemente, pero en todos los casos los miembros estaban flexionados. La mandíbula de un jabalí fue colocada entre los brazos de Skhül 5. La cueva de Oafzeh, en Israel, proporcionó restos de dieciséis individuos. Entre ellos destaca un niño de 13 años, apoyado sobre la espalda con piernas flexionadas sobre su lado izquierdo, sobre su pecho y manos se halló un hemicráneo de un gran cérvido. Los restos de Skhül y Oafzeh son considerados *Homo sapiens sapiens*.

En la gruta de Teshik-Tash, al sudeste de Uzbekistán, se encontró justamente debajo de la capa musteriense la tumba de un niño, alrededor de cuyo cráneo colocaron una corona de cuernos de cabra montés. La gruta de Kiik-Koba, de Crimea, contenía la tumba de un hombre y de un niño de un año. El hombre había sido colocado en una fosa cavada en el suelo de la gruta, orientada de Este a Oeste. Se encontraron algunas lascas de sílex. El cadáver yacía sobre el lado derecho con las piernas ligeramente dobladas. El cadáver del niño, cuya tumba se encontraba a un metro de distancia de la otra, estaba recostado sobre el lado izquierdo, también con las piernas algo flexionadas.

Muchos de los cuerpos de neandertales se encuentran flexionados, en ocasiones, con la cabeza apoyada sobre un brazo. Algunos autores ven en estos enterramientos la concepción del hombre del Paleolítico de la vida más allá de la muerte (Campbell, 1991: 396) o al menos una relación con lo sagrado que remite a la esfera de lo sobrenatural (Facchini, 1995: 166-170) o deducen de ciertas orientaciones que tal vez situaron en el Oeste el país de los muertos (Maringer, 1972: 64). La orientación del muerto en algunos casos siguiendo la dirección de la puesta solar, que será característica en los rituales de muerte de culturas posteriores, señala el comienzo de un nexo entre la muerte y el curso solar. Es una indicación de que ya pudiéramos estar en los albores del simbolismo solar asociado a la muerte.

Se plantea si estas inhumaciones corresponden realmente a enterramientos intencionados. Si es así, ello lleva a plantear si el comportamiento simbólico existió antes del comportamiento moderno que encontramos en el Paleolítico Superior. Gamble (1998: 40-41) considera posible que estos enterramientos correspondan a la «Fase Pionera», a partir del 60.000 BP, etapa que presenta indudables aspectos que anuncian ya el futuro Paleolítico Superior. A esta época corresponden muchos de los esqueletos de neandertales completos que se han recuperado. La datación para la mayoría de ellos es muy poco precisa, pero en el nivel J de Le Moustier, de donde se cree que proceden los dos esqueletos, se ha obtenido por TL una fecha reciente para

este nivel, entre el 40.300+26.000 BP. De nuevo, mediante una serie de muestras de TL, el esqueleto de Kebara, en Israel, se ha fechado en el otro extremo de la fase Pionera, en el 60.000 BP. Todo indica que los esqueletos completos de La Ferrassie y de La Chapelle-aux-Saints podrían incluirse en la misma categoría cronológica. Aun en el caso de que fueran más antiguos, no es probable que superen los 70.000 BP (Gamble 1998: 40).

Desde nuestro punto de vista y atendiendo a los datos que actualmente se poseen, los indicios de prácticas rituales de enterramiento más antiguos detectados corresponden a individuos de morfología moderna, en los casos de Oafzeh y Skhül. En estos enterramientos encontramos elementos rituales que adquirirán un gran desarrollo en el Paleolítico Superior: el niño inhumado en la cueva de Oafzeh con un hemicráneo de ciervo sobre su pecho o la mandíbula de un jabalí colocada entre los brazos de un individuo de la cueva de Skhül. Es posible que este tipo de usos rituales y de creencias pudieran compartirse con los neandertales a partir de la interacción establecida entre ellos. La inhumación de un niño en la gruta de Teshik-Tash, alrededor de cuyo cráneo colocaron una corona de cuernos de cabra montés, junto con los casos anteriormente citados sobre depósitos óseos animales constituyen el prelude de un conjunto de creencias que adquirirán su pleno desarrollo y manifestación durante el Paleolítico Superior y que, según parece, se fundamentan en hechos similares: el nexo entre la vida y la muerte humana y el ocaso y resurgimiento astral, junto a la materialización de estas ideas a partir de formas animales.

Paleolítico Superior

Los enterramientos del Paleolítico Superior se realizaron en cuevas, abrigos y lugares al aire libre, en el área de habitación (Gamble, 1990; Gamble, 2001: 437-449; Leroi-Gourhan, 1994: 58-59; Müller-Karpe, 1982: 286-294; Maringer, 1972: 99-107; James, 1973: 29-36). La mayoría corresponden a inhumaciones individuales, pero también se conocen inhumaciones dobles, triples y excepcionalmente colectivas. En ellas se incluye el ajuar personal del difunto: armas, útiles de piedra, objetos de arte mueble, adornos, collares, etc. Los adornos más usuales fueron los dientes de animales, conchas, caninos de ciervos, arandelas de hueso, figuras de animales. El ajuar del individuo puede variar, dependiendo con toda posibilidad el contenido más rico o pobre de una tumba de su status social. Existen tumbas que destacan por la riqueza del ajuar conservado. Los niños (La Madeleine, Figuiet) se inhuman de la misma manera que los adultos, siendo acompañados por objetos personales y destacando algunas tumbas infantiles por la riqueza de su ajuar personal.

A menudo aparecen los esqueletos recubiertos o yaciendo en capas de ocre (Arenne Candide, Oberkassel, Kostienki, Acquedolci, Les Hoteaux, La Madeleine, Grimaldi, Chancelade), interpretándose como una referencia a la sangre, savia de la vida (Maringer, 1972: 99-102). Cobraría un significado refiriéndolo a dotar o insuflar

de vida al muerto. Supondría en la creencia de la vida tras la muerte. Algunos autores aducen simplemente causas higiénicas. Las inhumaciones se suelen practicar en fosas. En ocasiones, la tumba se emplaza contra una pared o bajo un voladizo rocoso (LaugerieBasse). No era raro rodearlos de hiladas de piedras o colocar una o varias losas de piedra sobre el individuo (La Madeleine, Solutré, Le-Roc-de-Sers, Grimaldi, Arene Candide, Predmost, Oberkassel). En Europa oriental las losas de piedra son sustituidas por grandes huesos de mamut, como en Pavlov o en Dolní-Véstonice, donde se colocaron debajo de enormes omóplatos pintados o grabados. Las tumbas, en ocasiones, se cubren por un pequeño montículo o túmulo. Excepcionalmente se erige una especie de cista (Saint Germain-la-Rivière) o una especie de cámara o cripta con huesos de mamut (Kostienki).

La posición del cuerpo varía, apareciendo los individuos en decúbito supino o lateral, con las extremidades inferiores extendidas o flexionadas. Muchas de estas tumbas están rodeadas de huesos de animales. Se han descubierto cráneos de animales, especialmente de reno, ciervo o mamut, con su cornamenta y colmillos. Se han encontrado fragmentos de cráneo de mamut con sus correspondientes defensas en sepulturas en Moravia (Brünn), en Alemania meridional (Klause), en Francia (Solutré) y en Inglaterra (Paviland). Omóplatos de mamut fueron colocados sobre los difuntos en diversas sepulturas (Predmost, Pavlov, Brünn, Unterwisternitz). Un esqueleto de niño de Unterwisternitz estaba carbonizado, mientras que el cráneo estaba intensamente teñido de rojo y se hallaba cubierto por un omóplato de mamut.

Hace observar P. Wernert que estos cráneos no se encuentran sobre los esqueletos o junto a ellos, sino al borde de las sepulturas. El esqueleto de una tumba de la estación de Solutré, en el Sur de Francia, fue hallado en una especie de cabaña. Al lado de su mano derecha se hallaban puntas de lanza de sílex y conchas de la costa atlántica, mientras que en el exterior de la sepultura se hallaron un cráneo de reno, unas ochenta astas del mismo animal y fragmentos de mamut. Según P. Wernert, los hombres de la edad glacial consideraban al mamut su espíritu protector, con un papel análogo al que desempeña el elefante entre los pigmeos del África ecuatorial, que lo consideran incluso como una de las encarnaciones míticas de una deidad suprema. Señala Maringer (1972: 99-101) que sorprende la frecuencia con que el mamut aparece asociado a las tumbas paleolíticas. El mamut, el reno, las conchas, frecuentemente presentes en las tumbas paleolíticas, tendrían con toda probabilidad una intencionalidad simbólica, evocando la idea de renacimiento espiritual tras la muerte como ya veremos al analizar el significado de estos símbolos.

A los hallazgos de tumbas paleolíticas dotadas con mayor riqueza de adornos pertenece el esqueleto de una niña, de 5 a 7 años de edad, de La Madeleine, que llevaba una especie de cofia con más de 200 conchas perforadas de gasterópodos y caninos atrofiados de ciervo en la cabeza y en el cuello, en las muñecas, en las rodillas y en los tobillos. Cerca de la cara tenía colgada una gran azagaya de hueso. Estaba cubierta por ocre rojo. Un individuo femenino de 20-25 años apareció en una

estructura en forma de caja de losas de piedras colocadas vertical y horizontalmente en Saint Germain-la-Rivière (Gironde), que componían una especie de cista. Pertenece al Magdaleniense. Se encontraba en posición muy flexionada junto a un cráneo de *Bos primigenius*. En torno al esqueleto se encontraron cuatro cráneos de caballo con mandíbula, un cráneo de bisonte con sus cuernos y otros huesos de animales en torno al esqueleto. Dentro de la cámara también apareció un collar hecho con 70 dientes de reno y caninos perforados de ciervo.

Un importante descubrimiento fue el de las sepulturas de Sungir, yacimiento sito cerca de Vladimikov, en Bielorrusia, 23.000 BP. En una de ellas apareció el esqueleto de un hombre de unos cincuenta años recubierto por abundante ocre. Su posición era en decúbito supino con las extremidades inferiores extendidas y las superiores semiflexionadas sobre las caderas. Estaba adornado con una veintena de brazaletes de defensas de mamut, un collar formado por 25 dientes de zorro y un colgante de piedra que apareció sobre su pecho. Su cabeza conservaba restos de una especie de corona o gorro (Gore, 2005). Se hallaron sobre su cuerpo 3500 arandelas de marfil. En otra sepultura de Sungir se encontraron los cuerpos de dos jóvenes enterrados en posición supina, en direcciones opuestas y unidos por la cabeza. Un niño tendría de seis a nueve años de edad y el otro sería unos cinco años mayor. Presentaban lujosos trajes, cubiertos de miles de cuentas de marfil. Al lado de los cuerpos se habían depositado dos lanzas de marfil enderezado de mamut de 2,40 metros de largo, junto con algunos útiles líticos, dagas de marfil, bastones perforados hechos en asta, un pendiente de forma discoidal. Los dos esqueletos llevaban brazaletes y anillos de marfil y tenían indicios de alguna especie de tocado en la cabeza. Sobre los cuerpos se hallaban dos figuras de animales (una de caballo y otra de mamut).

Un enterramiento cuidadoso es el de un niño de Malta. El pequeño se encontró en postura fetal, con la cabeza vuelta hacia la izquierda y mirando al Este. Sobre la tumba se encontró el colmillo de un gran mamut. Dentro de la tumba se documentó ocre. Alrededor de la cabeza el niño tenía una corona o cinta para la frente de marfil de mamut. Llevaba un brazalete de marfil y un collar de seis cuentas octogonales y ciento veinte planas de marfil, del cual colgaba un broche ornamental parecido a un pájaro. En la tumba también había dos medallones decorados. En la sepultura n.º 18 del yacimiento ruso de Kostienki, aparecieron restos de un niño que fue enterrado en una especie de cripta formada a base de huesos de mamut que medía 2,20×0,55 m por el interior y 4×15 por el exterior. En Brno II (Moravia, República Checa) se localizó una inhumación pavloviense, salpicada de ocre con abundante ajuar: cráneos, defensas y dientes de mamut, rinoceronte, caballos y bóvidos, un collar compuesto de seiscientos conchas del tipo *Dentalium*; dos grandes discos perforados de piedra y catorce discos más pequeños hechos en diversas materias primas. También le acompañaba una estatuilla antropomorfa masculina sobre defensa de mamut.

3. Calendarios

Se constata en el Paleolítico Superior la existencia de calendarios, lo que implica el conocimiento de las pautas de comportamiento de los cuerpos celestes. Todo calendario nace de la lectura de los movimientos del sol en el cielo que determinan el día y la noche, las estaciones, los solsticios y los equinoccios, o bien de la luna. Son frecuentes en el arte rupestre paleolítico círculos negros o rojos. Los círculos negros pueden significar una noche o un mes lunar. Los círculos rojos un día o año solar. Diversos objetos localizados en contextos del Paleolítico Superior son relevantes para conocer el nivel de conocimientos numéricos y calendáricos en el Paleolítico Superior.

Muy cerca de la fosa del enterramiento triple de Dolní-Véstonice se encontraron dos fragmentos de una piedra calcárea con diversas marcas incisas. Sus veintinueve marcas se interpretan como anotaciones relacionadas con un mes lunar. Están agrupadas en series de 5, 7, 7, 5 y 5, lo que si es correcto, reflejaría los cambios en la apariencia de la luna de acuerdo con su ciclo creciente o menguante; esto representaría un ejemplo tangible de la medición de un fenómeno. Falta una parte en la que debe haber siete anotaciones. No se sabe cómo hay que leer estos signos. Podría ser 5, 5, 7, 7, 5 ó 5, 7, 7, 5, 5, lo que alteraría la precisión del instrumento como cuenta del mes lunar. Hay una marca que hace la número treinta que sólo tiene la mitad de la longitud de las demás marcas (Gamble, 2001: 445).

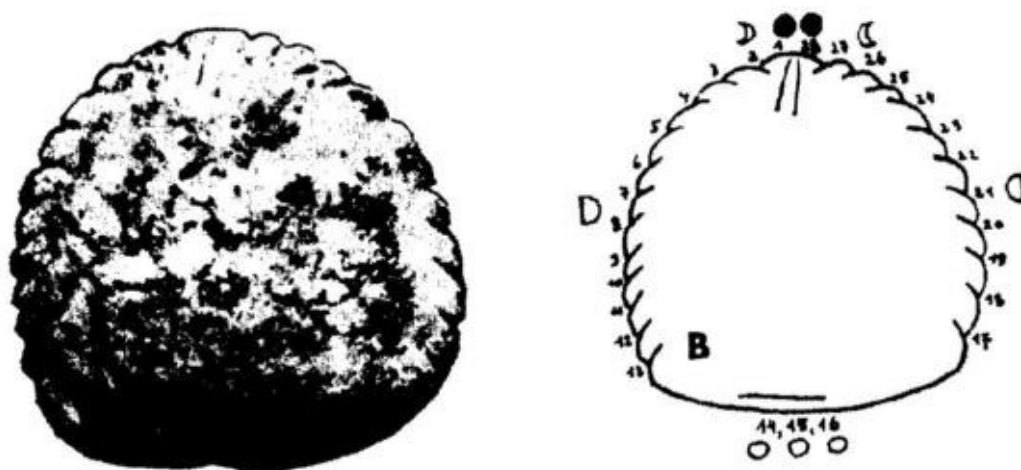


Fig. 9. Calendario lunar de Bodrogkeresztur, Hungría. [Rudgley, R. (2000), pg. 143, fig. 16. Según L. Vértes.]

Otro importante hallazgo se produjo en 1963. Se trata de un objeto de piedra caliza encontrado en un yacimiento del Paleolítico Superior, cerca de Bodrogkeresztur, en el Norte de Hungría, de hace más de 20.000 años (Fig. 9) (Rudgley, 2000: 134-151). El arqueólogo László Vértes lo interpretó como un calendario lunar. Este objeto presenta unas muescas artificialmente realizadas en sus bordes. En la parte superior del objeto hay dos líneas grabadas, casi verticales; a la derecha se observan 11 muescas; a la izquierda 12 muescas y cerca de la parte

inferior se encuentra una única línea horizontal. La línea de la parte superior izquierda se interpreta como una indicación de la luna nueva; cada una de las 12 muescas del lado izquierdo del objeto representa uno de los días del cuarto creciente (13 días, incluyendo la luna nueva); la parte inferior, que carece de muescas, podría representar los tres días de la luna llena (días 14, 15 y 16 del ciclo) mediante la línea horizontal; las 11 muescas del lado derecho representarían el cuarto menguante (días 17 a 27); y, finalmente, la línea derecha de las dos de arriba indicaría el último día del ciclo (día 28), cuando la luna desaparece de nuevo. Caben también otras interpretaciones, especialmente dado que no hay muescas diferenciadas para los días 14, 15 y 16, que en la reconstrucción aparecen señalizados por una sola línea horizontal.

La placa de marfil del Paleolítico Superior de Malta, Siberia, contiene cientos de orificios grabados formando espirales (Fig. 10). B. Frolov lo interpreta como un ornamento calendárico. Los yakutos que vivían en el Angara y más al norte de él, usaban todavía en el siglo XIX un calendario de madera a modo de espirales que formaban dos círculos: uno grande, compuesto de 365 hoyitos, y otro pequeño, «semanal», de 7 hoyitos. Pasando una pequeña clavija de madera de un hoyito a otro, el yakuto podía registrar el correr del tiempo por semana y por año. Es muy probable que así lo hiciera su antepasado paleolítico (Frolov, 1981). La espiral, que alude al movimiento cíclico astral, ha sido habitualmente utilizada como motivo calendárico. Lo vemos en los calendarios mayas, aztecas o en el disco sagrado de Festos (Creta) (el cual podría ser un calendario: se subdivide en 30 divisiones = días del mes; 12 de ellas periféricas, que podrían ser equivalentes a los meses del año: $30 \times 12 = 360$ días).

El arte gráfico del Paleolítico disponía ya de todas las formas para registrar los números por sus unidades (raya, punto, hoyuelo), en las cuales se basa la matemática del mundo antiguo. El análisis estadístico del ritmo de los ornamentos en las estatuilla femeninas de Malta, por parte de B. Frolov, pone de manifiesto, en orden de frecuencias, el uso de los números: 7, 5, 10, 6, 14, 9 y en las demás piezas de Malta: 7, 10, 14, 5, 9, 6. Frolov indica que, ya en el Paleolítico, el número siete pasa a primer plano en la cosmología arcaica, en el cálculo del tiempo, en la imagen de la mujer, símbolo de la fecundidad, de los lazos sanguíneos y el hogar gentilicio. Probablemente la fuente inicial de estas representaciones apareció con la práctica de calcular el plazo de los partos por el calendario lunar del embarazo. El plazo común del embarazo: 10 meses lunares, o sea, la sucesión de las fases de siete días de la luna durante 40 veces, se registraba en el Paleolítico de distintas formas en diferentes regiones. Pero en su discreción objetiva contenía la posibilidad de repetir con mayor frecuencia la misma cantidad estrecha de números múltiplos de 7 ó 5 (10). En este plazo la luna repetía 10 veces su ciclo: nacía en luna nueva, crecía 14 días hasta el plenilunio, después menguaba 14 días hasta el novilunio. Es decir, 10 veces «moría» y nuevamente «nacía» desde la gestación hasta el nacimiento del hombre. Los números 5 y 7, 10 y 14 desempeñan un papel primordial.

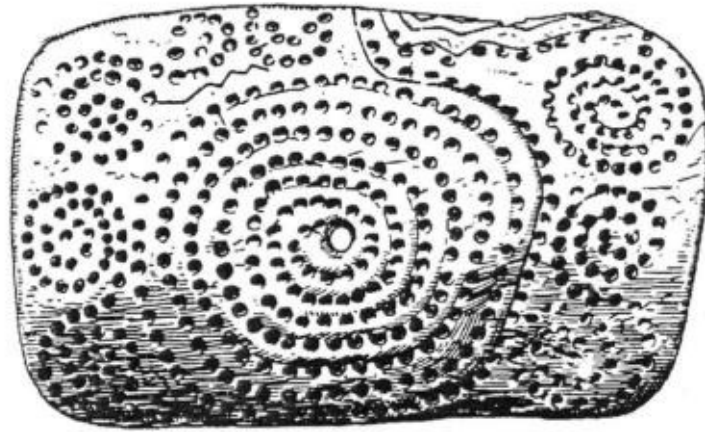


Fig. 10. Calendario solar en forma de espirales. Placa de marfil del sitio de Malta (Irkutsk, Siberia, Rusia). [Barandiarán, I. (2003), pg. 224, fig. 46. Según Abramova, 1967.]

Los modelos más brillantes de calendarios de 10 meses del Paleolítico se encontraron en el asiento de Mézine, en el río Desná, cerca de la ciudad de Chernígov. Son pulseras de colmillo de mamut con dibujos tallados a modo de chevrón y meandros. Una pulsera consta de cinco placas, en cada una de las cuales están inscritos dos meses lunares. En Mézine la frecuencia de registro de las cifras es algo diferente que en Malta, a saber: 14, 5, 7, 10, 6, 3. Lo sorprendente es que el principio común (múltiplos de 7, 5, 3) de esta serie de números es idéntico en Mézine y en Malta, aunque la distancia entre ellos es de casi 5000 km (Frolov, 1981; 1986). Frolov cita una paleta con muescas procedente del yacimiento de Avdeévo, en Rusia, como evidencia del registro consciente del ciclo lunar. Este objeto tiene $4+8 = 12$ muescas en su mango, $8+7 = 15$ en la pala y otras 2 en la unión entre ambos, lo que da un total de 29, es decir, el número de días del mes lunar.

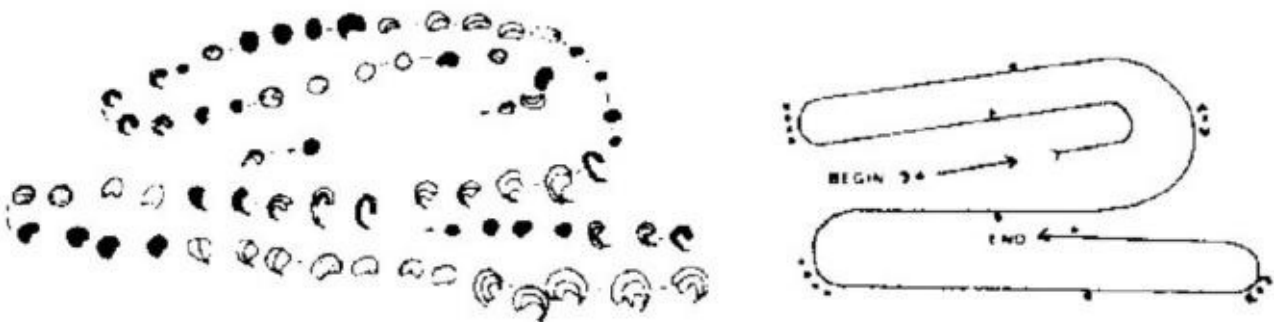


Fig. 11. Calendario lunar de Blanchard, Dordoña. Auriñaciense. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 186, fig. 71b. Tomado de Marshack, A., 1990.]

El hueso procedente de Abri Blanchard (Dordoña, Francia) de inicios del Paleolítico Superior presenta una serie serpenteante de 69 marcas (Fig. 11). A. Marshack lo estudió y descubrió que algunas fueron grabadas de izquierda a derecha, otras de derecha a izquierda. Comenzando en el centro y siguiendo la línea sinuosa, interpreta la marca como una notación de dos meses lunares y un cuarto (Marshack,

1972b). A. Marshack interpretó la placa Tai, descubierta en 1969, en la gruta de Tai (zona occidental de Francia), y datada a finales del Paleolítico Superior, hace unos 10.000 u 11.000 años. La placa forma parte de una costilla. Interpreta que la secuencia de los grupos de marcas de la placa era el resultado de observaciones lunares. En el transcurso de esta notación observó una interrupción en la secuencia que había tenido lugar tras el registro de seis meses lunares, debido a la observación de algún factor temporal externo al propio registro lunar. La causa de aquella interrupción podría haber sido alguna observación estelar, pero lo más probable es que se tratase del solsticio o el equinoccio. Marshack llegó a la conclusión de que este tipo de ruptura en la secuencia apuntaba a la observación del sol. La importancia de la placa radicaba en que su notación combinaba los datos tanto de observaciones del sol como de la luna y, en consecuencia, constituía un calendario solar-lunar.

4. El arte del Paleolítico Superior europeo

Como importante logro cultural hay que destacar la aparición de las primeras manifestaciones artísticas en el Paleolítico Superior (35.000-10.000 BP), lo cual supone que dispongamos por primera vez de una manifestación externa clara de la conciencia y el pensamiento humano. Los vestigios más antiguos datan del Auriñaciense (35.000 BP) y el momento de plenitud se corresponde con el Magdaleniense (17.000-11.000 BP). Los artefactos perforados o con supuesta decoración geométrica anteriores al *Homo sapiens sapiens* han sido cuestionados. Los elementos perforados usados como adornos que son plenamente aceptados se remontarían en torno al 40.000 BP. Los primeros documentos parietales datarían del 32.000 BP y el arte mobiliario fechado más antiguo data de fechas similares, en torno a 35.000 BP.

El arte paleolítico abarca pinturas, grabados o relieves parietales y objetos mobiliarios decorados, de hueso, asta o piedra. El área de difusión del arte del Paleolítico Superior europeo se extiende por una amplia zona geográfica cuyo límite septentrional se encuentra en Gran Bretaña, el Norte de Francia (Gouy) y en Mladec (República Checa) y el oriental en la antigua Unión Soviética. El núcleo principal se localiza en la región franco-cantábrica. En Francia se concentra principalmente en Aquitania, especialmente en Périgord-Dordoña. Otros focos importantes son la región cantábrica y los Pirineos. El arte se localiza en la Península Ibérica desde tierras asturianas al Oeste, continuando por Cantabria, Pirineos, se extiende por el resto de la Península, para subir después por la margen derecha del Ródano, extendiéndose de modo más aislado por otros países europeos: Italia, Bélgica, Alemania, República Checa, Rumanía...

La distribución del arte mobiliario alcanza por el Norte Alemania y los límites más orientales se extienden hasta Siberia, donde se encuentran los yacimientos de Malta, a

un centenar de kilómetros del lago Baikal, y Buret, cercana a la estación de Malta, en la orilla derecha del Angara. En la Europa suroriental alcanza Grecia (plaquetas de las cuevas de Sarakino y Aghios Vlasis) y Rumanía y otros países como Eslovenia y Croacia, donde se localizaron básicamente objetos ornamentales. Los lugares con arte rupestre pleistoceno más orientales de Europa están localizados al sur de los Urales en Rusia, son las cuevas de Ignatiev y Kapova. En la zona centro-oriental de Europa se citan varias cavidades con vestigios rupestres paleolíticos. A Hungría pertenecen Jenő Hillebrand, a Moravia (República Checa) las cavidades de Mladec y Byc, a Rumanía la cueva de Cuciulat. En el sector suroriental se conocen la Cueva Antalia (Turquía) y la cueva Badanj (Bosnia-Herzegovina). Por el Norte se extienden hasta Alemania, de donde procede un bloque con trazos hallados en el yacimiento de Geissenklösterle y unos restos grabados en Schelklingen. Se pueden distinguir varias zonas o grupos principales con arte: el cántabro-aquitano, el mediterráneo, el renano-danubiano, el ruso, el siberiano y el británico, siendo el grupo cántabro-aquitano el que presenta una mayor densidad de hallazgos.

Las representaciones figurativas aparecen, a veces, en rocas sitas al aire libre, en abrigos de escasa profundidad y en el interior de cuevas, en algunos casos en salas muy alejadas de la entrada. La mayoría de los santuarios profundos no comienzan a la entrada de la cueva. En Commarque, Labastide, La Cullalvera, La Croze, Saint-Cirq, entre otros, el santuario comienza en el último punto en que es visible la luz del día. En algunos casos hay que atravesar algunos lagos o estrechos y difíciles pasajes. Se distinguen dos bloques en lo que respecta a las manifestaciones artísticas, el arte mueble y el parietal. Los temas figurativos del arte paleolítico presentan una importante homogeneidad. A pesar de la amplia vigencia de sus manifestaciones, los temas variaron muy poco. Se distinguen tres grupos temáticos: los animales, ideomorfos y antropomorfos. Los dos primeros son los más habituales (Sanchidrián, 2005; Leroi-Gourhan, 1968; 1988b; Delporte, 1982; Corchón, 1990, 1998; Nougier, 1968; Ucko y Rosenfeld, 1967; Jordá y Blázquez, 1978). Algunos lugares de las cavidades cuentan con una decoración más profusa, que contrasta con vacíos en otros puntos. Los artistas acuden con frecuencia a la superposición. A veces se escogen para la decoración zonas de las cavidades de difícil acceso, como el Camarín de Le Portel.

Una de las características de la ejecución de los paneles es la ausencia general de paisaje, la yuxtaposición de figuras y la superposición. Precisamente este hecho ha dado lugar a un debate intenso en la investigación. La cuestión es si las distintas imágenes han de entenderse individualmente, aisladas o en asociación con otras figuras. Nos encontramos con dos posibles interpretaciones. Los defensores de la teoría de la magia, entendían que lo significativo era la imagen aislada, como acto mágico en sí mismo; la superposición era una evidencia de una serie de actos acumulados en el tiempo. Laming-Emperaire y Leroi-Gourhan mantienen que las agrupaciones y superposiciones de figuras se producen conscientemente, con un

interés compositivo. En el caso de las superposiciones, las asociaciones significativas se situarían en distintos planos. En nuestra opinión, asociaciones y superposiciones reflejan un acto consciente con su significado. No obstante, además de la intencionalidad que se le pueda otorgar a estos hechos, sí que existen algunos casos claros de lo que se pueden denominar escenas. Se puede citar el friso de los ciervos nadando de Lascaux, la costilla grabada de la cueva de Pekárna con caballos pastando, diversos casos de mamuts afrontados que pueden reflejar una pelea de machos. Eso sí, más allá de ver en ellos un simple hecho de interés naturalista, puede existir un contenido simbólico.

Temática

Animales

Los contenidos del arte paleolítico corresponden principalmente a diversas especies animales. El mundo animal, base de la subsistencia y economía de este período, es el objetivo principal del arte de este momento. Se advierte una selección intencional de la fauna. Una serie de animales son los habitualmente presentes en estas manifestaciones. Los grandes herbívoros son los más frecuentes: bisonte, uro, caballo, ciervo, reno, cáprido, así como grandes paquidermos, mamut y rinoceronte lanudo. Se dan también representaciones de carnívoros como el lobo, el león de las cavernas y el oso pardo; a veces peces y algunos pájaros. De entre todos ellos el caballo y los bóvidos son los animales cuantitativamente más importantes.

Los cálculos efectuados por Leroi-Gourhan sobre la incidencia de cada especie animal en el arte rupestre indican los siguientes datos (Leroi-Gourhan, 1968: 60-61): 610 caballos, 510 bisontes, 205 mamuts, 176 cabras, 137 toros, 135 ciervas, 112 ciervos, 84 renos, 36 osos, 29 leones, 16 rinocerontes, 8 gamos megaceros, 3 carniceros, 2 jabalíes, 2 gamuzas, 1 antílope saiga. Se añadirían 6 pájaros, 8 peces y 9 «monstruos». Dentro del apartado de las consideradas figuras fantásticas o monstruos destaca el «unicornio» de Lascaux y otros animales fantásticos en Le Gabillou, Pergouset o Les Trois-Frères. Por supuesto, en el listado de animales no todos se pueden evaluar al mismo nivel. Algunos de ellos, su presencia es bastante anecdótica, y hay que entenderla dentro de la variabilidad temporal y geográfica del desarrollo del arte, es decir, que algunos animales pudieron actuar como equivalentes o sustitutos de especies propias de otras áreas o momentos climáticos. Estas sustituciones pueden afectar, por ejemplo, al ciervo y al reno, al toro y al bisonte. Otro caso similar es el del mamut; los mamuts están repartidos en un número relativamente restringido de cavidades y de ellos la mitad corresponden a Rouffignac.

Las figuras animales suelen mostrar realismo y son reproducidas habitualmente de perfil. Las cavidades suelen contener una cierta variedad de especies dentro de las

ya citadas, aunque puede darse un predominio de alguna de ellas, como es el caso del mamut en Rouffignac. Los animales pueden reproducirse completos o con ausencia de algunas zonas anatómicas, a veces sólo es representada la cabeza o la parte delantera del cuerpo. Por regla general los animales se reproducen siguiendo un supuesto eje horizontal, sin embargo, en otras ocasiones, los hallamos en posición vertical y con distintas orientaciones e incluso distintas escalas. Los animales parecen flotar en el aire, no se dibujan las líneas de suelo. Se admiten tres tipos de organización de las figuras animales en un mismo panel: en yuxtaposición amplia; en yuxtaposición estrecha; figuras superpuestas. Los animales se pueden presentar formando frisos de la misma especie o diferentes. Pueden aparecer en un mismo nivel pero en direcciones diferentes, a distintos niveles. Es frecuente la disposición «en fila», tan frecuente en el mobiliario como en el parietal, que recoge a varios animales de una misma especie que se siguen, repetidos frecuentemente en número de 2, 3 ó 4. Las figuras pueden también estar en afrontamiento o aculadas.

Figuras Femeninas: la Diosa

Las representaciones femeninas se limitan a una vulva en numerosos casos en bloques rocosos y cuevas como: La Ferrassie, Castanet, Blanchard, Commarque, Deux Ouvertures, Lluera II, Pergouset... (Sanchidrián, 2005: 225-228; Leroi-Gourhan, 1968: 68-72; Delporte, 1982). La imagen grávida de la mujer es reproducida con frecuencia en estatuillas. Siluetas femeninas grávidas se conocen también en bajorrelieves, en Abrí Pataud y Laussel. De Terme-Pialat, Saint-Avit-Senieur (Dordoña) procede una plaqueta calcárea, fechada en el Gravetiense, que presenta dos personajes esculpidos en bajorrelieve. Uno de los personajes es probablemente una mujer bastante corpulenta, de vientre y senos bien desarrollados, la otra es más enigmática. En un grabado sobre guijarro de Geldrop (Holanda) se representó una mujer en visión frontal, de formas redondeadas, con los brazos extendidos y una pierna levantada y un faldellín triangular con flecos.

Los diseños más realistas en bajorrelieves son los de la Roca de los Brujos de Angles-sur-l'Anglin, del Magdaleniense III, y de La Magdeleine, que coinciden con imágenes vistas de frente. En el primero aparecen figuradas desde la mitad del torso hasta los muslos, asociadas a dos bisontes; las mujeres tendidas de la Magdeleine yacen cada una junto a un caballo y un bisonte, del Magdaleniense Medio. De características similares es la mujer tumbada de Le Gabillou, acéfala. Por otro lado se encuentran las supuestas mujeres copulando de Los Casares y Les Combarelles, de perfil y con vientre prominente. Las siluetas femeninas estilizadas, acéfalas y ápodas, con glúteos muy señalados, forman un prototipo muy común durante las etapas tardías del Magdaleniense, tanto en el arte rupestre como en el mobiliario. Según observaciones de Laming-Emperaire y Leroi-Gourhan, las representaciones femeninas están situadas, a menudo, solas o acompañadas de figuras de grandes

herbívoros, en la región central de los conjuntos.

Antropomorfos masculinos

En cuanto a las representaciones masculinas son denominados brujos o enmascarados, presentando miembros o atributos zoomorfos, que se han puesto en relación con actos rituales o de magia propiciatoria. Frecuentemente los antropomorfos masculinos aparecen representados de forma imprecisa, como siluetas o mostrando cierta apariencia animal, lo cual se explicó por el uso de máscaras y disfraces.

Los hombres con apariencia animal suelen contar con cabezas de pájaro, cornamentas de bisonte, toro o ciervo, en algún caso colmillos de mamut o rabo. La escultura de marfil de Stadel ofrece la imagen de un hombre-león. Las placas grabadas del Magdaleniense Medio de Las Caldas (Asturias) (Corchón, 1990; 1998) contienen en un caso un sujeto cubierto de una piel animal con cuernos cortos y cola larga de tipo bóvido. Otro ejemplar del mismo yacimiento muestra un perfil humano con cabeza bestial con posibles cuernos cortos. También se puede citar la losa de Espélugues, en Lourdes, grabada con individuo con cornamenta de ciervo con barba y rabo. El bastón perforado de Teyjat del Magdaleniense avanzado contiene una especie de diablillos.

En el arte parietal, entre los hombres con cornamenta, se pueden citar varios casos. En la Cueva del Castillo se conoce un individuo con cabeza de bisonte, en el que se tuvo en cuenta para su ejecución los relieves naturales en una formación estalagmítica. El Brujo del Arco Musical de Les Trois-Frères también posee cabeza y patas de bisonte, parece ejecutar una danza, provisto de arco, mientras sigue a una bestia con cuerpo de reno. En la misma cavidad existe otro ejemplar con cabeza de bisonte, quizás danzando. La cueva de Chauvet proporcionó otro individuo con cabeza de bisonte. En Font-de-Gaume, en el sector del fondo, aparece una silueta muy borrosa que podría ser un hombre de frente, tocado con corta cornamenta. En La Pasiega se halla una figura casi idéntica: busto de fantasma tocado con posible cornamenta de bisonte. A la Peña del Candamo pertenece una especie de máscara con cabeza de antropomorfo-bisonte. El hombre de Gabillou va cubierto con cabeza de toro y larga cola, está de pie, con las rodillas dobladas. En Les Combarelles en el recodo donde comienzan los frisos grabados se halla un pequeño fantasma con el cuerpo de perfil, cabeza de frente y ojos redondeados que posee como brazos defensas de mamut. El brujo de Les Trois-Frères tiene cuerpo humano de perfil y cabeza de ciervo en perspectiva frontal. En Altamira y Lascaux existen antropomorfos con cabeza de ave. En Hornos de la Peña con cabeza redondeada y prognatismo facial, podría ser una cabeza de ave. En Addaura también parecen tener cabezas de pájaros. En los Casares se ha dicho que parecen batracios.

Los diseños antropomorfos suelen ser imprecisos o simples siluetas, algunas

itifálicas. En Pergouset una silueta antropomorfa carece de cabeza. En Les Combarelles se conocen varias siluetas y cabezas. Algunas figuras han sido denominadas «fantasmas» o «máscaras» de sexo indeterminado, que son representaciones de rostros humanos y que sólo se encuentran en el arte parietal, formados por una línea curva que dibuja un busto de frente, ojos redondeados, hombros apenas esbozados. En la galería terminal de Altamira (así como en la de El Castillo) unos salientes rocosos a los que se pintaron ojos y cejas parecen caras («máscaras»). En Font-de-Gaume o Rouffignac se afrontan dos cabezas de perfil, una de ellas de mayor tamaño, como si se tratara de una máscara.

En cuanto a escenas se citan principalmente: escenas de coito o el tema del hombre como víctima. Se conocen dos casos posibles de hierogamia: Los Casares y Les Combarelles, donde es probable apuntar la posibilidad de contemplar una cópula o precópula entre humanos. Se identifican algunos hombres de Los Casares en escenas acuáticas. Sus cabezas se han identificado con batracios. Un grupo de personajes con cabezas en forma de pico de tortuga y un hombre que parece arrojarse al agua entre un grupo de peces. Las figuras de Addaura parecen ejecutar una especie de danza. Llevan máscaras, algunas de pájaro.

El tema del personaje asaeteado se detecta en Cougnac y Pech-Merle. También se cita el hombre yacente de Cosquer. En otras escenas aparece atacado por bovinos: Villars (un bisonte arremetiendo contra un hombre de pie), Lascaux (hombre tumbado ante bisonte herido), Levanzo (extremidades humanas a la carrera delante de la boca de un gran uro). En Los Casares y en La Griega se han documentado figuras antropomorfas superpuestas a siluetas de caballos.

Los ideomorfos

El arte parietal paleolítico incluye también un apartado de «signos». Los signos se repiten constantemente a lo largo de todo el Paleolítico, son de formas muy variadas: puntos, bastoncillos, de formas cuadrangulares o rectangulares, con divisiones internas, líneas, cruces, etc. Cierta tipo de signos se conocen con el nombre genérico de tectiformes y sus interpretaciones han sido muy diversas (cabañas, empalizadas o cercos, trampas, simples señales, etc). Algunos de estos signos, por ser específicos de unas determinadas zonas, han servido de indicadores cronológicos para fijar las fases culturales en las que aparecen. A principios de siglo se tendía a identificar los signos con objetos concretos, de ahí los primeros nombres con los que fueron denominados: escutiformes, tectiformes, aviformes. Leroi-Gourhan propone que los signos derivan de la progresiva estilización y abstracción de elementos vulvares y fállicos, de ahí que propusiera una división en signos de carácter femenino y masculino (Leroi-Gourhan, 1984: 373-390). Otro tema dentro del repertorio paleolítico sobre el que se han propuesto muchas interpretaciones es la presencia de improntas de manos. Sobre las paredes rocosas de algunas cuevas se distinguen huellas de manos impresas, que se

conseguían mediante dos técnicas: con la mano impregnada en pintura y apoyada directamente sobre el paramento (manos positivas), o silueteadas con un halo de pintura (manos negativas).

Historia del descubrimiento del arte

Los primeros descubrimientos del arte paleolítico fueron objetos de arte mueble recuperados en la primera mitad del s. XIX. Se suele considerar el hallazgo más antiguo, el realizado por el Dr. Francois Mayor, entre 1833 Y 1838, en el yacimiento de Veyrier (Alta Saboya). Es un bastón perforado, grabado con una decoración geométrica, sobre la que destaca un aviforme. Otro bastón perforado fue recuperado en Veyrier, hacia 1868, decorado con dos grabados: un íbice sobre una cara y un elemento arboriforme sobre la otra (Kühn, 1971; Delporte, 1995; Gómez Tabanera, 1980 a y b; Sanchidrián, 2005; Ripoll, 1982, 1989 Y 1997; Moure, 1999). Otro objeto que frecuentemente se menciona como el más antiguo, procede de una de las cuevas de Chaffaud, en Savigné (Vienne). Se trata de una lámina ósea decorada con dos ciervas. Se suele situar entre 1834 Y 1835 su descubrimiento. Pero otras fuentes sitúan el hallazgo más tarde, entre 1845 Y 1852. Fue atribuido a época céltica en un principio hasta que en 1861 Edouard Lartet la reconoció definitivamente como paleolítica. Entre los primeros hallazgos se citan un asta de reno con grabados en «chevrons» de la cueva de Bize, cuya excavación fue iniciada hacia 1830. También hemos de incluir un caballo grabado sobre asta de reno, recogido por el Abad Croizet en Neschers, hacia 1840.

A partir de 1860 aumentan los hallazgos de arte mobiliario en varias regiones francesas, atribuidos ya al Paleolítico o Edad de la Piedra Tallada. A partir de 1860 y sobre todo a partir de 1870 la investigación se extiende desde España hasta la Europa central y oriental. Todos estos descubrimientos van haciendo cambiar la idea que el hombre tenía de sí mismo. Fue decisiva la publicación en 1859 del libro de Darwin, *On the Origin of Species by Means of Natural Selection*. Aunque abriéndose paso con dificultades, la evolución será la nueva doctrina que iba a abrazar el mundo científico. Los descubrimientos arqueológicos van poniendo de manifiesto la antigüedad del hombre.

En 1878 se identifican en las paredes de la Cueva Chabot unos grabados representando animales, pero en aquel momento no se les prestó la debida atención. En 1879 tiene lugar un acontecimiento muy importante, el descubrimiento de Altamira por Sautuola. En 1875, Sautuola había iniciado unas prospecciones en una cueva situada en un prado llamado Altamira (Santillana del Mar). En ella había observado algunas figuras en negro de la galería más interior de la cueva, pero no les dio importancia. Se puso en contacto con el geólogo Juan Vilanova y Piera, catedrático en Valencia y después en Madrid. Tres años después, Sautuola contempló las colecciones que se exhibían en la Exposición Universal de París de 1878. Esto le llevó a reemprender las excavaciones de Altamira en el verano de 1879. Mientras se hallaba excavando en la cueva, fue su hija María quien se dio cuenta de la existencia

de figuras pintadas en el techo de la sala que continuaba al lugar donde estaba excavando. Entonces correlacionó los dibujos de color negro vistos en 1875 con las figuras polícromas recién descubiertas. Publicó el folleto titulado Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander (1880), en el que dio a conocer sus descubrimientos.

En 1880 se reúne en Lisboa el Congreso Internacional de Antropología y Arqueología Prehistórica, al que acudirán Cartailhac, Mortillet, L. Lartet, F. Daleau, E. Rivière... Tras dar cuenta Sautuola de su descubrimiento, se produjo en la sala un silencio sepulcral. Cartailhac rechazó la posibilidad de la remota antigüedad de Altamira. Una parte de las causas de este rechazo se entienden al comprender la mentalidad de la época. En un mundo en el que difícilmente se iba admitiendo la antigüedad del hombre, costaba admitir que este rudimentario ser fuese capaz de mostrar tal habilidad para realizar una obra como la de Altamira, de tal perfección artística, algo contrario a los conceptos evolucionistas mantenidos en los ámbitos académicos. La noticia fue recibida con escepticismo y recelo por los prehistoriadores franceses, no aceptándose como auténticas las obras de arte de Altamira, a pesar de contar con las evidencias del arte mueble paleolítico. Cabeza visible de esta opinión fue E. Cartailhac (1845-1921), profesor de la Universidad de Toulouse, cuya autoridad acalló las dudas que sentían otros investigadores. Entre éstos se contaba Edouard Piette, que admitió la autenticidad de Altamira y que en 1887 escribió a Cartailhac, aceptando que las pinturas pertenecían al Magdalenense. Para Mortillet, el fundador de la más influyente revista científica de su época, *Matériaux pour l'histoire primitive de l'homme*, su autenticidad es inimaginable, puesto que no puede aceptar la idea de que el hombre de las cavernas haya podido tener una religión. En España, las opiniones de la ciencia oficial eran eco de las que se exponían en Francia, negando la autenticidad de las pinturas. Sautuola era apoyado por algunos amigos y colaboradores, principalmente Vilanova y Piera. El 2 de junio de 1888 murió Sautuola.

No se admitió la existencia del arte rupestre hasta 1895, en el que Lombard Dumas percibe una silueta de mamut en la cueva de Chabot. En el mismo año se observó un bisonte grabado en una galería de la cueva de la Mouthe, próxima a Les Eyzies, en Dordoña; Emile Rivière lo autenticó, lo publicó y descubrió diversos grabados. En 1895 y 1896 algunos arqueólogos aceptan una invitación de Rivière y visitan La Mouthe. Entre ellos se encuentran Cartailhac, Capitan, Féaux, Harlé y Chauvet. En 1899, a cien metros de la boca de la cueva de La Mouthe, encuentra Rivière una lámpara decorada con un íbice grabado, así como numerosas pinturas y grabados que Breuil copió y describió posteriormente. En 1896, François Daleau encuentra los grabados zoomorfos de Pair-non-Pair que, en parte, ya había observado en 1883 y que estaban cubiertos por capas del Auriñaciense Superior. El arte de Marsoulas será descubierto en 1897.

Henri Breuil comienza su labor de estudio del arte paleolítico. Desde 1897 a

1906, ayuda a Piette en sus excavaciones y le dibuja minuciosamente una parte de su gran colección de arte mueble. En 1900 visita La Mouthe y el verano siguiente, con Louis Capitan y D. Peyrony, descubre y estudia los grabados y pinturas de las cuevas de Les Combarelles y Font-de-Gaume (en los alrededores de Les Eyzies, Dordoña). Estos hallazgos consiguieron convencer de la autenticidad del arte rupestre paleolítico. En 1902, se celebra el Congreso de la Association Française pour l'Avancement des Sciences, donde Breuil aprovecha para presentar sus descubrimientos; conduce a los participantes a todas las grutas cercanas a Les Eyzies. Entre ellos se encuentran Émile Cartailhac, A. de Mortillet, hijo de Gabriel de Mortillet, D. Peyrony, F. Daleau y E. Rivière. Cartailhac reconoce su error publicando un artículo en *L'Anthropologie* que se titula «La grotte d'Altamira, *mea culpa* d'un scéptique» en desagravio a Marcelino Sanz de Sautuola. Mientras diversos descubrimientos tienen lugar en Francia, en España y el resto de Europa se lleva a cabo una importante labor de hallazgos y estudio del arte paleolítico, descubrimientos que continuarán hasta el día de hoy.

Teorías interpretativas

Arte por el Arte

La teoría del arte por el arte es la primera interpretación postulada, en un momento previo al descubrimiento de las primeras representaciones rupestres y procedente de estudios referentes al arte mobiliario. En estos momentos iniciales de la investigación no se admite una finalidad religiosa en el arte, simplemente se le atribuye una función estética. Se rechazaba que el hombre prehistórico pudiera concebir algún tipo de creencia religiosa porque para la mentalidad de la época ello requeriría un considerable grado de progreso. E. Lartet y H. Christy creían que aunque las condiciones culturales de los hombres del Paleolítico eran muy primitivas, la gran abundancia de la caza y las condiciones ambientales favorables les permitía disponer de largos períodos de ocio y de este ocio había nacido el arte. No se atribuye al arte una función más allá de la simple estética. Estos puntos de vista fueron aceptados por autores como Piette, Luquet o M. Boule. Para Mortillet las excavaciones y objetos recuperados no habían conseguido revelar vestigio de religiosidad en el Paleolítico. Veía en el arte un apego por reproducir la realidad con una finalidad decorativa. El descubrimiento del arte parietal situado en cuevas profundas hizo imposible seguir manteniendo esta teoría interpretativa. Es difícil atribuir a una motivación estética el hecho de que los prehistóricos se dedicaran a decorar en la profundidad de las cuevas.

El progreso de la etnografía en las últimas décadas del s. XIX y principios del XX permitió disponer de abundante información sobre sociedades primitivas. Los investigadores del arte paleolítico comienzan a utilizar estos datos en sus

interpretaciones, acudiendo a los paralelismos: estudios de Boas sobre los esquimales y los indios de la costa Noroeste americana o de Howitt y Spencer y Gillen sobre los aborígenes australianos. En el s. xx gradualmente va ganando terreno la idea de que el hombre paleolítico pudo tener algún tipo de creencias y que el arte pudo poseer otro sentido más allá de una simple motivación estética.

Totemismo

Durante la segunda mitad del siglo XIX y los primeros años del XX los estudios de etnografía prestan gran atención al fenómeno del totemismo, según el cual, el animal-tótem es el antepasado del clan. La palabra tótem procede de los indios norteamericanos para designar el animal, vegetal, mineral o cuerpo celeste en el que el clan reconoce un protector, un antepasado y un signo de unión. El totemismo designa una forma de organización social y de prácticas mágico-religiosas, caracterizadas por la asociación de algunos grupos organizados en clanes dentro de una tribu y su relación con determinados objetos o animales a los cuales se considera antepasados del clan (Durkheim, 1982; Lévi-Strauss, 1965).

A fines del s. XVIII apareció la palabra «tótem» en la literatura etnográfica. Morgan hizo ver su carácter generalizado entre las tribus de América del Norte y Central. B. Spencer y F. J. Gillen reunieron datos sobre el totemismo en Australia (*The native tribes of Central Australia; The Northern tribes of Central Australia*). En 1887, J. G. Frazer publicó la primera de sus obras generales sobre totemismo que proporcionaba las evidencias disponibles de creencias totémicas de todo el mundo. E. Durkheim influye con su obra *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, 1912. Consideró el totemismo la más fundamental de las expresiones religiosas humanas, de las que habían surgido el «animismo» y el «naturismo», basándose en el estudio de los indígenas australianos. La unidad fundamental de la sociedad australiana es el clan, sus miembros se vinculan a través de lazos de parentesco.

Cada clan posee un tótem, que es una especie de emblema. El tótem es una especie de dios impersonal inmanente en el mundo y difundido por una innumerable multitud de cosas. Los australianos lo conciben bajo la forma de un animal o planta, el tótem, que es la forma material bajo la cual la imagen representa esta sustancia inmaterial. Esta esencia o principio vital se encuentra tanto en los hombres como en los tótems. Los dibujos simbolizan a los propios clanes. El principio totémico es el clan pensado bajo la forma material del emblema totémico. Se trata de representaciones concretas del principio vital que él denomina el principio totémico. El principio totémico se encarna en cada individuo. En cada territorio están representados muchos clanes, cada uno con sus cultos y emblemas totémicos, pero todos pertenecen a la tribu y tienen la misma religión. El dios del clan es el propio clan divinizado. El gran dios es la síntesis de todos los tótems, al igual que las tribus son síntesis de todos los clanes.

La aplicación del totemismo en el plano teórico se encuentra por primera vez en el escocés McLennan, el cual considera el totemismo como el fetichismo más la exogamia y la filiación matrilineal. Robertson Smith fue uno de los primeros autores que teorizó sobre las creencias totémicas, pero suponiendo que el totemismo existió entre las sociedades semíticas de la Arabia Antigua. En su opinión, estas sociedades estaban compuestas de clanes matrilineales, cada uno de los cuales tenía un parentesco sagrado con una especie animal, su tótem. Los miembros de un clan se creían de una misma sangre, la misma que sus tótems. El dios del clan era de la misma sangre, porque se pensaba que es el padre físico del fundador del clan. Creía en una etapa antigua en la que la vía de descendencia se trazaba a través de las mujeres y buscó el origen del sacrificio en el totemismo. El vínculo de la religión original era coextensivo al de la sangre. Se trataba de grupos de parentesco muy cercanos con su dios ancestro.

La palabra tótem ha sido formada a partir del ojibwa, lengua algonquina. Las investigaciones acerca de los ojibwa demuestran que la primera descripción de la supuesta institución del totemismo es debida al mercader e intérprete inglés apellidado Long, a fines del s. XVIII. W. Warren, un ojibwa, en un artículo de 1885 sobre los ojibwa recoge datos sobre estos indios. Éstos estaban organizados en varias decenas de clanes patrilineales y patrilocales, de los cuales cinco pudieran haber sido más antiguos que los otros, pues, en todo caso, disfrutaban de un prestigio particular. Un mito explica que estos cinco clanes «primitivos» se remontan a seres sobrenaturales antropomorfos, salidos del océano para mezclarse con los hombres. Son el origen de los grandes clanes o tótems: pez, grulla, somormujo, oso, alce del Canadá o marta. Según Warren los cinco clanes principales habían dado nacimiento a otros clanes.

El tótem no es sólo un nombre, es un emblema, un verdadero blasón, cuyas analogías con el blasón heráldico han sido con frecuencia destacadas. Schoolcraft se expresa así sobre los tótems de los indios de América del Norte: «El tótem es de hecho un dibujo que se corresponde a los emblemas heráldicos de las naciones civilizadas, y que cada persona puede llevar encima como prueba de la identidad de la familia a la que pertenece. Es lo que demuestra la verdadera etimología de la palabra, derivada de *Dodaim*, que significa pueblo o residencia de un grupo familiar» (citado en Durkheim, 1982: 104).

Los prehistoriadores se interesaron por la noción de tótem y la aplicaron al arte paleolítico. S. Reinach fue el primero en 1899 en hacer alusión a la interpretación totémica. Reinach concibe el totemismo como una especie de culto rendido a los animales y a los vegetales, considerados como aliados y emparentados con el hombre. El tótem es sagrado, se le considera depósito de fuerza y santidad. Durante la primera parte del siglo XX los conceptos de magia y totemismo no se consideraban excluyentes. Algunos autores consideraron las actividades mágicas en el marco de ceremonias totémicas. Esta explicación es considerada por Breuil, Hamy o

Déchelette, entre otros autores. Max Raphael observó que los animales no se organizaban de forma aleatoria, punto de partida de las posteriores teorías de Laming-Emperaire y Leroi-Gourhan. Pero en lo que respecta al totemismo, admitía que los animales podían ser emblemas o tótems de determinados grupos humanos o clanes. En las cuevas observa que siempre hay una especie animal o el sexo de una especie concreta que es numéricamente dominante. Lo interpreta como la figuración del tótem del clan, imponiéndose al o a los tótems de otro u otros clanes como en la «batalla» del gran techo de Altamira.

La explicación totémica no estuvo exenta de críticas. Th. Mainage objetó que el pequeño número de especies animales plasmadas en el arte paleolítico no parecía compatible con una sociedad dividida en clanes, en la que cada uno tendría su tótem. El arte paleolítico debería caracterizarse, en ese caso, por una variedad mayor de especies y cada caverna contendría representaciones de una sola especie, o alguna especie predominante. H. Bégouén objeta que difícilmente los animales heridos que se observan en el arte de las cavernas podrían ser los tótems del grupo, pues el tótem es considerado sagrado y es tabú de los cazadores. A su vez, se podría replicar a la crítica de Th. Mainage, puesto que los animales presentes en el arte paleolítico podrían ser únicamente aquellos animales sagrados que poseerían una consideración especial, por ser los antepasados totémicos de los clanes fundadores, que ostentarían un mayor prestigio.

Magia

En 1890 se publica la primera edición en inglés de *The Golden Bough*, de J. G. Frazer, quien admite que el hombre había pasado por tres estadios de desarrollo intelectual: de la magia a la religión y de la religión a la ciencia. La definición de la magia para J. G. Frazer gira en torno a dos principios: que lo semejante produce lo semejante, base de la magia homeopática o imitativa, y que dos cosas que han permanecido alguna vez unidas permanecen siempre en contacto mágico.

S. Reinach (1858-1932) es el primero en concebir la explicación mágica, basándose en los datos que proporciona la etnografía. Pasaba a considerar el arte como una expresión de una religión muy rudimentaria que se manifestaba a través de prácticas mágicas. La esencia de la magia consiste en equiparar la imagen con lo representado. A través de la magia, el hombre prehistórico trata de asegurar el éxito de la caza y la multiplicación de los animales. Los argumentos para sustentar una teoría de la magia se basan en el predominio de representaciones animalísticas que forman parte de la alimentación, en la ubicación de las pinturas en lugares profundos y en galerías de difícil acceso o en la presencia de animales con flechas. Los bastones de mando son instrumentos de culto del hechicero. A los tectiformes los denomina chozas o trampas. Ciertas imágenes antropomorfas son denominadas por él «ratapas», basándose en paralelos australianos y aludiendo a ciertos seres con un papel

fecundante.

La gran mayoría de los investigadores aceptaron la teoría de la magia, entre ellos H. Breuil, J. L. Capitan, H. Obermaier y H. Bégouén. La explicación de Reinach incorpora los dos aspectos principales de la magia que serán desarrollados con más detalle por escritores posteriores: el de la magia de caza y el de la magia de fertilidad. Para Breuil las cuevas pintadas eran santuarios religiosos destinados a la realización de ritos y ceremonias. Entiende que la preocupación de los artistas se centraba en la consecución de la caza y en conseguir que ésta abunde y procree. Los puntos de vista de Breuil quedan principalmente expuestos en la monografía de la caverna de Altamira publicada en 1906, *La Caverne d'Altamira à Santillane, près Santander (Espagne)*, de E. Cartailhac y H. Breuil, que supone una interpretación del arte rupestre bajo una amplia aplicación del paralelismo etnográfico; la monografía de 1910 sobre la caverna de Font-de-Gaume, la de 1924 de la caverna de Les Combarelles y en su obra de 1952, *Quatre cents siècles d'art pariétal*, donde sintetiza sus conocimientos del arte paleolítico.

La explicación del arte basada en la magia de caza se fundamenta en el predominio de animales que forman parte fundamental de la alimentación de estos grupos de cazadores-recolectores, en las figuras de animales heridos y el hecho de que aparezcan en lugares alejados de la entrada de las cavernas, presentando en algunos casos un acceso difícil. La presencia de las Venus paleolíticas, animales grávidos, animales en actitud de cópula o de preacoplamiento y signos sexuales, sobre todo femeninos, sugerían a Breuil la existencia de una magia complementaria a la que denominó rito de la fertilidad o fecundidad, encaminado a aumentar por medio de la magia no sólo el número de animales, sino también el de seres humanos. Los bajorrelieves de los abrigos de La Magdeleine o Angles-sur-l'Anglin sustentan la idea de ritos de fecundidad. Los animales peligrosos se entienden como parte de ritos de repulsión o destrucción.

Interpreta los signos denominados tectiformes como trampas para atrapar los malos espíritus o residencia de los espíritus de los antepasados en un rincón aparte del resto de la caverna. Las improntas de manos que aparecen sobre algunos cuadrúpedos, entiende que podrían indicar el deseo de apropiación del animal. Los antropomorfos masculinos que portan máscaras serían brujos disfrazados. Para Breuil algunas representaciones, como el brujo o dios de Trois-Frères, serían divinidades que rigen la multiplicación y las expediciones de caza. En lo recóndito de las cuevas, los brujos o magos del clan admitían a los iniciados y a los que iban a iniciarse, pintaban o grababan las figuras de los animales y luego danzaban ante ellas y las herían simbólicamente, creyendo que así facilitaban su caza. Los bisontes de arcilla de Tuc-d'Audoubert serían una prueba de ritos de fecundidad para conseguir la multiplicación de las especies. Los signos en forma de pluma eran considerados flechas. Los animales heridos o el oso modelado de Montespan con el cuerpo lleno de orificios forman parte de los ritos y de la magia de caza. Las superposiciones se

entendían como sucesión de actividades mágicas.

Monoteísmo y culto a la Diosa Madre

Lentamente se abre paso la idea de un primer monoteísmo en época paleolítica. Wilhelm Schmidt (1868-1954), en su monumental obra *Der Ursprung der Gottesidee* (1912-1919), estudia cómo el hombre primitivo en la etapa de la caza ya ha desarrollado una avanzada conciencia religiosa que se manifiesta en el primitivo monoteísmo. El influjo de estos estudios se puede observar en algún autor.

Sin duda, el culto a una Diosa está registrado desde los momentos del Paleolítico Superior. El papel de esta Diosa es ampliamente conocido en culturas posteriores. M. Gimbutas en *The Language of the Goddess* define los símbolos que forman parte del culto y religión de la Diosa, difundido ampliamente desde el Neolítico, estableciendo lazos de algunos de estos elementos simbólicos con el Paleolítico. La Diosa es la donante de vida y portadora de la muerte, de la regeneración y la renovación.

Dualismo sexual

En los años sesenta, A. Laming-Emperaire y A. Leroi-Gourhan plantean la teoría del dualismo sexual. Ponen énfasis en la idea de que el significado del arte paleolítico debe basarse en el análisis del propio arte, cuestionando el uso de paralelos etnográficos. La decoración de cuevas y abrigos responde a una elección y asociación intencional de temas, que reproduce un esquema de organización de las cavernas-santuario.

A. Laming-Emperaire en su tesis doctoral *Le signification del art rupestre paléolithique*, publicada en 1962, sostiene que las figuraciones y signos que aparecen en el arte parietal no han sido realizados aleatoriamente, obedecen a unas pautas. Comprueba que cierta temática se repite y le hace pensar que pudo dominar en el arte un tema configurado como un dualismo de oposición entre un elemento masculino (bisonte) y un elemento femenino (caballo). Parte de la existencia de dos tipos de santuarios, de acuerdo con su localización topográfica, y que presentan entre sí profundas diferencias en el orden técnico, estilístico e iconográfico. Los «santuarios exteriores» se localizan en zonas iluminadas, en abrigos o en los primeros metros de las cavernas. En los santuarios profundos domina la oscuridad.

La presencia conjunta en los yacimientos de Laussel, Angles-sur-l'Anglin y La Magdeleine de la mujer y el bisonte (cuerno de bisonte en Laussel) le hace pensar en una asociación entre la mujer y el bisonte, atribuyéndole al segundo un significado masculino. Este emparejamiento se encuentra también en yacimientos subterráneos, como es el caso de las mujeres-bisonte de Pech-Merle o una vulva grabada en un bisonte de Bédeilhac. La asociación mujer-caballo se podía observar en otras representaciones de Le Portel. El caballo reflejaría el principio femenino. Constata el

emparejamiento frecuente de ciertos temas, especialmente el bisonte y el caballo. En Lascaux, advierte una composición voluntaria del bisonte y el caballo en grupos simétricamente superpuestos. Distingue la existencia de otros temas: bisonte-jabalí (Altamira), caballo-felino (Font-de-Gaume, Niaux), mamut y bóvido (Pech-Merle), etc. Estos temas podrían responder a hechos míticos o relatar el origen y la historia del grupo humano y sus relaciones con las especies animales, o ser una antigua metafísica en la que cada especie animal o humana tiene su lugar. La división sexual debe ser el elemento primordial. Las figuras parietales no son el mero resultado de la adición repetida de elementos aislados, son para ella composiciones. Los paleolíticos componen grupos de animales y utilizan la yuxtaposición o la superposición como composición.

A. Leroi-Gourhan sigue la línea emprendida por Laming-Emperaire. Estudia la frecuencia, distribución y asociación de las figuras a lo largo de los distintos sectores de las cuevas. La teoría de A. Leroi-Gourhan es expuesta en *Préhistoire de l'Art occidental* (1965). Para él las asociaciones figurativas son intencionales y responden a una decoración de las cuevas según un plan sistemático y a una organización de las cuevas en santuarios. Estadísticamente los animales plasmados en un mayor número de ocasiones son caballos o bisontes, por lo que concluye que tenía que tratarse de dos temas acoplados o yuxtapuestos, A y B, respectivamente. Esta repetición de temas emparejados reproduciría un sistema dual. El resto de animales, considerados complementarios, son clasificados según su situación en los santuarios: el grupo C lo integran el ciervo, la cierva, el mamut, el íbice; el D el oso, el jabalí y los felinos. En conjunto se trataría de un sistema metafísico basado tanto en la oposición como en la naturaleza complementaria de los dos sexos. El conjunto central del santuario lo constituye una composición que por lo general reúne al bisonte y al caballo (Angles-sur-l'Anglin, Le Gabillou, Cap-Blanc, Les Combarelles, Font-de-Gaume, La Magdeleine, Marcenac, Labastide, Le Portel, Niaux, Altamira, entre otros) y signos de uno y otro sexo. Los dos grandes herbívoros emparejados constituyen el tema fundamental, repitiéndose conscientemente en sucesiones varias. Este grupo central aparece flanqueado por animales complementarios, por lo general cérvidos o cápridos. Se yuxtaponen signos con valores masculinos y femeninos. El tema general es la fecundidad.

Mientras que para Leroi-Gourhan hay en el arte paleolítico dos principios, femenino (mujer o signos femeninos = bisonte) y masculino (hombre o signo masculino = caballo), Laming-Emperaire opinaba sobre estas correspondencias en sentido contrario. Los documentos que le llevan a interpretar la relación del bisonte con lo femenino son: la Venus de Laussel porta un cuerno de bisonte en su mano; en los frisos en bajorrelieve de Angles-sur-l'Anglin y La Magdeleine se observan mujeres y bisontes; en la cueva de El Castillo una vulva cubre a un bisonte; en Bédeilhac un bisonte modelado en arcilla se asocia a una vulva; la placa ósea de Isturitz ofrece en sendas caras bisontes y mujeres con flechas en sus costados. En la

denominada plaqueta de la «mujer del reno» de Laugerie-Basse advierte una mujer aparentemente embarazada y las patas de un bisonte. Pero especialmente es la transformación de una silueta femenina en bisonte en un panel de Pech-Merle lo que le lleva a inclinarse por esta interpretación.

Los signos los considera una derivación de la figuración de vulvas y elementos fálicos. Asimila por ello las vulvas con los signos plenos en forma de círculos, triángulos y, en general, formas cerradas. Los órganos sexuales masculinos derivarían en signos en forma de trazos verticales, bastoncillos, puntos. Observa emparejamientos de signos femeninos con signos considerados masculinos. Asimila la cueva a la vagina. A las manos las considera femeninas. El sistema se apoya en la alternancia, complementariedad o antagonismo de los valores masculino y femenino, por lo que cabría pensar en un culto de la fecundidad.

Existiría una compleja idea de fecundidad que impregna todo; la mujer, principio universal de la fecundidad, ocuparía el espacio central. El santuario simboliza la existencia de ambos principios: masculino y femenino, que se reparten a lo largo de la cueva. A la entrada de las cavernas se sitúan los animales y signos del grupo masculino, en el centro aparecen ambos temas emparejados y en las zonas profundas vuelven los animales del grupo masculino. Los animales peligrosos (león, rinoceronte...) se sitúan al fondo. Esta disposición sería el reflejo de toda una composición general del universo, caracterizada por la contraposición de los dos principios. Las asociaciones de animales las encuadra dentro de dos tipos: de complementariedad en la zona central (bisonte-caballo) y de equivalencia en el contorno de las composiciones. Un aspecto de la mentalidad paleolítica lo constituye la repetición del mitograma a diferentes planos y a distancias variables. Este hecho hace que el mismo tema vuelva a aparecer diversas veces en la misma cavidad: en Les Combarelles la díada caballo-bisonte o caballo-aurochs con reno o mamut como complementarios ocupa todas las paredes mediante asociaciones sucesivas. Para Leroi-Gourhan, todo parece mostrar que las cuevas decoradas son santuarios cuya decoración se encuentra organizada, procediendo a través de composiciones repetidas, separadas por zonas de transición. Admite que el arte paleolítico se nos presenta sostenido por una ideología de carácter religioso.

Chamanismo

Desde las primeras teorías de la caza se interpretaron los antropomorfos como hechiceros, atribuyéndoles la realización de ceremonias mágicas. Mircea Eliade, Weston Le Barre, J. Halifax, A. Lommel, N. Smith sugirieron que ciertas pinturas paleolíticas podrían representar o tener relación con chamanes. J. Clottes y D. Lewis-Williams retoman esta cuestión (*Les chamanes de la préhistoire*, 1996). Parten del hecho de que el control y la explotación de los estados de conciencia alterada constituyen la base del chamanismo, cuyo estudio enfocan desde una perspectiva

neuropsicológica. Estudian los distintos estadios de conciencia alterada. En un extremo del espectro se encuentran los estados profundos inherentes al chamanismo (el trance). Los extraños parecidos existentes entre chamanes de diferentes partes del mundo y diferentes épocas provendrían de la manera en que el sistema nervioso humano reacciona en estado de conciencia alterada. Entienden que el sistema nervioso humano responde de forma similar en cualquier sitio, aun cuando puedan variar los significados atribuidos a sus respuestas culturales, en función de cada cultura. El consumo de alucinógenos constituye una de las prácticas humanas más extendidas. Explican el arte como producto de estados de conciencia alterada.

En el primer estadio del trance, el más ligero, se ven unas formas geométricas, tales como puntos, zigzags, parrillas, conjuntos de líneas o de curvas paralelas entre sí y meandros. Hay sociedades chamánicas que atribuyen un significado preciso a algunas de estas formas geométricas, pero no a todas. Para los tukanor de Sudamérica una serie de puntos brillantes representan la Vía Láctea, objetivo de su vuelo chamánico; mientras que unas líneas curvas organizadas y paralelas representan según ellos el arco iris. En el segundo estado, los chamanes se esfuerzan por racionalizar sus percepciones geométricas. Las transforman, dentro de sus ilusiones, en objetos cargados de significado religioso o emocional, a veces, en elementos del estado de ánimo del participante. Los zigzags en movimiento se transformarían en las ondulaciones de una serpiente. El tercer estadio se alcanza por medio de un torbellino o de un túnel, al final del cual se ve una luz viva. En los laterales del torbellino aparece un enrejado. En la malla de ese enrejado, el chamán observa sus primeras verdaderas alucinaciones en forma de personas, animales u otros elementos. Cuando sale del final del túnel se encuentra en el extraño mundo del trance: los monstruos, los humanos y el entorno son intensamente reales. Las imágenes geométricas están siempre allí. En este estadio el individuo siente que puede volar y se transforma en pájaro o en otro animal; algunas veces cree transformarse en una imagen geométrica. Una de las experiencias más frecuentes es la transformación en un animal.

Entienden que estos tres estadios son universales, ya que son parte integrante del sistema nervioso humano, aunque varíen los significados atribuidos a las formas, condicionados por la cultura. Muchos de los pretendidos «signos» del arte paleolítico los hacen corresponder con las percepciones mentales de cada estadio. Las puntuaciones, zigzags, parrillas, líneas onduladas, curvas paralelas podrían ser visiones geométricas del Estadio 1. Las imágenes de antropomorfos, interpretadas como hechiceros, los cuales parecen estar disfrazados, las vinculan con las imágenes de chamanes parcialmente transformados en animales en el transcurso de sus alucinaciones del Estadio 3, aunque admiten que en algún caso podría tratarse de la representación de un dios de los animales. En ambos casos, las imágenes de personajes transformados, que claramente forman parte de un sistema de creencias dramáticas, pertenecerían al tercer estadio alucinatorio y al estrato inferior del cosmos chamánico.

El cosmos chamánico se compone de forma más general de tres niveles, superior, medio e inferior. Entre los grupos chamánicos, la universalidad de las creencias que conciernen al descenso bajo tierra puede explicarse por las sensaciones del torbellino, de origen neurológico, que arrastra a los individuos al Estadio 3 del trance, el más profundo, en el que están sujetos a alucinaciones y ven animales, monstruos y otras visiones. La entrada en una cueva paleolítica podría ser considerada como equivalente a la entrada en un trance profundo, mediante el torbellino. Las alucinaciones se combinarían con las imágenes representadas sobre las paredes, creando un mundo espiritual rico y animado. Estos autores entienden que la cueva misma es la que debiera ser vista como un conjunto, no tanto por las imágenes, sino por los espacios que singularizarían el desarrollo de ritos diferentes.

Significado astral

Lentamente se abre paso la posibilidad de la existencia de conocimientos astronómicos por parte de los hombres paleolíticos. M. König (1956) planteó la relación simbólica entre la representación de cuernos de bóvidos y colmillos de mamuts y la luna. La perspectiva torcida es más que un convencionalismo estilístico, tiene una función simbólica, la de reproducir en un mismo plano y simultáneamente las fases de la luna. El cuerno señala tanto la forma de la luna creciente como, girándola 180°, la de la luna menguante. Los dos cuernos en su yuxtaposición sobre la cabeza del animal muestran a la vez las dos fases de la luna por los lados cóncavos. Colocando el ojo en el centro, entre los dos cuernos, se consigue representar a la fase de la luna llena. Así se colocan los cuernos en vista frontal sobre la cabeza de perfil. Una vez fijado el concepto de la luna por medio de la figura animal el orden cuerno-ojo-cuerno perdió su significación de principio. El carácter lunar de un animal pintado con dos cuernos y un ojo se entendió sin más. Y por mostrar ya la cabeza las tres fases se podía renunciar a la reproducción del cuerpo.

Algunos autores se han centrado en el estudio de posibles notaciones calendáricas, sobre todo en el arte mobiliario. En este sentido hay que destacar los trabajos de B. A. Frolov o A. Marshack. A. Marshack ha apuntado el significado «cronofactorizador» de ciertos signos paleolíticos. Estableció la existencia de notaciones lunares durante todo el Paleolítico Superior gracias al estudio de objetos mobiliarios, postulando la periodicidad lunar de las series de trazos o puntos. Entre otros, estudió el friso de los caballos moteados de Pech-Merle mediante el uso de la fotografía de infrarrojos. Frolov ha señalado la frecuencia de ciertos valores numéricos relacionados con el cómputo lunar.

VI. LA RELIGIÓN PALEOLÍTICA

Comenzamos con una interpretación sobre el sentido y significado del arte paleolítico, que entenderíamos es la plasmación de un sistema de creencias de tipo naturalista-astral, con la Diosa Madre como eje del culto y sus dos manifestaciones principales: el sol y la luna, codificados bajo formas animales. Esto puede deducirse a partir del conocimiento de los significados de los símbolos presentes en el arte paleolítico, de modo comparado, como iremos analizando. Pretendemos reconstruir un modelo general aproximado correspondiente al sistema de creencias del Paleolítico Superior europeo. Para ello aplicamos unos esquemas generales característicos de religiones de inspiración astral, en el que se incluyen los mitos y ritos más frecuentes, inspirados en el comportamiento cíclico de los astros. A través de la presentación de imágenes extraídas del arte paleolítico, pretendemos identificar su función dentro de la totalidad del sistema religioso y demostrar así cómo el conjunto de elementos que constituyen el arte paleolítico adquieren sentido bajo la perspectiva de interpretación aludida. Nos interesan las figuras individuales, signos, escenas o asociaciones figurativas que pueden tener una intencionalidad significativa. Cada imagen extraída del arte paleolítico es agrupada según el tipo de mito que representa y es leída o interpretada a partir de una muestra seleccionada de mitos que corresponden a la misma temática. Las estructuras que se reiteran en las distintas versiones de los mitos, nos permiten concluir de forma aproximada su expresión original, a la que harían alusión las imágenes del arte paleolítico.

Los temas identificados en el arte paleolítico son, de este modo, interpretados a través de textos, imágenes y tradiciones orales de distintas poblaciones. Los conceptos integrados generalmente en un sistema religioso, revelados a través de los mitos, tratan de la creación del mundo y del hombre, de los elementos que lo componen, de sus dioses, la destrucción del mundo, los elementos culturales básicos en una sociedad, de la sociedad misma y de las instituciones creadas para salvaguardar los rituales. Cada tema, por tanto, será tratado a partir de las observaciones hechas en el contexto paleolítico, pero interpretándolo, teniendo en cuenta el funcionamiento general de las religiones.

VI.I. MITOS Y COSMOVISIÓN

1. La Diosa

La Diosa en el arte Paleolítico y en las religiones

La Diosa en el Paleolítico

Una divinidad creadora que adopta forma femenina presidía el sistema de creencias del Paleolítico Superior europeo. Eso se desprende de las manifestaciones recuperadas: la imagen de la Diosa la hallamos en estatuillas y en el arte parietal del Paleolítico Superior. Las figuraciones más antiguas de la divinidad femenina datan del Auriñaciense. Las estatuillas conocidas como Venus son pequeñas esculturas de mujeres desnudas de formas macizas, con caracteres sexuales muy acentuados, destacando en ellas los senos, caderas y vulva, quedando su rostro apenas esbozado. Algunas de ellas presentan el vientre flácido, tal y como queda inmediatamente después del alumbramiento, y otras, en pleno estado de gravidez. Otras figuraciones de la Diosa responden, sin embargo, a otros criterios de mayor estilización. Son figuritas de tamaño pequeño realizadas sobre materiales variables, dependiendo de si se trata de grabados o en bulto redondo. El grabado utiliza lastras calizas, esquistos y azabaches o hueso. La escultura utiliza el marfil, esteatita, calcita, marga caliza. Se trata de la Diosa Madre creadora. La podemos distinguir bajo la forma de vulva generadora, como se aprecia en imágenes grabadas en las rocas, localizadas entre otros puntos en los abrigos de Blanchard, Castanet y La Ferrassie, en el Valle de Vézère, Sur de Francia, plasmada como triángulo o con forma ovalada o circular. Los esquemas vulvares en algunos casos han sido llamados escutiformes. Sus hallazgos se han producido en Europa: Francia, España, Italia, Europa central y oriental hasta las llanuras de Siberia.

Las estatuillas femeninas, por lo general, han sido encontradas en lugares de habitación, no lejos del hogar, para la custodia del «fuego» de una familia. Así se manifiesta un culto del hogar de la madre protectora (Nougier, 1968: no). Entre 1888 y 1902, E. Piette reunirá mediante excavaciones y adquisiciones la más prestigiosa colección de figuras paleolíticas femeninas conocidas. Su artículo sobre Brassempouy, publicado en 1895, fue el primer trabajo auténtico de síntesis en torno al tema. Piette estableció diferencias entre figuraciones esbeltas (asténicas) y adiposas (leptosomáticas). Leroi-Gourhan distingue dos grupos de figuraciones femeninas: el grupo más antiguo con representaciones faciales y el más reciente con imágenes de perfil y encorvadas. Con respecto a las figuras Gravetienses observó que mantenían

un canon de construcción romboidal. Los senos, vientre, pubis y cadera se inscriben en un círculo que se prolonga hacia el torso y las piernas.

Leroi-Gourhan (1968: 68-69), con respecto a los grabados en paredes y plaquetas de Occidente, distingue algunas pautas. Los más antiguos se corresponden con mujeres enteras o simples figuraciones de pubis o vulvas antes de convertirse en signos abstractos. Respecto a las mujeres vistas en su totalidad, observa dos variantes: de frente y de perfil, cada una de las cuales se desarrolla hacia los signos abstractos. Las mujeres vistas de frente se encuentran en el bajorrelieve graveto-solutrense de Laussel; los de Angles-sur-l'Anglin del Magdaleniense III, en los que busto y pies fueron omitidos siguiendo el convencionalismo normal de esta época; las mujeres tendidas de La Magdeleine, del Magdaleniense Medio y plaquetas grabadas de la cueva de La Marche, quizás del Magdaleniense III. Las mujeres de lado aparecen en Occidente en la placa de Terme-Pialat (Dordoña), del Auriñaciense muy evolucionado. La tipología de perfil predomina durante el Magdaleniense. En Pech-Merle se observan varias mujeres de perfil y dobladas hacia adelante. Las mujeres inclinadas se hallan también en Les Combarelles. Los mismos perfiles muy esquematizados los hallamos en La Roche de Lalinde y en la estación de Couze.

La principal obra de síntesis y análisis hasta el momento es la de H. Delporte, *L'image de la femme dans l'art préhistorique* (1979). Delporte establece cinco grupos de figuras en orden geográfico: pirenaico-aquitano, italiano, renano-danubiano, ruso y siberiano. Distingue tanto por el estilo como por la técnica cuatro tipos (Delporte, 1982: 263-265): vulvas grabadas características del Auriñaciense y que persisten en el Gravetiense y en el Magdaleniense; figuraciones en bulto redondo o en relieve, generalmente vistas de cara y que se dan en el Gravetiense; figuraciones grabadas o esculpidas en bulto redondo del Magdaleniense Medio que constituyen la primera fase de las figuras de «perfil y encorvadas» de Leroi-Gourhan; figuras grabadas o esculpidas del Magdaleniense Reciente que se sitúan entre los tipos más estilizados. Hay que reseñar las diferencias existentes en la figuración de la Diosa; frente al tipo más conocido con formas rotundas, esteatopigias o esteatomeras, se conocen otras formas más estilizadas que pueden coincidir en las mismas cronologías.

En algunos yacimientos —Kostienki, Malta, Buret— se localizaron las estatuillas en el suelo de la choza, es probable que de pie, en un nicho. Las figurillas ocupan el «Nicho de Dios», como hoy se llama al lugar de culto en las casas de Baviera (Kühn, 1971: 259). En cuanto a su localización, han aparecido en abrigos, en cabañas y en fosas. De las que se conocen las circunstancias sobre su descubrimiento y fueron encontradas en abrigos o cuevas en Europa occidental, se pueden citar varios hallazgos. La estatuilla recogida en el Abrigo del Cartero de Tursac se encontraba en la proximidad de la pared del abrigo, en una zona en la que la densidad de los vestigios arqueológicos se presentaba relativamente débil. Próximo y orientado hacia ella se recuperó un antebrazo de artiodáctilo, muy probablemente un bisonte. La estatuilla de Lespugue apareció junto a la pared de la cueva, en una zona periférica

del hábitat relativamente escasa en vestigios arqueológicos. En Mauern se recuperó en una zona de escasa densidad arqueológica, próxima a la pared (Delporte, 1982: 293-296).

F. Háncar observa sobre Kostienki I-1 que las estatuillas se encontraban en el interior de una vasta habitación, ocupando un nicho más o menos circular, situado en la proximidad de un hogar, en el extremo Noreste de la cabaña. Algunas de ellas fueron recogidas rotas en fosas de provisiones o fosas almacenes. En la estación próxima al lago Baikal de Malta (Siberia), en las cabañas se observó una repartición de los objetos en dos sectores. A un lado aparecieron armas de caza, tales como cuchillos, bifaces, puñales en hueso y figurillas de pájaros; a otro lado se presentaban raspadores, agujas, leznas, un collar, diversas piezas decoradas y estatuillas femeninas. En Nebra, una estación situada al Sudoeste de Halle (Saxe, Anhalt, Alemania), dos de las tres figurillas magdalenenses descubiertas lo fueron en agujeros de poste, y una tercera en una especie de cista constituida por seis pequeñas lastras verticales, cubiertas por una gran lastra horizontal. En Gónnersdorf, cerca de Colonia (Alemania), G. Bosinski notó que las plaquetas grabadas con figuraciones se presentaban con la cara decorada en contacto con el suelo, dándole la impresión de que habían sido rotas voluntariamente. En Gagarino (Ucrania) se descubrieron siete venus colocadas a lo largo de las paredes internas de una cabaña de forma oval de 5,5 m de longitud y con un hogar único, lo que hizo pensar que eran de propiedad individual y estaban situadas en el lugar que cada persona tenía destinado para dormir. En el yacimiento de Eliseevitchi (Ucrania) se descubrió una casa hecha mediante una armadura en huesos de mamuts (Delporte, 1982: 182). Cerca se encontró una especie de montículo con unos veintisiete cráneos de mamut y dispuestos entre ellos una estatuilla de Venus. La estatuilla de marfil carecía de cabeza, pies y brazos. La Diosa y el mamut se vinculan con el ciclo lunar, evocado en el colmillo del mamut.

Delporte (1982: 296) destaca diferentes tendencias en cuanto a la localización de las figurillas:

- en un lugar al margen de la zona principal de ocupación.
- conservadas en un lugar especial, un nicho, cista o cavidad especial.
- en algunos casos parecen haber sido rotas intencionalmente y tiradas a silos, contenedores de provisiones o como desechos de habitación, quizás coincidiendo con el abandono de la habitación.

En algún caso parece que puede hablarse de retrato femenino. La cabeza gravetiense de marfil de Dolní-Véstonice mantiene una cierta disimetría, parte de la boca y un ojo están mal terminados, desdibujados con respecto a la otra mitad del rostro. Este hallazgo se produjo en una sepultura, junto a los restos inhumados de una mujer con deformaciones patológicas en cara y mandíbula, lo cual apunta a un posible retrato (Sanchidrián, 2005: 108).

Ciertos autores, entre los que se incluyen Piette, Boule, Hoernes, Menghin,

Bégouén, basándose en comparaciones etnográficas, dedujeron que las figurillas femeninas eran imágenes de la fecundidad. S. Zamiatnin piensa que este tipo de personajes podrían ser una especie de sacerdotisas de la caza. O. Menghin las aproxima a las imágenes de la Diosa Madre conocida en el Neolítico. Saccasyn della Santa distingue diversas interpretaciones posibles, entre las cuales podrían ser figuras de antepasados, magas, sacerdotisas o vestales. Las Venus pudieron ser representaciones de la gran Diosa Madre, la abuela del grupo social, la Diosa creadora, de la fecundidad, la vida y la muerte, protectora de los animales. Este tipo de imágenes iniciadas en el Paleolítico Superior pervivirán en tiempos posteriores. Las figuras humanas de madera se hallan hasta hoy día entre los cazadores siberianos de renos (ostyaks, yakuts, goldi, etc.) para representar el punto de origen ancestral de toda la gente, y son siempre femeninos. La choza le es confiada a la pequeña figura cuando sus habitantes la abandonan para ir de caza (Campbell, 1991: 358). Entre cazadores y recolectores es la madre primitiva, la portadora de la vida, la fuerza primigenia engendradora y fecunda que mantiene el linaje (Kühn, 1971: 259). En las moradas de los esquimales, como ha demostrado E. Háncar, aún hoy se encuentran estatuillas femeninas, llamadas Schuli. Constituyen el Espíritu Protector de la familia, la Madre antiquísima, la figura primitiva del clan o de la horda, y pasan de generación en generación. Sugiere E. Háncar que el fondo psicológico de la idea proviene del reconocimiento de la mujer como fuente de una fuerza mágica efectiva. Idea virtual eterna que ve en la Mujer la personificación del principio y continuación de la vida, así como el símbolo de la inmortalidad.

La Diosa en las religiones

En las religiones de las civilizaciones antiguas la Madre Diosa era la fuente de toda vida. A través de diversas religiones antiguas y primitivas podemos conocer los elementos esenciales vinculados a su culto. El mundo es creado a partir de su cuerpo y a él retorna al final de sus días. Su naturaleza es un ciclo interminable de nacimiento, muerte y renacimiento. Contiene la totalidad de los opuestos, lo masculino y lo femenino, la creación y la destrucción. Estatuillas de la Diosa Madre, generalmente desnuda, pero coronada por una especie de tocado o tiara, como atributo de su alto rango, se generalizaron en los poblados neolíticos del Oriente Próximo, pasando más tarde a Europa. De Chatal Hüyük (Neolítico de Anatolia) destaca una estatuilla sedente en un trono flanqueado por felinos. Se encuentra en el preciso momento de dar a luz. La cabeza del feto aparece entre sus piernas. En el yacimiento neolítico de Hacilar aparecieron asimismo variados tipos de figuritas femeninas. La Diosa es representada de pie o sentada, sola o acompañada de un cachorro de felino o de un adolescente, hijo o amante, con el que juega o se apareja; en actitud de parto, con el vientre pegado al suelo, entronizada. El hijo amante de la Diosa era normalmente concebido en Próximo Oriente como toro (Blanco Frejeiro,

1972: 24-26), principio fecundador de la diosa Tierra. Su sacrificio coincidía con su muerte y resurrección anual.

Las figuras de la Diosa son variadas, estantes o sedentes, solas, en el acto del parto o acompañadas del dios-niño entre sus brazos. Se impone un paulatino proceso de abstracción en el tratamiento de las formas y esquematización de los rasgos y detalles anatómicos. En los niveles correspondientes del IV y III milenio a. C. la imagen de la Diosa se plasma en forma de ídolos de superficies planas, cabezas y cuellos unidos en un sólo bloque. Ídolos representando a la Diosa Madre se encuentran en Chipre, islas del Mediterráneo, Grecia, Rumanía, Bulgaria, etc.

Casi todas las cosmologías imaginan los comienzos como el caos o como un espacio oscuro que describen como aguas primigenias. De aquí surge la Diosa. Ella forma el cosmos y se manifiesta a través de una gran variedad de elementos. Aparece como multiplicidad y como la única que es inmutable. Las formas de vida que contiene forman parte de un ciclo constante de nacimiento y muerte. La creadora contiene la vida, la muerte y otros pares indivisibles de opuestos, como el caos y el orden, la oscuridad y la luz (Husain, 2001: 42). En las lenguas semíticas existe la expresión mítica *pi-kól* «vientre de todo» (*pú*: vientre), que se aplica a Tiamat: «la que ha parido el todo» (Enuma Elish 14) y personificación de las aguas tenebrosas del abismo primordial (Cencillo, 1998: 343-344). La Diosa es la matriz de la que todo surge. La diosa acadia Mami, o Ninhursag, reciben la doble advocación de «vientre-madre» y «creadora del destino». Ella es el ciclo del tiempo, es el vientre creador.

La idea de un ser primigenio abarcador de todo es corriente, Ymir en Escandinavia, Kunapipi en la leyenda australiana. En Babilonia era una hembra monstruosa, la Diosa Madre del mundo abismo, Tiamat. La diosa cósmica del Antiguo Egipto era Hathor, considerada por los sacerdotes que teorizaban como «la personificación del gran poder de la naturaleza, que estaba concibiendo y creando permanentemente, y dando a luz y criando y manteniendo todas las cosas, tanto grandes como pequeñas». Según Plutarco, a Isis (que al final absorbió los atributos de Hathor) se la llamaba a menudo con el nombre de Athene, que significa «procedo de mí misma» (McKenzie, 2000: 181). Deméter significa «morada materna». Se relaciona con la creencia en la procedencia del mundo del cuerpo de la Diosa, concebido como seno materno, útero (Cencillo, 1998: 344, 349). Para los Thompson de la Columbia Británica, hace mucho tiempo que la Mujer Tierra se transformó en el mundo actual: su melena constituyó los árboles y la hierba, su carne se convirtió en la Tierra, sus huesos en las rocas y su sangre en las aguas (Molyneaux, 2002: 22). La «Mujer de parto» es una figura pintada por los aborígenes de Arnhem (Australia). Suelen describir esta figura como la «vieja» o «madre de todos», que llegó al Norte de Australia con forma de serpiente y parió a los antepasados (Husain, 2001: 8).

Esta idea de la mujer creadora y autofecundante es corriente en la mitología de diferentes culturas. El creador de muchos mitos creacionales no es masculino ni femenino, sino ambas cosas a la vez. La Diosa se concibe como la unidad que integra

los opuestos. Andrógino es un término derivado de dos palabras griegas: *andrós* (varón) y *gyné* (mujer); define los dos aspectos que confluyen en la figura de la divinidad creadora. El dios andrógino crea el mundo a partir de sí mismo. El concepto del Andrógino pervive en las enseñanzas esotéricas de las religiones mundiales, en el taoísmo, el hinduismo, el budismo... En las antiguas teogonías, los seres divinos no tienen necesidad de una pareja para engendrar; aunque presentados como masculinos o femeninos, son andróginos. En el panteón de la Grecia antigua Gaia concibió y dio a luz sin intervención masculina. Tiamat se concibe como entidad femenina y bisexuada. Así se explica el proceso de creación a partir de la figura femenina. La Madre universal es Ataensic en la mitología iroquesa, o Ixquic, la mujer sin marido del Popol-Vuh, o Ahsonnutli, la deidad principal de los navajos, considerado el creador del cielo y tierra. Se creía que esta última deidad poseía las cualidades de ambos sexos, y lo llamaban el Hombre-Mujer Turquesa (Spence, 2000: 118). La Madre Tierra puede adquirir muchas formas. Proporciona todo lo que alimenta la vida, es la «criadora», es a la vez el punto de origen y el punto adonde toda vida regresa cuando concluye (Zimmerman, 2003: 25).

La Diosa conocía el secreto de la inmortalidad, es dueña del secreto de la vida. Mientras las mujeres, hechas a su imagen y semejanza, podían reproducirse a sí mismas, los hombres carecían de existencia más allá de sus cuerpos. Esta idea los llevó a buscar sin cesar la superación de la muerte y a alcanzar el secreto de la inmortalidad (Husain, 2001: 45). Los ojibwas dicen que: «La mujer es eternidad, porque el hombre nace de ella y a ella regresa» (Zimmerman, 2003: 25). En el Paleolítico Superior pudo existir un reconocimiento de la mujer, especialmente en sus períodos de preñez, como el centro y la fuente de una fuerza mágica efectiva, principio de vida, símbolo de inmortalidad. Muchas razas cazadoras primitivas tienen la leyenda de una edad aún más primitiva que la suya, en la cual las mujeres eran las únicas poseedoras del arte mágico (Campbell, 1991: 358-362). Entre los onas de Tierra del Fuego ésta es la idea fundamental de la leyenda del origen de la logia o Hain de la sociedad secreta de los hombres. Los misterios del nacimiento y la menstruación son considerados manifestaciones de un poder mágico. Estos factores fisiológicos favorecieron un reconocimiento de la mujer como generadora de vida y poseedora de un poder especial. La mujer se concibe como guardiana del hogar, del fuego, de la vida. Sólo ella es fuente o transmisora del poder mágico.

La Diosa es representada y adorada en sus aspectos destructivos, como portadora de la muerte. La esposa de Shiva era Parvati (la Montaña). Se la adoraba llamándola la Graciosa (Uma), la Madre (Ambika), la Buena Esposa (Sati), la Brillante, la Dorada (Sauri). Pero también la Inaccesible (Durga), la Negra (Kali), la Aterradora (Bhairavi), la Horrible (Karalán) y en estos casos era la diosa de la destrucción. En el mundo celta, Morrigan o Macha cumplen un papel similar. En sus aspectos destructivos es frecuentemente adorada bajo la forma de una fiera. En Egipto es el caso de Sacmis.

En la mitología vasca, la Diosa Mari y su ciclo aparece claramente emparentada con la Gran Madre del Paleolítico y su metamorfosis en múltiples figuras o personificaciones de la propia naturaleza divinizada (Genga, 1988: 17). Mari, en algunas partes del país significa Señora, y va acompañada luego del nombre de la montaña o caverna donde suele aparecer (Callejo, 1995: 156). Mari es la diosa total, pare o engendra todo (Ortiz-Osés, 1996: 75). La Tierra Madre lo integra todo, ya que se trata de una Tierra cósmica, que en su ilimitación lo abarca todo de abajo arriba. La Tierra se diferencia en tres reinos y en cuatro elementos, configurando una realidad tensional con dos aspectos relevantes: la Luna en el interior nocturno y el Sol en el exterior diurno. Mari aparece en las figuraciones, sedente, en su cueva. Otras veces asociada al hogar, a la cocina, al fuego. Sus símbolos son: hoz, pan, cordón umbilical, arco-iris. El arquetipo vasco del numen o divinidad matriarcal-femenina Mari, personificación de Ama Lur (Madre Tierra) es nuclear (integra luna y sol femeninos) (Genga, 1988: 8, 10, 17; Ortiz-Osés, 1996: 55 - 57). El fuego clánico pertenece al imaginario solar. Es hijo de la Tierra Madre. La tierra y el agua se asocian a la luna, mientras que el fuego y el aire lo hacen al sol; de esta forma el blanco (acuático) y el negro (terráceo) son lunares, mientras que el rojo resulta solar. Se dan diferentes asociaciones de contrarios, por ejemplo, la visión de la luna y el sol como dos ojos o caras de una misma realidad (Ama Lur), al modo como el neutro/ambivalente Brahma hindú se expresa en su aspecto femenino o masculino (Ortiz-Osés, 1996: 55-57, 65). Los avatares de Mari son sus encarnaciones o formas que adopta. Se produce su metamorfosis en múltiples figuras que son representaciones de las fuerzas telúricas o personificaciones de la naturaleza divinizada (Genga, 1988: 17), adoptando generalmente figuras zoomórficas (caballo, novillo, buitre, serpiente...) o cuando atraviesa los aires en forma de nube blanca, ráfaga de aire, arco iris... (Callejo, 1995: 157). Así, se la puede ver sentada en un carro que cruza los aires tirado por cuatro caballos, o con pie de cabra.

Iconografía y manifestaciones de la diosa

Los atributos que habitualmente presenta la Diosa en las mitologías son correlacionables e identificables con los rasgos que caracterizan las figuraciones femeninas paleolíticas. Es decir, que podemos identificar las representaciones femeninas del arte paleolítico con la figura de la Diosa y analizar sus manifestaciones.

Andrógino

La figura del andrógino aparece en muchos mitos cosmogónicos y es rastreable entre los caracteres atribuibles a la Diosa paleolítica. La divinidad creadora, aunque en esencia es considerada femenina, reúne en sí misma la potencialidad de los dos sexos.

La dualidad de principios que integra queda habitualmente reflejada en su iconografía. La imagen más frecuente del Andrógino es la de una figura bilateral dividida verticalmente, masculina a la derecha y femenina a la izquierda, o mediante una división horizontal, de arriba abajo, hembra y macho. Los Brahmanes de la India expresaban la misma idea cosmogónica por una estatua imitativa del Mundo que reunía los dos sexos. El sexo masculino llevaba la imagen del Sol, centro del principio activo; el sexo femenino la Luna, que fija el principio y las primeras capas de la Naturaleza pasiva (Dupuis, 1870: T. 1, 83). En China, el creador es considerado un hombre pero es representado de forma similar. En ocasiones lleva un Sol en una mano y la Luna en la otra (Werner, 1997: 72). Esta dualidad de principios se puede observar en el arte paleolítico. La Diosa de Laussel sostiene un cuerno en su mano derecha con 13 marcas (año lunar) como símbolo lunar o principio masculino inmanente de la Diosa, su aspecto fálico. Mientras, la otra mano la mantiene apoyada sobre el vientre, portando un disco (símbolo solar), circular y femenino (Fig. 12).



Fig. 12. Venus del cuerno. Laussel (Dordoña, Francia). [AA. VV. (1982): *Historia Universal del Arte*. Tomo I. Sarpe.]

Otras imágenes de la Gran Diosa como Andrógino la muestran con su mitad corporal superior con aspecto fálico (Fig. 13-14). De este modo, esta divinidad que se crea y fecunda a sí misma, aunque es plasmada como figura femenina, aparece como femenina y masculina al mismo tiempo, como portadora de los principios opuestos. Diosas que siguen estas pautas son la Diosa de Dolní, Diosa de Gagarino, Diosa de

Savignano. En la cueva de Le Placard (Charente, Francia), se recuperó una figura abstracta antropomorfa, esculpida en asta de reno, que muestra una vulva prominente y un largo cuello fálico (Delporte, 1982: 95). Las figuras de Dolní (Véstonice, Moravia) son esculturas decoradas con líneas paralelas en marfil de mamut, representando una figura femenina esquematizada, con senos bien definidos sobre un cuerpo en columna (Fig. 13b). La estatuilla de Savignano presenta una zona central grávida, con senos, vientres y nalgas voluminosos, mientras que sus extremos superior e inferior son apuntados, una especie de apéndices (Fig. 13a).

El siguiente mito creacional define muy bien la esencia y atributos de la divinidad andrógina, que creemos puede identificarse con los atributos de la divinidad paleolítica. En algunas culturas es imposible separar y distinguir entre las deidades del Sol y la Luna, ya que casi se les considera como una sola entidad. Tal es el caso de las leyendas del pueblo Fon, los antepasados del s. XII del pueblo que conformaba la nación africana de Dahomey (Benin). La Gran Madre fue en realidad la genuina creadora del mundo, y a quien el pueblo Fon conocía como Nana Buluku. Tras llevar a cabo la creación del mundo, Nana Buluku concibió al Sol y a la Luna; gemelos que llegarían a conocerse como Mawu y Lisa. Tras el nacimiento de sus hijos, Nana Buluku se retiró del escenario dejando el resto de las labores de creación a los gemelos divinos. Mawu era la Luna. Regía la noche y construyó su morada en la porción occidental del cielo. Lisa era el Sol; gobernaba durante el día y edificó su vivienda al Este del cielo. Sin embargo, con el tiempo, hubo un eclipse. Y ahí, en el oscuro cielo, fue en ese momento en que Mawu y Lisa se convirtieron en el Padre y la Madre de la creación. Juntos, procrearon catorce dioses, siete parejas de gemelos divinos. Con el nacimiento de sus hijos, los dioses de la luz se volvieron como una sola entidad. A partir de entonces ya no se les conocería más como Mawu y Lisa, el Sol y la Luna. Se habían convertido en Mawu-Lisa, la unión divina de la creación: la Luz (Forde, 1959: 320-327; O'Hara, 1997: 27-30).

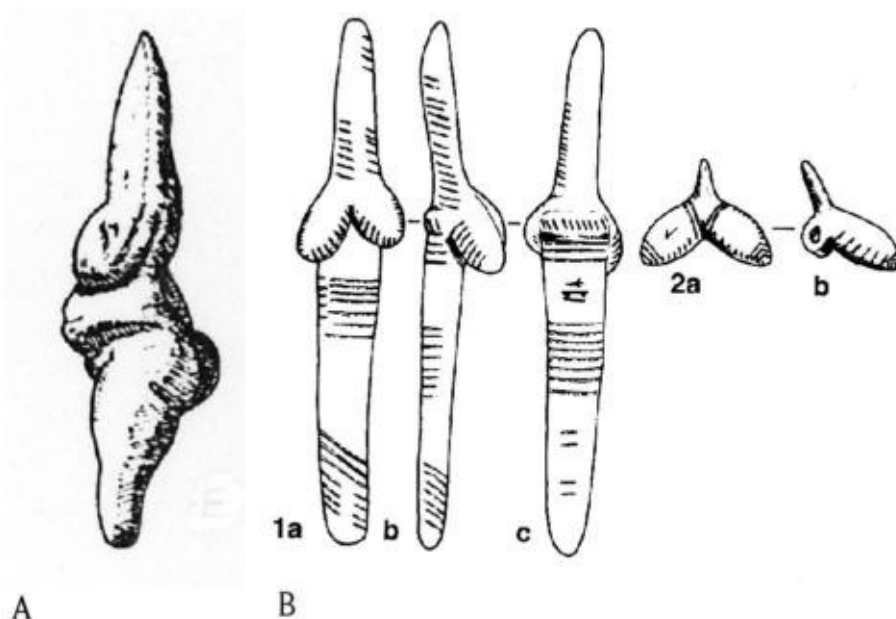


Fig. 13. A. Diosa de Savignano. N de Italia. Gravetiense (esteatita o mármol serpentino). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 136, fig. 45. Tomado de Duhard, J. P. (1993).] **B.** Figuras en forma de andrógino, con senos y apéndice fálico. Dolní-Véstonice, Moravia, Chequia. Gravetiense oriental. [Gimbutas, M. (1996).]

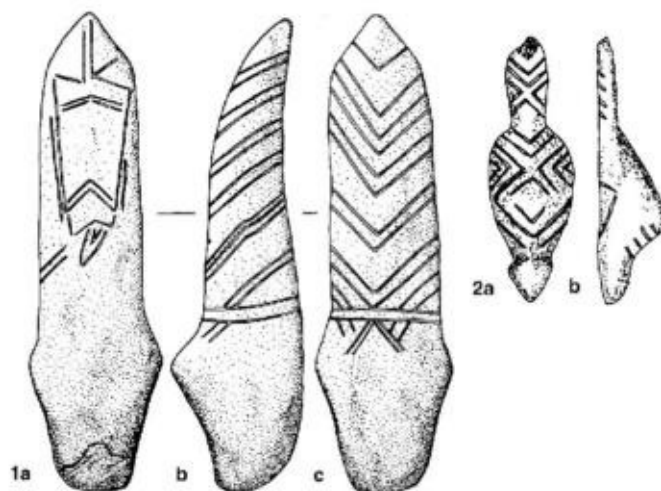


Fig. 14. Figuras de la Diosa como ave acuática talladas en marfil. Mézine, Ucrania. Epigravetiense. [Gimbutas, M. (1996), pg. 5, fig. 2. Tomado de: 1. Rudinskij, 1931. 2. Golomshtok, 1938.]

Astral

La Diosa es concebida como Madre Naturaleza, como diosa cósmica, que posee dos manifestaciones o emanaciones esenciales: sol y luna. Ambos son los principales aspectos de la Diosa cósmica-panteísta. Aspectos constitutivos o emanados de ella, a los que se vinculan respectivamente sus aspectos femeninos y masculinos. La pareja de astros es un elemento subrayado en la iconografía, concebidos generalmente como pareja de ojos o senos de la divinidad. Ya en el Paleolítico Superior se resalta la simétrica pareja de senos como se señalará en representaciones posteriores, en el arte megalítico. En la figura femenina paleolítica sobre asta de reno de Petersfels (Engen-Bittelbrunn, Hegau, Alemania) del Magdaleniense, la doble inflexión de la silueta y los dos círculos grabados a modo de senos aseguran que se trata de una figura femenina, sin embargo su mitad inferior es claramente fálica. La pareja de senos es reproducida como una pareja de círculos.

Las estatuillas de la Diosa paleolítica se asocian a menudo a colmillos de mamut (símbolo de la luna en su aspecto fálico), significando la relación de la Diosa y el ciclo lunar. El mamut es el hijo o el aspecto masculino de la divinidad original. Las fases de la vida de la mujer se relacionan con los ciclos astrales. En las manifestaciones artísticas paleolíticas son frecuentes las agrupaciones de dos o tres diosas, es la Diosa en su doble o triple manifestación. Representa tres facetas que se corresponden con los ciclos astrales: creciente-llena-menguante, primavera-verano-invierno, juventud, madurez y vejez. La divinidad triple aparece en todas las mitologías (parcas, gracias, horas). La diosa doble refleja el antagonismo vida-muerte (creciente-menguante). En Gónnersdorf (Neuwied, Alemania), se recuperaron placas

de pizarra del Magdalenense Reciente con grabados femeninos. Una de las fórmulas de disponer las figurillas femeninas es afrontándolas, evocando la morfología lunar (Fig. 16).

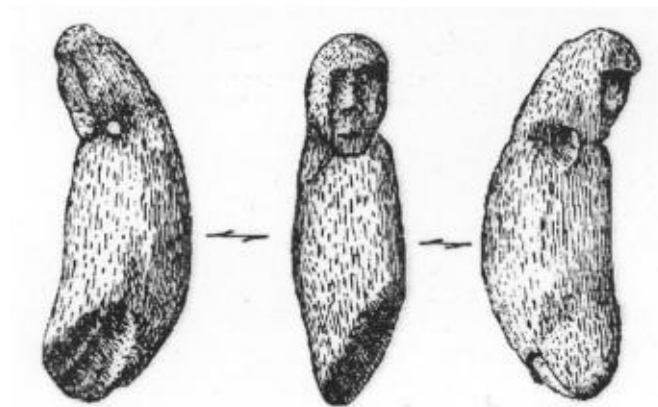


Fig. 15. Mujer encapuchada de Bédeilhac (Ariège, Francia), esculpida en un colmillo perforado. [Nougier, L. R. (1968), pg. 108, fig. 22.]

Se observa una variabilidad tipológica en la figuración de la divinidad paleolítica que reproduce diferentes hierofanías. La Diosa se manifiesta bajo formas que desprenden vida o bajo formas que evocarían la muerte. Las formas grávidas que adquiere se aproximan a la forma circular, concebidas como femeninas, relacionadas con la idea del disco solar y lunar. Los aspectos fálicos serían los correspondientes a la luna en sus fases creciente-decreciente. Las imágenes grávidas de la Diosa podrían tener una correspondencia con sus manifestaciones como Diosa en verano o como luna llena, frente a otras imágenes de la Diosa vieja correspondiente al invierno y a la luna vieja o decreciente. Un ejemplo de esto lo podemos ver en la mujer encapuchada de Bédeilhac (Ariège, Francia), esculpida en un colmillo perforado, de aspecto fálico, masculino, encorvado, que se corresponde con el aspecto decreciente de la luna, la vejez (Fig. 15). En la cueva de Roc de Lalinde se recuperaron dos bloques, uno de ellos con diez siluetas y otro con seis perfiles femeninos grabados (Delporte, 1982: 86). En uno de ellos los perfiles de dos féminas se disponen contrapuestos, junto a un tercero en el centro de las dos siluetas, evocando las fases lunares (Fig. 16b). En el otro, varias siluetas femeninas, con un perfil evocador de la morfología lunar son repetidas en diversas posiciones; puede aludir al desplazamiento de la Diosa como luna.

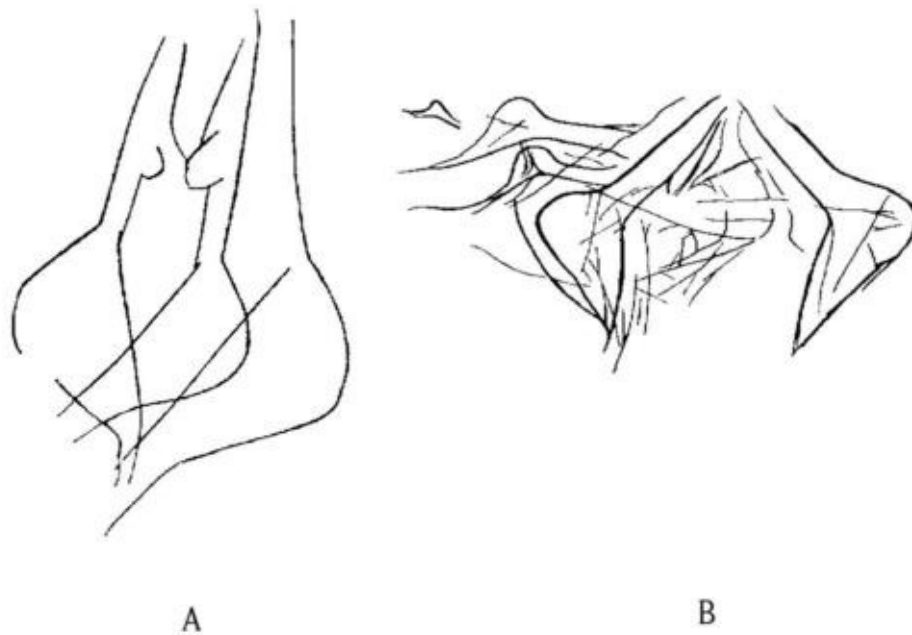


Fig. 16. A. Diosas de Gónnersdorf (Neuwied, Alemania). [Corchón, S. (1990).] **B.** Siluetas grabadas sobre bloques procedentes de Roc de Lalinde (Dordoña, Francia). Magdaleniense VI. [Delporte, H. (1982), pg. 86, fig. 37.]

Una de las formas características de la Diosa Madre en el arte de las culturas Medias americanas es la mujer en estado de gravidez. En figurillas de diosas grávidas de Nicaragua destaca la forma perfectamente redonda del vientre, igual que en las maternidades tarascas. Forma que expresa la doble condición de mujer grávida y diosa lunar, llamada (Girard, 1976: 1166, 788-789) todavía, en alusión a esta función celeste «la redondona del mundo». El Popol-Vuh, arquetipo de las mitologías americanas, ofrece una escena en la que Ixquic, en estado de gravidez, sale del inframundo para subir al firmamento en función de luna llena, la cual se objetiva en su vientre liso y redondo. El estado de gravidez (de Ixquic) con su vientre abultado, liso y redondo, la caracteriza en el plano astral como luna llena que (Girard, 1976: 586-587) ilumina el mundo. La escultura maya de esa época reproduce este modelo mítico en figuras de diosas en estado de gravidez.

En el arte paleolítico se identifican, en ocasiones, figuras de animales grávidos que podrían tener un nexo simbólico con la luna llena (Fig. 17). La Venus de Laussel porta el cuerno de trece incisiones equivalente al año lunar de 13 meses.



Fig. 17. Animales grávidos. 1. Yegua pintada en negro de La Pileta (Benaolán, Málaga, España). 2. Bisonte grabado de Bernifal, Francia. Magdaleniense Medio, c. 13.000 a. C. [Gimbutas, M. (1996), pg. 168, fig. 265. Tomado de: 1. Marshack, 1970; 2. Leroi-Gourhan.]

La Diosa y el fuego

La Diosa asociada al hogar sería un elemento que nos podría indicar la antigüedad de los mitos del fuego y sus raíces en el Paleolítico. La Diosa detenta el fuego y es Madre del fuego. El fuego suele considerarse representativo del sol. Los americanos precolombinos identificaban al fuego con el sol y los consideraban a ambos como dadores de vida. La palabra algonquina para el sol es Kesuk que significa «dar vida». En muchas lenguas americanas las palabras para fuego, sangre y el color rojo, están relacionadas estrechamente. Entre los pueblos mushkogi (América) y entre los de la lengua tunic, la divinidad es preferentemente solar, el fuego es su presencia en la tierra y el rayo su presencia meteórica (Cencillo, 1998: 178). Los nahuas de México consideraban al fuego como el padre y la madre de todas las cosas y el autor de la naturaleza. Para ellos era el generador activo, el dador de la vida, la fuente de la existencia animada.

Según vemos, es común la identificación del fuego con el sol, pero, a veces, se le identifica de modo genérico con la luz, con lo cual se alude tanto a la luz diurna como a la nocturna. De esta forma, en algunos mitos tanto el sol como la luna se vinculan al mito del origen del fuego de cocina. En América del Sur, en la Guayana, los indios lolaca y atabaca estaban convencidos de que si la luna muriera de verdad todos los hogares se apagarían. Conmovida por sus lágrimas y súplicas ésta volvía a hacerse visible y los hogares escondidos se apagaban en el acto (Puech, 1982: 287, 294).

La consideración de la Diosa como Madre del fuego (principio de vida), origen de los fuegos lunar y solar puede retrotraerse al Paleolítico Superior. El aspecto sexual está implícito en los mitos del fuego. El fuego, principio de vida, procede de la mujer. La Diosa y la mujer eran consideradas como creadoras de vida y, por tanto, dueñas de

los poderes mágicos. Entre algunas sociedades cazadoras existe el recuerdo de un tiempo en que las hechiceras poseían el fuego, pero los hombres acabaron imponiéndose y arrebatándoles el fuego (Eliade, 1995: 72).

Diosa árbol

El cosmos está simbolizado por un árbol. La divinidad se manifiesta en forma de árbol. En el arte paleolítico existen determinados ideomorfos, denominados tectiformes por su similitud con chozas, que adquieren diferentes variantes. Por paralelos en otras culturas se pueden identificar con la imagen de la divinidad cósmica. La divinidad aparece concebida como una choza con un eje o poste (Fig. 21). Se trata del eje-árbol del mundo. El eje o el poste es un equivalente del árbol de la vida. Por otra parte, existen algunos esquemas figurativos en el arte paleolítico que pueden identificarse claramente con un «árbol», es el tema del árbol de la vida o Diosa-árbol. Lo podemos ver en el bastón perforado de la cueva de Veyrier (Alta Saboya) (Fig. 72a), en el arte parietal de El Castillo (Cantabria, España), en la cueva de La Mouthe (Dordoña, Francia) (Fig. 40) o en plaquetas de El Parpalló (Valencia, España) (Fig. 72b). La Diosa como árbol lleva implícito la idea de la división en tres mundos presente en las mitologías. El árbol penetra con sus raíces en el mundo inferior, su tronco se alza sobre la tierra y sus ramas alcanzan al cielo. Es por ello una imagen del cosmos, de la Diosa cósmica. El árbol une los distintos niveles cósmicos.

Los yakutos de Siberia tienen una diosa del árbol. Cuentan que, cuando salió a explorar el mundo, el primer hombre vio un árbol gigante que enlazaba el Cielo, la Tierra y el mundo de los muertos y que, a través del follaje, hablaba con los dioses. Como se sentía solo, el joven pidió ayuda al espíritu del árbol, por lo que una mujer de mirada severa apareció debajo de las raíces y le ofreció leche de sus senos. Después de beberla, el primer hombre se sintió tan pletórico de fuerza y energía que nada terrenal pudo dañarlo (Molyneaux, 2002: 91). El recuerdo de un árbol mítico, a la vez árbol de vida, árbol del mundo y árbol chamánico parece repercutir hasta en los cuentos populares húngaros y fineses (Bonney, 1998: 379). La Diosa como árbol o pilar, confundida con el monumento, se puede distinguir en el arte funerario ibérico peninsular, en el culto a los monumentos torriformes o estelas-pilar. El monumento en forma de torre, pilar o estela, se refiere a la Diosa como eje cósmico o árbol. En él se diferencian las tres partes del árbol cósmico: la base escalona, a modo de raíz, el cuerpo o eje y el remate.

La serpiente-pájaro

La Diosa tiene orígenes acuáticos, surge de la oscuridad, del caos acuático. De ahí sus vínculos semánticos con la serpiente, la concha, la perla o el loto en los mitos. La imagen del agua es el zigzag o la línea ondulada en la iconografía de todos los

periodos prehistóricos de Europa y del resto del mundo. Se establece una relación de lo femenino con el fluido amniótico (Gimbutas, 1996: 19). El ave designa, por el contrario, al cielo, el aire, el espíritu. La Diosa como ave acuática, pájaro-serpiente, es un símbolo de unión del cielo y la tierra, espíritu y materia, muerte y vida. Durante el Neolítico la uve y el chevrón aparecen con frecuencia en vasijas, vasos, etc. En Europa el motivo chevrón-ave-Diosa Pájaro está bien documentado en figurillas y vasos con rasgos ornitomorfos como indica Gimbutas (1996: 5, 9). La síntesis de estos conceptos la podemos apreciar en el árbol nórdico Yggdrásil, el cual tiene como símbolos: la serpiente y el águila. Este doble motivo asociado al árbol es también conocido en Próximo Oriente, a partir del mito de Gilgamesh. Pares de opuestos unidos a la Diosa. Dos aspectos de ella que se detectan desde el Paleolítico: materia-espíritu, humedadaire, tierra-cielo, lunar-solar, muerte-resurrección.

Es importante conocer los contenidos evocados por las metáforas, en este caso el doble aspecto de la Diosa como principio vital y de muerte. Es vida y muerte, es materia y espíritu, es serpiente y ave, o elemento mixto, ave acuática, surge del agua y de la tierra para elevarse. En esto es equivalente a una de sus manifestaciones, el árbol. El árbol surge de la tierra para elevarse hacia los cielos. Su medio es el agua, la tierra y el aire. Recorre los diferentes niveles en que se divide el mundo. Vida y muerte son dos caras de un mismo proceso. Ambos, la serpiente y el ave ponen huevos, por ello, son el punto de partida de la creación. En representaciones de la Diosa del Paleolítico Superior se observa, en algunos casos, su cabeza de ave y el motivo acuático del meandro como decoración (Fig. 18). En el arte mobiliario se conocen figuras de aves acuáticas. La Diosa es reproducida como síntesis de dos principios contrapuestos, el ave y la serpiente. Este principio mítico es evocado desde tiempos del Paleolítico Superior y volveremos a verlo reaparecer en culturas posteriores, como vemos en la cultura maya o en la azteca, con la «serpiente-emplumada».



Fig. 18. La Diosa pájaro-serpiente. La parte posterior de esta figurilla ornitomorfa de marfil está decorada con meandros, la anterior lo está con chevrones, emes y un gran triángulo púbico. Mézine, Ucrania. Epigravetiense. [Gimbutas, M. (1996), pg. 26, fig. 37. Tomado de Golomshtok, 1938.]

La Diosa serpiente

La Diosa como serpiente designa la ambivalencia y su regeneración constante, en un ciclo de muerte y resurrección. La destrucción es necesaria para dar lugar a la nueva vida y forma parte del proceso que garantiza la vitalidad del mundo. Es también una imagen-símbolo de la creación.

Los dioses creadores son siempre, en su manifestación primera, serpientes cósmicas. Es la divinidad que encontramos al comienzo de todas las cosmogénesis; el principio generador de todo lo que existe, serpiente de vida eterna que cambia periódicamente de piel. Se vincula a los orígenes de la vida. Para los vendos, la pitón ha dado origen a todas las cosas, que ya tenía en el vientre, vomitándolas (Spineto, 2002: 210). Los caldeos tenían una sola palabra para vida y serpiente. Su simbolismo está efectivamente ligado a la idea misma de la vida (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 926); en arábigo la serpiente es el-hayyah y la vida el-hayan. Uno de los principales nombres divinos, El-Hay, debe traducirse como «el vivificante», el que da la vida o el que es el principio mismo de la vida. En Egipto la serpiente Atum, padre de la Enéada de Heliópolis, escupe al principio de los tiempos la creación entera, tras haber emergido por sí misma de las aguas primordiales. Surge así la primera pareja de dioses, Shu y Tefnut, aire y humedad, que crean a Geb y Nut, tierra y cielo. Las grandes diosas de la naturaleza tienen la serpiente por atributo. Isis porta el uraeus de oro. La Diosa cretense se representa con serpientes. Atenea tiene a la serpiente como atributo. Tabiti, Gran Diosa de los escitas, dueña del fuego y animales, a veces toma forma parcialmente serpentiforme. La divinidad azteca Coatlicue, «serpiente mujer», era la Gran Madre, la «Tierra Madre».

La Diosa encarna un ciclo continuo de nacimiento, muerte y renacimiento. Una concepción del tiempo cíclica, no lineal. Es lo que Mircea Eliade ha llamado «el mito del eterno retorno» (Eliade, 1972). La serpiente es emblema del renacimiento, con poder de conferir vida, puesto que cíclicamente cambian de piel. El ciclo de la naturaleza no se detiene jamás (Graham, 1999: 57). En la mitología escandinava, Jormungand, la enorme serpiente del mundo, está destinada a destruirlo en el día del Ragnarók. El despertar de la serpiente después del sueño del invierno significaba el resurgir de la Naturaleza y esto se celebraba en toda Europa (Gimbutas, 1996: 135-137). La idea de la renovación de la vida en primavera la podemos ver registrada en el arte mueble del Paleolítico Superior. Se conserva un fragmento de asta grabado, del Magdaleniense, de la cueva de Lortet (Fig. 19). En él aparece una serpiente junto a dos filas de aves jóvenes, dos ramiformes y la triple línea, lo que sugiere su posible uso en un ritual de primavera que celebrase el crecimiento regenerador, momento en el que serpientes, pájaros y plantas se regeneran (Marshack, 1972: 223). La presencia de estos tres elementos podría hacer alusión al final del invierno y la llegada de la renovación primaveral. Aves y serpientes suelen formar un binomio mítico vinculado a los orígenes de la vida. Puede entenderse como una reactivación ritual del mito

creacional con la llegada de la primavera, puesto que los tres elementos aludidos están presentes míticamente en los orígenes de la vida y la creación.

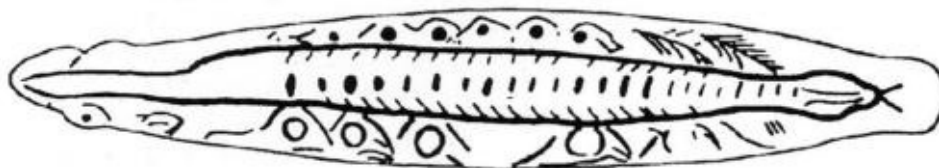


Fig. 19. Fragmento de asta con serpiente grabada asociada con aves jóvenes, plantas y la triple línea. Lortet, Hautes-Pirénées, Francia. Magdaleniense Medio. [Gimbutas, M. (1996), pg. 122, fig. 189; Tomado de Marshack, 1972.]

Existen dos objetos mobiliarios magdalenienses, en la Madeleine y en Massat, reproduciendo el mismo tema (Leroi-Gourhan, 1984a: 374-375, 379; Sanchidrián, 2005: 342-343). En el grabado sobre varilla semirredonda de La Madeleine (Fig. 10a) se reproduce un esquema fálico-serpentiforme frente a una cabeza de oso, y detrás de éste, un signo ramiforme de siete puntas. F. Bourdier señalaba el carácter probablemente viril del signo penniforme que aparece sobre el bastón perforado. Leroi-Gourhan observa varias figuras: oso, falo, vulva y signo dentado. Los dos elementos sexuales están unidos en un sólo motivo. El signo dentado colocado tras el oso tendría un sentido masculino. Sería para Leroi-Gourhan un ejemplo de combinación de signos masculinos y femeninos (Leroi-Gourhan, 1968: 296).

Según vemos, tendríamos un elemento de aspecto serpentiforme del que se señala la forma circular del extremo, que podría servir como alusión simbólica del ojo-astro-huevo. Hecho que se interpretaría como reproducción del acto creacional. La serpiente de la creación escupe el sol-luna, o bien el huevo del mundo. Enfrente se sitúa el oso (noche-oscuridad) que se traga al astro. Es decir, se trata del ciclo de nacimiento-muerte, definido a partir del movimiento astral aparente de aparición y ocultación diaria. Se acompaña del ramiforme de siete puntas, como referencia a la unidad de tiempo sagrada. El número siete es una unidad de tiempo, que sirve de división tanto para el mes lunar como para el año solar. Se haría alusión al ciclo de vida-muerte: nacimiento del sol-luna de la serpiente y su muerte, representada por el oso. Se contraponen la idea de la serpiente como acto de creación y el oso como sinónimo de muerte.



A

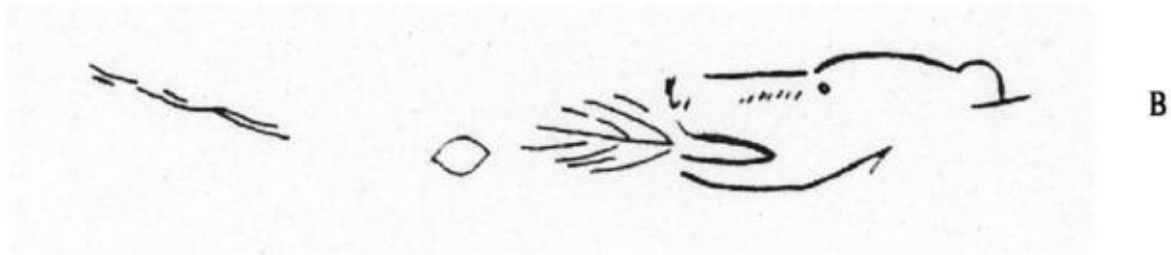


Fig. 20. A. Grabado sobre varilla de la Madeleine (Dordoña, Francia). Magdaleniense. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 379.] **B.** Grabado sobre bastón perforado de Massat (Ariège, Francia). [Sanchidrián pg. 343, fig. 147. Tomado de Leroi-Gourhan, 1965.]

Procedente de Massat (Fig. 10b) es un grabado sobre bastón perforado, que sigue esquemas muy similares al anterior. Leroi-Gourhan advierte una disposición similar de elementos: la cabeza del oso, el signo dentado masculino y un óvalo vulvar, una yuxtaposición de signos masculinos y femeninos. En él vemos un oso frente a un ramiforme de siete puntas, un ojo y una esquematización probable del signo penniforme que veíamos en la representación anterior. El oso lleva inscrito tras el hocico siete marcas. Es decir, tenemos un ojo-huevo/sol-luna junto a un ramiforme de siete puntas y una cabeza de oso con siete marcas. Se haría alusión de modo similar al ciclo de vida-muerte astral: el ojo astral nacido de la serpiente andrógina que siguiendo su ciclo es tragado por el oso (noche-invierno). Se hace referencia al número siete, que es una unidad calendárica y que con frecuencia se cita en las mitologías, vinculado a los orígenes del mundo.

Algunas ideas míticas nos ayudan a contextualizar las imágenes paleolíticas. La idea representada de generación y destrucción, relacionada con el número siete se conoce en mitos de la creación, donde aparece este número como días en que se realiza la creación o con un papel similar. Ra había sido el hijo-becerro de la diosa vaca que, tras darle a luz, le devoraba de nuevo cada anochecer. Según la tradición de la antigua India, Aditi, a la que se considera el espacio ilimitado, se acuclilló y dio a luz siete hijos, que representan los elementos solares. En la mitología posterior la cantidad de hijos ascendió a doce, cada uno de los cuales representaba un mes y delimitaba el tiempo y el espacio (Husain, 2001: 60). Un mito hindú de los orígenes del lingobhava, recogido en varias fuentes (Vishnu Purána, Matsya Pur.) (citado por Cencillo, 1998: 396-397) dice:

«... Entonces, aquel falo monstruoso se abrió por un lado y apareció Shiva, la suprema energía del universo... Y mientras Bráhma y Vishnú se inclinan en adoración, Shiva declara ser el origen de los dos, como aquel que en sí contiene a los tres: al creador, al conservador y al destructor, que aun saliendo del lingam vive, sin embargo, eternamente en él...»

Mitos similares se pueden aplicar a las representaciones de la serpiente, círculo y oso, como alusión a la simbología cíclica y al mito de la creación. La serpiente expulsa, da origen al huevo cósmico. El sol es tragado por Apop en el atardecer, en este caso, por el oso, equivalente a ideas tales como la oscuridad, el invierno y la

noche. Otro grabado de interés que presenta el tema de la serpiente, es el realizado sobre bastón perforado de La Madeleine (Fig. 41b), con un sentido creacional y de regeneración.

El ideograma cósmico

Se ha empleado el nombre de tectiformes para referirse a determinados signos. Estos términos derivan de la interpretación dada a objetos similares a chozas y otras estructuras. Nos interesan los tectiformes que tienen un cierto aire de estructuras constructivas o chozas (Fig. 21). La figura es normalmente un pentágono, presentando una estructura simétrica con un eje central, a menudo subdividido en secciones por líneas, probablemente las direcciones del cosmos indicadas en el ideograma.

Ya Rivière interpretó uno de tales signos geométricos de la cueva de La Mouthe como la representación vista de tres cuartos de una casa. Se creía que estas figuras eran reproducciones de cabañas. Esa explicación se debe al abate Breuil en la primera gran monografía sobre Altamira (1906), quien denomina tectiformes a esos signos parietales. En agio Capitan, Breuil y Peyrony dedicaron todo un capítulo de su libro sobre Font-de-Gaume a diversos signos geométricos. En 1918, H. Obermaier introdujo la calificación de trampas para espíritus malignos que pueden impedir el éxito de la caza, basándose en paralelos encontrados en Malasia y las Islas de Sonda. Breuil se hizo eco de esta interpretación y pasó a considerar los tectiformes en forma de cabaña como la residencia de los espíritus de los antepasados. S. Reinach los denomina trampas o cabañas. Kühn mantiene que los tectiformes pueden ser trampas de caza. Leroi-Gourhan los considera signos femeninos. Para Gimbutas, los «tectiformes» de una, dos o tres líneas verticales rematadas por un chevrón o una V invertida que con frecuencia tienen brazos en forma de V y están franqueados por triples líneas o equis, que aparecen en las cuevas magdalenenses de Font-de-Gaume, Les Combarelles y Bernifal, acompañados del bisonte hembra, la yegua y el mamut son representaciones abstractas de la Diosa (Gimbutas, 1996: 15).

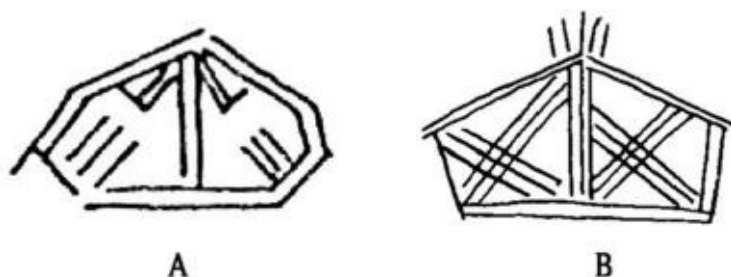


Fig. 21. Tectiformes de Font-de-Gaume, Dordoña. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 361.]



Fig. 22. Tectiformes de la cueva de Font-de-Gaume, Dordoña. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 361.]

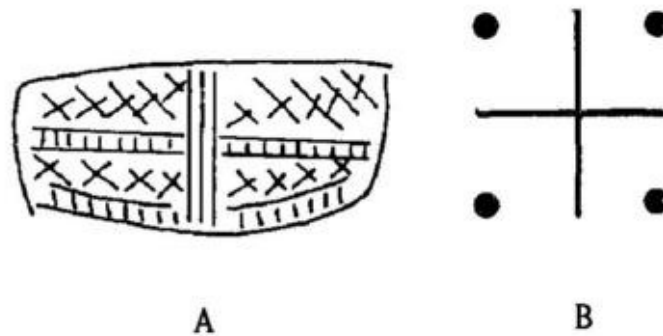


Fig. 23. A. Tectiforme de Altamira (Cantabria, España). [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 545.] **B.** Ideograma cósmico, cruz cósmica que divide al mundo en cuatro partes iguales. Grupos quekchis, descendientes del horizonte etnológico más antiguo de la cultura maya. [Girard, R. (1976), pg. 315.]

Estos signos esquemáticos similares a chozas o techos pueden interpretarse como figuraciones del cosmos, o la Diosa como figuración cósmica. La noción del mundo o universo entre los pueblos primitivos muestra una gran uniformidad. La primera noción del mundo es la de que es un plato redondo con una cubierta o suelo que tiene por techumbre un arco o firmamento que se alza sobre el horizonte (Tylor, 1973: 386). El simbolismo de la cabaña como réplica del universo lo hallamos en infinidad de culturas. Es muy frecuente la concepción del cielo como arco o bóveda. Los modelos asociados a esta idea varían según las diversas culturas: cúpula, tienda, campana, copa del revés o tortuga. Para los galos el cielo era un techo sólido (Verdet, 1989: 27). En los documentos gráficos de los chinos el cielo es un dosel (una tienda), un techo sostenido por pilastras o columnas (las montañas) que se apoya en los confines terrestres (Rey, 1959: 262). Los abaluyia de Kavirondo creen que la divinidad Wele Yakaba hizo su propia morada, el cielo. Lo sostuvo por medio de pilares, de igual manera que el techo de una choza redonda se sostiene también por pilares (Puech, 1982: 63, 300-301). Junto a una división vertical del universo en cielos superpuestos, la cosmología de los yakutos conoce una división horizontal según los puntos cardinales: el Este es la dirección del sol, en ella vivía el dios del cielo; en el cielo occidental vive el dios maléfico Ulv Tojon. La forma del cielo sigue la curva del horizonte, arco que lleva en sus extremos al sol y a la luna (Puech, 1982: 464, 504-505, 508).

Trasladándonos a los santuarios paleolíticos, en Font-de-Gaume un tectiforme presenta un eje que lo divide en dos secciones y un arco de círculo en cada una de

ellas (Fig. 22a). Se trata de una imagen del cosmos: el cielo-tierra y los dos astros. Una variante la vemos en la misma cavidad de Font-de-Gaume. En este caso, el tectiforme tiene forma de semicírculo. En él se han registrado un conjunto de marcas alrededor del arco y dos círculos (Fig. 22b). Es una reproducción de la bóveda celeste y los dos astros.

El *lingam* hindú es la forma visible del *axis mundi*, mítico centro del cosmos. Se trata de la fuente del Todo, del Absoluto, del que emanan y al que regresan los seres. El *lingam* es expresión del fuego y de la luz. La base circular en la que se inserta es la *yoni*, símbolo genital femenino, emblema de la Diosa. El *lingam-yoni* simboliza el origen de la existencia diseminada a partir de la unión del principio acuático, húmedo y femenino, la Diosa, con el principio ígneo, cálido y masculino, el Dios. La imagen del «dos en uno», en el *lingam-yoni*, representa la unicidad del Ser más allá de la aparente multiplicidad. Este doble simbolismo puede estar recogido en el arte paleolítico en la choza y el poste, que constituyen el esquema del tectiforme, elementos femenino y masculino respectivamente, los dos elementos que se unen en la divinidad andrógina o dual (Fig. 21).

Para los indios el tiempo tiene que ser renovado mediante rituales que completan cada ciclo (Zimmerman, 2003: 53). Estas ceremonias tienen como fin asegurar la renovación anual del mundo y el funcionamiento armonioso del universo. En actos rituales se reconstruye simbólicamente el mundo y el tiempo, ya sea para inaugurar una nueva vida o bien un nuevo ciclo ceremonial. Al reconstruir el mundo y el tiempo, el sacerdote evoca, a la vez, los mitos de creación de la tierra, del cielo... En los ritos de año nuevo, el sacerdote chorti sustituye el ideograma cósmico formado por cinco piedras, emplazadas en el altar, por otro nuevo igual al del año anterior. De esta manera dramatizan la renovación del mundo y del tiempo, mudando los sostenes del universo (Girard, 1976: 628, 295).

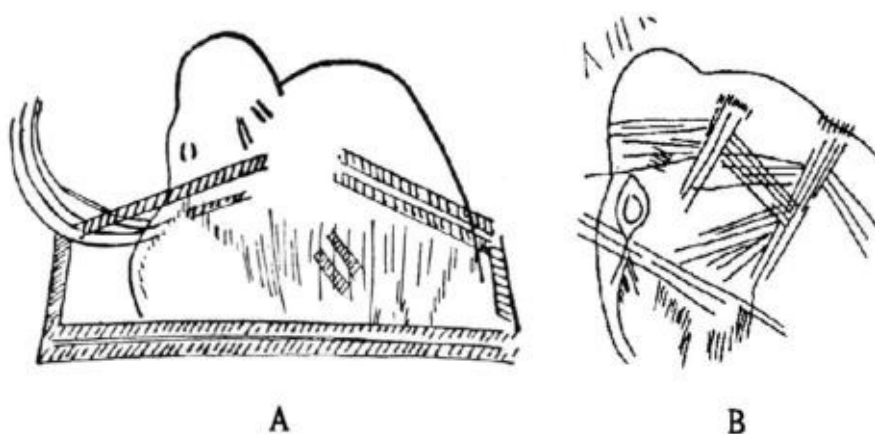


Fig. 24. A. Mamut en el interior de un tectiforme de la cueva de Font-de-Gaume (Dordoña, Francia). El mamut lunar nace del seno de la Diosa cósmica y vuelve a ella cada día para renacer. [Maringer, J. (1972), pg. 147, fig. 26. De H. Breuil.] **B.** Mamut grabado y tectiformes de Bernifal (Dordoña, Francia) con similar función. [Gimbutas, M. (1996), pg. 15, fig. 24. Tomado de Leroi-Gourhan.]

Es frecuente la presencia de estos tectiformes sobre los cuerpos de mamuts y

bisontes. En la cueva de Font-de-Gaume (Fig. 24a), en un panel aparecen superpuestos la figura de un mamut y un tectiforme en forma de choza. El colmillo en forma de media luna del mamut se pone en relación con el ideograma. El ideograma tendría un sentido de residencia divina, útero materno, germen de vida. Podría situarse en el marco de un ritual para estimular los procesos de renovación del tiempo y del ciclo lunar, con una función mágica, el que insufla vida y al que retorna el astro lunar en su proceso cíclico. Mediante los ritos mágicos el chamán ayuda al astro lunar a morir y a renacer, renovándose el tiempo y el mundo. Siguiendo estos mismos esquemas, se conoce otro mamut en la cueva de Bernifal con estos signos tectiformes superpuestos, (Fig. 24b), así como bisontes en Font-de-Gaume (Fig. 25), con una función mágica análoga, de renacimiento. Los indios kogis, de Colombia, en los ritos funerarios, depositan el cadáver en una fosa, llamada «casa ritual de la muerte» o «útero» (Eliade, 2004: 33). Los kogis identifican el mundo con el útero de la Madre Universal, con cada aldea y cada casa ceremonial, cada vivienda y cada tumba. Es interesante esta asociación de ideas que vincula en un mismo plano de significado diversos conceptos: mundo-casa-útero.

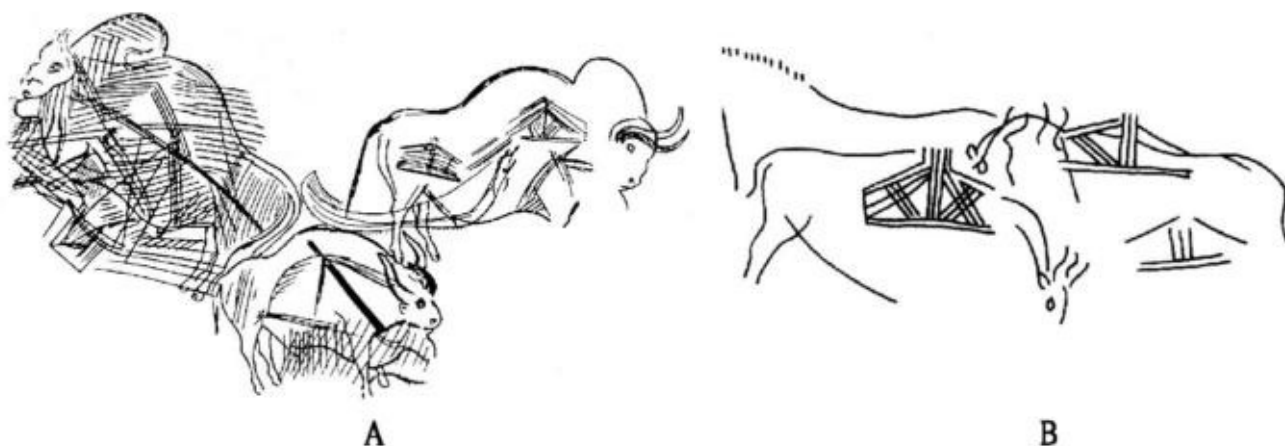


Fig. 25. A. Agrupación de tres bisontes y tectiformes de la cueva de Font-de-Gaume (Dordoña, Francia). Tres bisontes conforman una tríada lunar, un ciclo de la luna. [AA. VV. (1984): *L'art des cavernes. Atlas des grottes ornées paléolithiques françaises*. Ministère de la culture, Paris, pg. 133.] **B.** Conjunto grabado situado en el «Rubicón». Un caballo, dos bisontes en direcciones opuestas y un tercero solamente representado por los cuernos. Sobre éstos se han colocado tectiformes para reactivar los procesos cíclicos. Font-de-Gaume (Dordoña, Francia). Magdaleniense. [Gimbutas, M. (1996), pg. 9, fig. 24. Tomado de Leroi-Gourhan.]

2. Función simbólica de los motivos del arte paleolítico

Los animales

La presencia de animales en el arte paleolítico se caracteriza por cierto grado de selección. Leroi-Gourhan (1968) efectuó un recuento de estas figuras, correspondientes a 66 cuevas o abrigos decorados. De este cómputo destacaba el mayor número de caballos (610) y bisontes (510), que por otra parte eran las dos

especies que con más frecuencia aparecían asociadas en los paneles, lo cual le llevó a plantear la posibilidad de la existencia de un sistema dual de oposiciones que subyacería en los planteamientos del arte paleolítico. Le siguen en importancia mamuts, cabras, toros, ciervas, ciervos, renos, osos, leones, rinocerontes, gamos, carniceros, jabalíes, gamuzas, antílope saiga.

Entenderíamos que la selección de animales respondería no sólo a criterios económicos, al ser la fauna cazada más apreciada. Existiría además un elemento simbólico que distribuiría o vincularía a las distintas especies en un orden binario, que, según interpretamos, se correspondería con los dos principios astrales, que serían los verdaderos objetos de culto. Es decir, los animales equivaldrían a las facetas solares y lunares subsidiarias de la deidad femenina; su desdoblamiento en dos principios. De esta manera, caballos y bóvidos desde el punto de vista simbólico pueden reflejar la dualidad sol-luna/verano-invierno, conocida a través de los mitos. El caballo ha representado al sol en diversas culturas y el toro/bisonte posee el cuerno que ha sido el atributo distintivo de la deidad lunar. El resto de los animales podrían entenderse como representativos de esta dualidad, dado que se observa en ellos pautas similares, si bien hay que matizar. Del resto de herbívoros, sólo el cérvido y el cáprido son numéricamente representativos, alcanzando los demás porcentajes muy bajos. Podría entenderse que, según las zonas, especializaciones económicas y momentos climáticos, algunos grupos habrían expresado esta dualidad mediante símbolos similares. En el caso del cérvido y el cáprido, su uso podría responder a un significado análogo, usado por grupos con determinadas prácticas de caza. Otra alternativa de explicación sería pensar en un sistema de cuatro especies básicas que forman un sistema de oposición (Lacalle, 1996):

- Grandes herbívoros (caballo-bóvido).
- Pequeños herbívoros (cérvido-cáprido)

Tendrían un significado similar, oposición sol-luna, verano-invierno, en sentido genérico. Cualquiera de estos animales sería susceptible de sustitución por otro animal de función similar, según los contextos. En cualquier caso, lo que hay que resaltar es que hay animales que se encuadran dentro del simbolismo lunar, como lo señala la morfología del cuerno o colmillo en forma de creciente/menguante. Es el caso del bisonte/toro, rinoceronte, mamut, cáprido. El pez y el oso poseen un sentido análogo, se vinculan a la luna, la oscuridad, el agua, la noche, el invierno. Por otro lado, se situarían los animales que pertenecen a la esfera de lo solar, tal es el caso del caballo y el cérvido. La dualidad caballo-bisonte, sol-luna, habría podido expresarse similarmente de diversas formas, por ejemplo, con el caballo-mamut o caballo-rinoceronte, dependiendo de los distintos marcos geográficos, económicos, cronológicos o climáticos.

- Grupo de animales de simbología solar: caballo, ciervo, reno.
- Grupo de animales de simbología lunar: bisonte, toro, cabra, mamut, rinoceronte, oso, pez.

El papel desempeñado por la cierva podría ser distinto (Lacalle, 2008), por lo que no la hemos adscrito a ningún grupo. El oso, lo hemos incluido en el grupo de animales lunares, por el papel desempeñado en los mitos y en el arte paleolítico, que creemos equivalente del ocupado por el bóvido. Por lo que respecta al resto de carnívoros (lobos y felinos), tenemos en cuenta el hecho de ser animales de otro orden, carnívoros, frente al peso de los herbívoros, su pequeña presencia cuantitativa en el arte paleolítico y el hecho de atribuírsele significados míticos concretos en diversas culturas, lo cual, nos hace pensar que pudieron cumplir una función diferente, que ya analizaremos. A partir de estos significados que otorgamos a la organización dual que ya plantearon Leroi-Gourhan y Laming-Emperaire, se entiende que las distintas convenciones que presentan los animales en las representaciones artísticas estarían ligadas a este simbolismo (Fig. 26). Así destacamos: la perspectiva torcida, el valor simbólico que posee el ojo del animal, la ausencia de ojos y cabezas en representaciones animales, la frecuente disposición de series repetidas de tres o cuatro animales (la divinidad definida por sus etapas o fases) (Fig. 48), la contraposición de colmillos o de cornamentas de bóvidos o cápridos (equivalente a la oposición del creciente y el menguante) mediante animales afrontados o aculados, la oposición frecuente de temas, como el del caballo y el bóvido, el ciervo y el pez, caballo y pez o caballo y mamut.

El ojo no es un elemento sin importancia en el arte paleolítico, sino que, por el contrario, está cargado de significado. El ojo de un animal podría ser un símbolo del sol y/o la luna llena (Fig. 26a y b), como lo ha sido en diversas culturas. Un dibujo de un toro/bisonte mediante la convención de la perspectiva torcida (Fig. 26a) combina en un mismo plano los dos cuernos de frente y un solo ojo; muestra a la vez a la luna como creciente-menguante y como luna llena (König, 1956). Es decir, la luna como un todo, definida por sus fases. Esta forma de representar a la deidad es familiar, en cuanto a convencionalismo, al tipo de representación de la divinidad lunar en la cultura egipcia, definida simultáneamente por los cuernos del toro y el disco situado en el centro (Fig. 5). En algunos casos, se evita voluntariamente su colocación en la cara del animal (Fig. 26c). El hecho de dejar sin terminar un animal, parece obedecer a alguna razón deliberada. Numerosas figuras carecen de ojo. El evitar su representación podría ser una alusión a la muerte del astro —en el caso de bóvidos y mamuts, a la luna nueva— al negar gráficamente sus símbolos. Este tipo de convención mítica puede detectarse en otras culturas. En Egipto, Horus era dios de la luz y del Cielo. Sus dos ojos brillantes y terribles son el sol y la luna (Cardona, 1998a: 45). La oposición eterna entre las tinieblas y la luz se expresa míticamente a través de combates sin fin, en los cuales Seth arranca el ojo a Horus. Un ojo del dios del cielo Horus le fue arrancado en su lucha con Seth, su tío, pero volvió a colocarse en su sitio. La gran batalla en la que Seth arranca el ojo de Horus se prolonga tres días e incluso más (Müller, 1996: 120, 30). El ojo del dios Horus es desgarrado en muchas partes durante el combate con Seth, de modo que Thout debe unir seis,

catorce o 64 piezas. Los días sexto y decimoquinto de cada mes se «llenaba el ojo sagrado» (Müller, 1996: 92-93, 35).

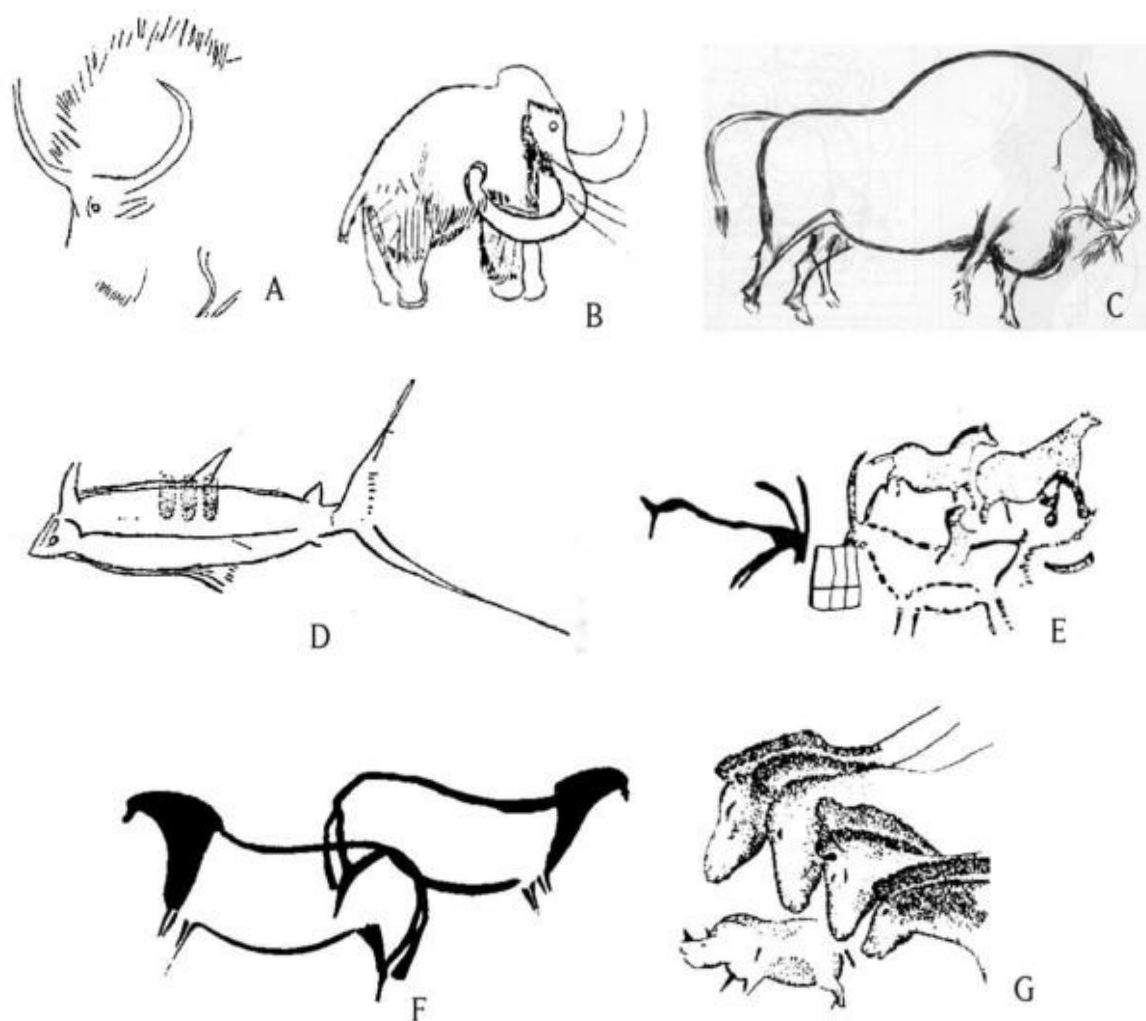


Fig. 26. Códigos del arte paleolítico. **A.** Bisonte en perspectiva torcida. Los dos cuernos en visión frontal representan el creciente y el menguante. En el centro queda un sólo ojo (luna llena) y en frente el espacio vacío (luna nueva). Una codificación de las cuatro fases lunares. [AA. VV. (1984), pg. 194, fig. 22. Según Leroi-Gourhan.] **B.** Mamut con trompa y colmillos en posición divergente (representan el creciente opuesto al menguante), en el centro se dispone a un lado un único ojo (luna llena) y al otro tres líneas (noches de la luna nueva). Es una imagen-símbolo de las fases lunares. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 237, fig. 91. Según Capitan, Breuil y Peyrony, 1924.] **C.** Bisonte con espeso pelaje que le cubre en invierno y sin ojo (luna nueva del solsticio de invierno). [Ripoll, E. (1989), pg. 148, fig. 46. Según E. Hernández-Pacheco, calco de J. Cabré.] **D.** Pez con tres signos (referencia a las tres noches de la luna nueva). [Kühn, H. (1971), pg. 186, grabado 36.] **E.** Cápridos afrontados (los cuernos se oponen como el creciente al menguante). [AA. VV. (1984), pg. 185.] **F.** Caballos aculados (las dos direcciones del sol: naciente y poniente). [Sanchidrián (2005), fig. 78.] **G.** La dualidad, el tema del rinoceronte opuesto al del caballo bajo cuatro formas (el caballo como tema solar expresado a través de sus cuatro fases-estaciones opuesto al rinoceronte como símbolo lunar). [Sanchidrián (2005), fig. 117.]

Avatares de la Divinidad

El papel simbólico que defendemos para los animales está en consonancia con la función que han desempeñado en múltiples culturas. Por influjo de las tesis de Frazer, sobre la existencia de una supuesta etapa mágica que precedió a la de las creencias religiosas, se pretendió interpretar que los animales representados en el arte

paleolítico designaban simplemente lo que la imagen en primera instancia indicaba, es decir, que se trataba meramente de los animales que se deseaba cazar. Por supuesto, las teorías de Frazer no son contrastables a nivel etnográfico y según pretendemos demostrar tampoco lo son con respecto a la Prehistoria. Las prácticas mágicas en sociedades primitivas y de cazadores-recolectores normalmente van dirigidas o se entremezclan con el culto a divinidades y es habitual que la naturaleza de éstas sea astral. Por otra parte, un análisis comparado de las figuras animales como símbolos religiosos nos deja ver claramente la función luni-solar que han desempeñado en culturas muy diversas, lo cual puede ser explicado como derivación del sustrato previo que no puede ser otro que el Paleolítico Superior, auténtica cuna de estos símbolos. La supuesta ruptura que se ha pretendido establecer entre las creencias del Paleolítico Superior y las de la edad Neolítica no tiene bases reales. Los temas conocidos a partir del Holoceno aparecen representados ya en el arte paleolítico, constituyendo el sustrato origen de este simbolismo. A continuación mostramos algunos de estos ejemplos, que nos muestran lo ampliamente extendido que se encuentra este tipo de significado en torno a las figuraciones animales.

El culto a los animales ha sido muy característico de algunas religiones como la egipcia. En el caso de Egipto, se ha querido explicar como degeneración de un simbolismo de la primitiva religión egipcia. En tiempos primitivos, la luna, en Egipto, fue identificada con un ibis blanco, Thout. Se piensa que la razón estaba en la forma de media luna del pico del ave (Müller, 1996: 35). Entre los andamaneses, la luna algunas veces puede convertirse en cerdo (Campbell, 1991: 417). En los calendarios en China, los animales son asociados a los meses y a las estaciones del año. La oca silvestre indica la primavera; también la golondrina, pájaro del equinoccio de primavera. El espacio terrestre era representado por los «cuatro animales inteligentes»: el dragón, el pájaro rojo, el tigre blanco y la tortuga acompañada por la serpiente. Después, los cuatro símbolos son asociados a las estaciones. Se dice que los animales con escama dominan la primavera; los provistos de plumas, el verano; los que tienen piel, el otoño, y los que están provistos de caparazón, el invierno. La tortuga-serpiente negra representa el Norte y el invierno. Se opone al pájaro rojo fuego (emblema del Sur y del verano) (Spineto, 2002: 166). En la antigua religión esquimal se establece una clara diferencia entre los animales terrestres y los marinos, que habría quizás que explicar por la diferencia histórico-cultural entre la civilización del continente y las costas y por un dualismo cósmico-mitológico. Existe una rigurosa división del mundo animal en dos partes. Así diferentes grupos de esquimales han adoptado a dos grandes señores de la caza, por un lado, el de los animales terrestres, y, por otro, el de los animales marinos (Puech, 1982: 420-425; Boas, 1964: 196).

En las cavidades paleolíticas se puede observar la figura de caballos surgiendo de agujeros de sombra, de la oscuridad; evocaría el nacimiento de la luz solar de la Tierra Madre. Esta imagen reaparecerá en la mitología posterior: los caballos de

Hades tiran de su carro de fuego hacia el abismo del mundo subterráneo. La simbología del sol surgiendo de la Tierra Madre y regresando a ella al anochecer es un tema ampliamente conocido en las mitologías. Este sentido tiene la presencia de temas como el caballo en el contexto de la caverna-santuario. Entre los eslavos el caballo es un símbolo solar, atributo de la divinidad suprema (Revilla, 1990: 72). Se dice que el caballo ve en las tinieblas. Entre los turcos-mongoles representa al Cielo o al Sol (Bonnefoy, 1998: 330). Una leyenda buriato asocia al sol al caballo del espejismo (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 952). En los Vedas la cabeza del caballo es una expresión que significa el sol naciente (Rig Veda, 1, CLXIV, 6). Al sol se le llama a menudo en los Vedas el caballo corredor, el veloz corcel, o simplemente el caballo. Max Müller recopila nombres y textos hindúes referentes al sol y al caballo (Müller, 1988: 77, 113-120).

Siguiendo a M. Müller, en la India la palabra *arvat*, «corredor», y *harit*, «brillante», se hicieron nombres del caballo. Como *arvat* se aplicó también al sol, el corredor celeste, llegó a ser casi inevitable que se concibiese éste como un caballo. Hay un himno entero dirigido al sol como a un caballo. En un pasaje del Rig-Veda (1, CLIII, 3) el poeta dice: «Tú, Arvat (caballo), tú eres Aditya (el sol)»; y, en otra parte (VI, XII, 6), Agni, o el fuego del sol, es invocado bajo el mismo nombre: «¡Tú, Arvat, presérvanos de la mala fama! Agni, que brillas en todos los fuegos, tú das tesoros, tú alejas todos los males; haznos vivir felices durante cien inviernos; danos una buena progenitura».

En los Vedas la cabeza del caballo es una expresión que significa el sol naciente. Así el poeta dice (Rig Veda, 1, CLXIV, 6): «Te he conocido en mi espíritu cuando aún estabas lejos tú, ave que vuelas de debajo del cielo y te lanzas a las alturas, yo vi una cabeza con alas que se elevaba por caminos llanos y sin polvo». *Ar-vat* en sánscrito moderno significa caballo, mientras que en los Vedas ha conservado mucho más su poder radical, y se usa en el sentido de veloz, vehemente. Este término se aplica muchas veces al sol, de tal manera que, en algunos pasajes, se emplea por el nombre de éste; en otros, como sustantivo, con la significación de caballo o jinete. *Arvat* significa simplemente caballo en pasajes como (1, XCI, 20): «El dios Soma nos da la vaca; Soma nos da el caballo rápido; Soma nos da un hijo vigoroso». En otro lugar (1, CLII, 5) este término significa jinete o corredor: «El jinete ha nacido sin caballo, sin brida». El jinete sería el sol naciente. Uno de los poetas (1, CLXIII, 21) alaba a los brillantes Vasus, porque «del sol han hecho un caballo». Así *arvat* se hace por sí mismo, sin ningún adjetivo ni explicación, el nombre del sol, como *súrya*, *áditya*, o cualquier otro de esos nombres. Los caballos (es decir, los rayos del sol) se llaman, no sólo *harítas*, sino *rohítas* (o *róhitás*) y *arushis* o *arushás* (1, XIV, 12): «¡Engancha los *Arushis* a tu carro, brillante Agni! ¡Engancha los *haríts*, los *rohíts*, y tráenos con ellos los dioses!».

Se le representa de pie en su carro, tirado, en los Vedas, por dos, siete o diez

caballos. Los caballos llamados *Haritas* son siempre femeninos. Se les califica con los epítetos de *bhadrás*, felices o gozosos (Rig-Veda, 1, CXV, 3); *kitrás*, multicolores (1, CXV, 3); *ghritákis* y *ghritasnás*, bañados en el rocío (IV, VI, 9); *svankas*, de paso gentil; *vitaprishthás*, de lomos encantadores (V, XLV, 10). Así leemos (Rig-Veda, IX, LXIII, 9): «El sol ha enganchado para sus viajes a los diez *Harits*»; «Los siete *Harits* traen al sol, el espía del mundo» (IV, XIII, 3). En otros pasajes, toman una forma más humana y así como la Aurora, llamada a veces simplemente *asva*, la yegua, es bien conocida bajo el nombre de la Hermana; a esas *Haritas* se las llama también las Siete Hermanas (VIII, LXVI, S). En un pasaje (IX, LXXXVI, 37) aparecen como «las *Haritas* con bellas alas». Esos nombres pudieron ser en el origen simples adjetivos que significaban blanco, brillante, pero pasan a ser pronto nombres de ciertos animales pertenecientes a los dioses, según sus diferentes colores y su carácter particular. Así leemos (II, X, 2): «Oye mi súplica, brillante Agni, que tu carro sea arrastrado por los dos caballos negros (*syává*), o por los dos caballos bermejos (*róhita*) o por los dos rojos (*arushá*)». Y en otra parte (VII, XLII, 2): «Engancha los *Haríts*, los *Rohíts* y los *Arushás* que están en tu cuadra». Esta palabra *arushá*, tal y como se usa en los Vedas, se emplea en el sentido de brillante (VII, LXXXV, 6): «Se ve a los brillantes caballos goteados traernos la brillante Aurora».

Los caballos de Indra, de Agni, de Brihaspati, tan rápidos como el viento y tan brillantes como soles, caballos que lamen la ubre de la vaca negra (la noche), se llaman *arushá*. *Arushá* en el Veda es el sol joven, que ahuyenta a la noche sombría, y envía sus primeros rayos para despertar el mundo (VII, LXXI, 1): «La noche abandona a su hermana, la Aurora; la oscura abre el camino a *Arushá*». En el Rig-Veda, IV, XV, 6 se dice: «A él, al buen Agni, se le adorna y se le purifica todos los días como un caballo vigoroso, como *Arushá* (el sol brillante), el hijo de *Dyaus* (el cielo)». Hay un pasaje en que el nombre de *Káma*, el Amor, se aplica de una manera clara al sol naciente. El himno entero (II, XXXVIII, 6) se dirige a *Savitar*, el Sol. Se dice allí «que se eleva como una llama poderosa que extiende sus inmensos brazos, que es como el viento. Cuando detiene sus caballos, cesa toda actividad, y sigue sus pasos la noche. Pero antes de que ella haya tejido la mitad de su trama, el sol sale de nuevo. Entonces Agni se dirige a todos los hombres y a todas las casas; su luz es potente, y su madre, la Aurora, le da la mejor parte, la primera adoración de los hombres».

En la Dinamarca medieval la fiesta del Caballo, de tres días, sobrevivió entre los siervos paganos. Johannes Jensen, en *Fall of the King*, hace una descripción de esa fiesta. Dice que el sacerdote comenzaba desparramando escudillas con sangre de caballo hacia el Sur y el Este, lo que explica al caballo como una encarnación del Espíritu del Año Solar, hijo de la diosa yegua (Graves, 1983: 540). Está relatado en la Nueva Edda que Mundilfare tenía dos hijos, un varón y una hembra. Llamó al hijo Maane (luna) y a la hija Sol. Sol conduce los caballos que arrastran el carro del sol. Maane fue encargado de guiar la luna en su carrera y de regular su aspecto creciente y

decreciente (Nieder, 1997: 15-17). En la mitología de Grecia aparece también la cuádriga del sol.

El ciervo es una imagen arcaica de la renovación cíclica. En diversas culturas asiáticas y de la América precolombina expresa la idea de la renovación, a causa del brote anual de sus cuernos. Se pone en conexión con el cielo, el sol y con la luz. En la propia Península ibérica contamos con nexos que vinculan al ciervo y al sol, los cuales son representados juntos en el arte rupestre postpaleolítico y en vasos decorados (Fig. 27). En el arte levantino encontramos como temática frecuente ciervos y cápridos, en numerosos casos flechados o víctimas de cacerías, con un sentido alegórico, heredero del significado original que adquirieron en los santuarios paleolíticos (Lacalle, 1996 y 1998). La muerte o cacería del ciervo significa la muerte o declive solar en un sentido alegórico y posiblemente relacionado con un culto estacional y funerario, con un sentido heroizador. En la antigua Galia se organizaban cacerías rituales del ciervo cuando el invierno terminaba y la naturaleza iniciaba su resurrección (Ramírez, 1989: 35). El ciervo es conocido como imagen del sol naciente que sube hacia su cenit. El ciervo de oro aparece en leyendas camboyanas. Los indios de América ponen en relación al ciervo no sólo con el Este y el alba, sino también con los comienzos de la vida. La efigie sagrada del Dios Sol de los hopi está tallada en piel de gamo. En el s. XVI, los indios de la Florida en la celebración de la fiesta del Sol, durante la primavera, erigían un poste en cuyo extremo se izaba la piel de un ciervo. Esta imagen estaba orientada hacia el naciente solar y la danza se desarrollaba a su alrededor acompañada de plegarias para conseguir una estación de abundancia. Se observa una costumbre análoga entre los timucua también en primavera. El ciervo es el heraldo de la luz que guía hacia la claridad diurna en cantos de los pawnees (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 287-288).

A partir del décimo milenio la Diosa aparece escoltada por un animal macho asimilado al toro. Se localizan bucráneos en las construcciones de Mureybet; en Chatal Hüyük abundan las representaciones de toros esculpidas o pintadas. El *alef*, la primera letra del alfabeto hebreo, que significa «toro», representa a la luna en su primera semana, y es a la vez el nombre del signo zodiacal en donde comienzan la serie de las casas lunares. Muchas letras y signos están en relación simultánea con las fases de la luna y con los cuernos del toro, comparados a menudo al creciente (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 1002-1003). Las divinidades lunares mediterráneas orientales se conciben en forma de toro. Este significado del toro se encuentra difundido por todo Oriente. El dios de la luna de Ur era calificado de «poderoso novillo del cielo» o de «poderoso novillo de cuernos robustos». En Egipto la divinidad de la luna era «el toro de las estrellas». Osiris era conocido como toro. Sin, dios lunar de Mesopotamia, tenía forma de toro (Müller, 1996: 259). Entre los tártaros del Altai el señor de los infiernos se representa montado al revés sobre un toro negro. Tiene en la mano una serpiente o un hacha en forma de luna (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 1004).

El cuerno del cáprido al igual que el del toro representa la luna. El macho cabrío lo vemos ya en representaciones del Próximo Oriente flanqueando el árbol de la vida (Fig. 6). En la mitología vasca, el macho cabrío es el principio masculino que se une con la diosa. El león persiguiendo a un cáprido es una escena que vemos en el arte esquemático peninsular, en la provincia de Cádiz, en la Cueva Magro. Los agrupamientos de puntos en el techo del abrigo en forma de león y de cabra, encima de agrupaciones de puntos, interpretadas como constelaciones (Topper, 1988: 136-138), correspondientes al aspecto del cielo en el solsticio de verano e invierno, indicarían el sentido de las figuras del león y el cáprido, como el verano y el invierno (Fig. 28-29).

El oso tenía que dormir en invierno, iba a las cavernas para dormir. En Europa, el oso es una expresión de la oscuridad, de las tinieblas. En la mitología griega el oso acompaña a Artemis, divinidad lunar (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 789-790). En Siberia y en Alaska se asimila a la luna, por sus costumbres cíclicas, porque desaparece con el invierno y reaparece en la primavera. Entre los turco-mongoles es un animal lunar (Bonnefoy, 1998: 318, 330). Un relato iroqués sobre el día y la oscuridad, nos permite advertir el significado del oso, identificándose con la noche y la oscuridad. Muchos animales creían que la luz del día debía ser constante, mientras que otros insistían en que debía ser la noche la importante. Surgió un debate entre los dos bandos. La ardilla fue la más acérrima defensora de la luz del día. El oso se erigió en digno adversario de la ardilla. Los animales estaban fuertemente divididos por esta cuestión. El puerco espín intentó mediar, hablando en privado con la ardilla y el oso. El puerco espín decidió que las canciones y los bailes podrían ser un modo de ablandar las posiciones de ambas partes. El puerco espín hizo saber a todos que iba a celebrarse una velada de baile y música. La ardilla empezó a cantar: «¡Debemos tener luz, debemos tener luz durante todo el día!». El oso se puso a cantar también: «¡Debemos tener noche, debemos tener noche todo el día!». Las canciones se convirtieron en gritos, y cada uno de los bandos exigía al puerco espín que se pusiese de su lado. El oso arremetió contra la ardilla y ésta huyó, perseguida por él. La única forma que encontró el puerco espín de solventar la disputa fue disponer que el día y la noche se repartiesen el tiempo a partes iguales, alternándose, y así sigue ocurriendo hasta el día de hoy (Cheers, 2005: 443-445).

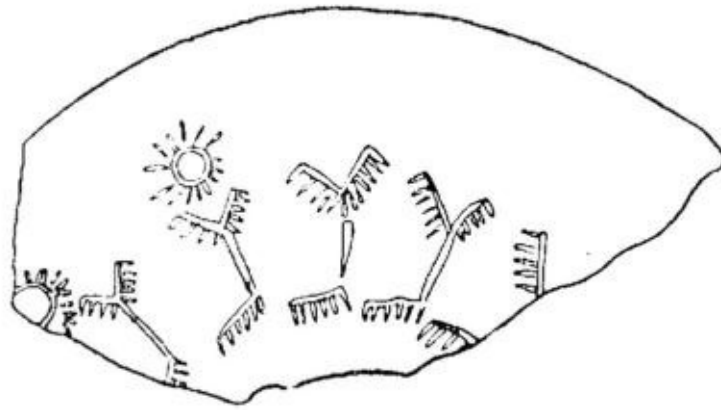


Fig. 27. Fragmento de vasija calcolítica con representación de ciervos y soles. Las Carolinas (Madrid, España). [Maringer, J. (1972), pg. 224, fig. 58.]



Fig. 28. Representaciones de la Cueva Magro (Cádiz, España). Arte esquemático. [Topper, V. y U. (1988), pg. 137.]

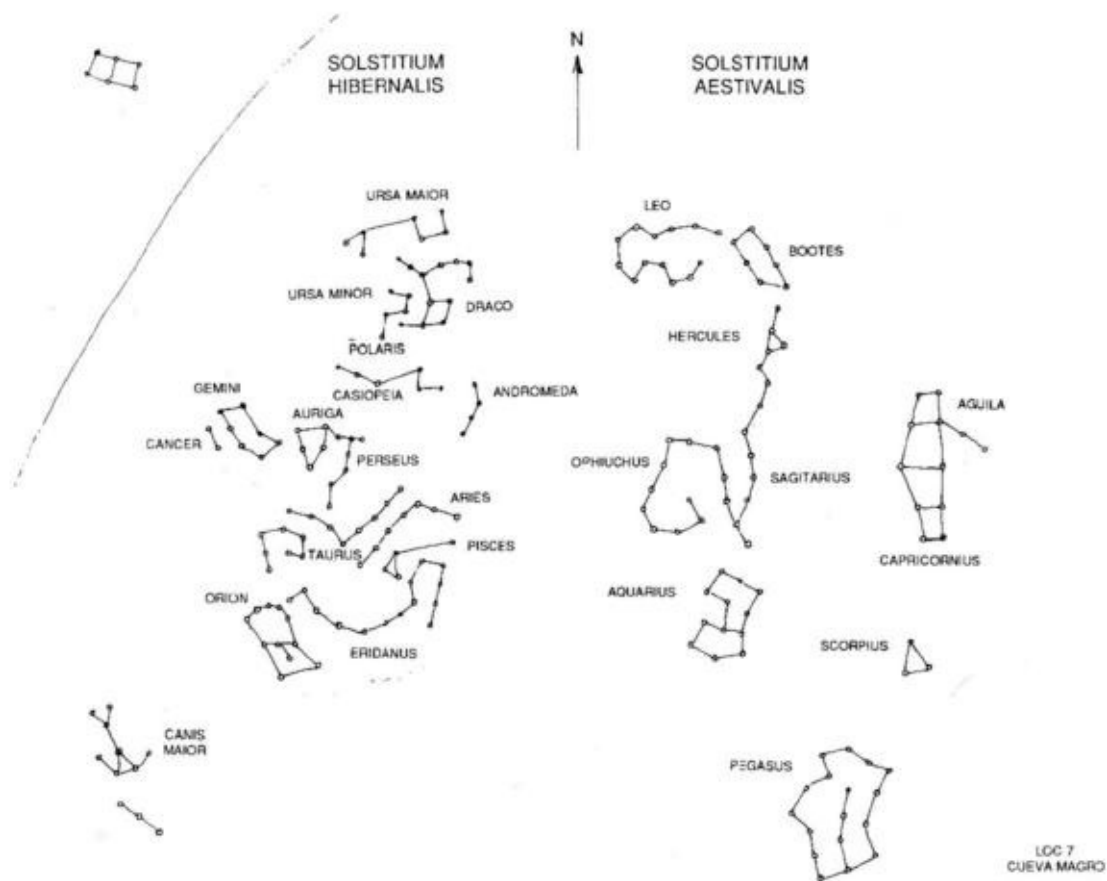


Fig. 29. Correspondencia entre las constelaciones del solsticio de invierno y de verano y las representaciones de Cueva Magro. [Topper, V. y U. (1988), pg. 136.]

La mano

Las representaciones de manos en el arte paleolítico se circunscriben a las pinturas rupestres, existiendo escasos ejemplares en el arte mobiliario (Abrigo Morin, Bruniquel) (Corchón, 1990). Casi todas han sido realizadas mediante pintura, salvo algunas escasas excepciones. Se ha establecido una división en dos tipos según el procedimiento de su ejecución. Positivas, obtenidas al proyectar las manos impregnadas de pintura sobre la pared; negativas, resultado de aplicar la mano en la pared y soplar la pintura a su alrededor hasta conseguir una impronta. Las manos negativas son más numerosas que las positivas, las izquierdas más abundantes que las derechas y buena parte tienen aspecto de ser de mujer o de adolescente. Algunas pueden presentar el inicio del antebrazo o darse una ausencia de dedos, de modo similar a una amputación (Nougier, 1968:78-84; Ucko y Rosenfeld, 1967: 98-99, 148-149; Leroi-Gourhan, 1968: 87; Freeman, 1992: 87-137; Ripoll, 1989: 50-52; Sanchidrián, 1989 y 2005: 228-229). En las negativas se esparce el color por mediación de la aspersion. Hoy día, entre los pueblos ágrafos que todavía existen en nuestro mundo, observamos que estos primitivos asperges son atributos de los

hechiceros y lo emplean prácticamente en todas las ceremonias de tipo ritual (Beas, 1976: 108). Es, por ello, presumible que la significación de las manos en positivo o negativo se enmarque dentro de ceremonias de iniciación. Los colores utilizados son generalmente rojo o negro. La mano puede aparecer completa o con ausencia de uno o varios dedos. Son pocas las cuevas que contienen manos con ausencia de dedos: Gargas-Tibirán, Cosquer, Maltravieso (Jordá, 1970; Callejo, 1970), Cudón o Fuente del Trucho. Maltravieso destaca por el hecho de que en todas las improntas de mano de la cavidad el dedo que falta es el meñique, mientras que en otras cavidades se da una mayor variabilidad. Las cuevas más sorprendentes con un mayor número de impresiones de manos son las de Cargas, Maltravieso y El Castillo.

Los escritos sobre el tema se han sucedido desde que en 1906 Cartailhac escribiera sobre las manos de la cueva de Gargas. Capitan, Regnault, Casteret o Breuil se cuentan entre los autores que dedicaron líneas a esta cueva. Entre las distintas interpretaciones que se han dado sobre el tema, las que se han manejado con más frecuencia son las de atribuirle un carácter mágico, un modo de contactar con el mundo de los espíritus (Clottes y Lewis-Williams, 2001: 89), el toque de la Diosa que deja su energía, según Gimbutas (1996: 305), o atribuir las mutilaciones a razones sacrificiales, a razones patológicas o un código de cazadores (Leroi-Gourhan, 1984).

Sobre el significado que la mano ha poseído en otras culturas, se observa cómo ha poseído generalmente un significado astral (Lacalle, 1996). Un grafito rupestre del neolítico escandinavo, hallado en Baltzer, contiene incisiones de hombres y un disco solar cuyos rayos se transforman en manos (Spineto, 2002: 9). Este diseño mantiene paralelismos con representaciones egipcias y del arte rupestre de la Península Ibérica. En el arte postpaleolítico encontramos con frecuencia la asimilación de las manos con signos solares (Lacalle, 1996). Este vínculo entre el sol y la mano no debe sorprendernos. La mano ha sido un símbolo astral y por ello se ha identificado con la divinidad. Muy diversas tradiciones atestiguan este hecho, lo cual explica la costumbre de pintar todas las estrellas con cinco rayos.

Durante el Neolítico de Anatolia tuvo pervivencia el tema, lo hallamos decorando las paredes de recintos sagrados de Chatal Hüyük. En distintos santuarios se encuentran paneles de manos rojas y negras que aparecen junto a cabezas de toro (Fig. 30). En este caso, las manos ya podrían poseer el significado citado, puesto que se sitúan bajo tres cabezas de toro, lo cual podría ser una alusión al ciclo lunar. Las manos negativas ofrecen un aspecto de aureola de pintura en torno a la silueta de la mano. El halo de luz, la aureola alrededor de las cabezas de santos y dioses alude a la luz divina. El halo de Apolo indica la luz, de la que era dios. En el Rig Veda, el dios hindú Savitar es llamado prthupani, «de la gran mano». La percepción hindú del sol al amanecer con sus rayos de luz y su posición se comparan con una gran mano. «El dios con la gran mano alza sus brazos y todos obedecen». Savitar era una divinidad solar, capaz de estirar sus manos para ordenar la aparición del día y la noche (Berresford, 2001: 145). Según la tradición celta, Daga («la mano buena» o «dios

bueno»), padre de Danu, creó la primavera con su arpa. Probablemente era en un principio una deidad del Sol. Tiene un equivalente británico, Llundud Llaw Ereint, el de la mano de plata, y ambos, como héroes culturales se relacionaban con el Sol (Spence, 1996: 321). En Irlanda, el dios Nuada, se le conocía como el de la mano de plata y en Gales como Nudd, el de la mano de plata. Lug, deidad solar, se le llama a menudo «Lug del Brazo Largo», por eso algunos expertos han visto en él un dios solar, ya que los rayos o brazos del Sol llegan del Cielo a la Tierra.

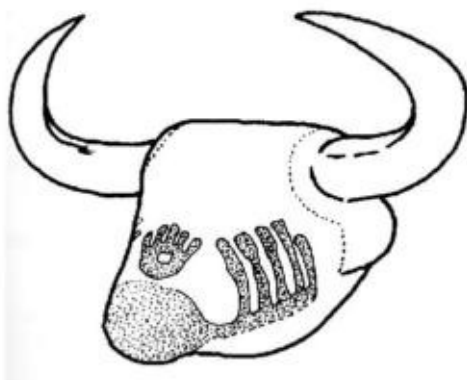


Fig. 30. Cabeza de toro de los santuarios de Chatal Hüyük decorada con una mano. Neolítico de Anatolia. [Gimbutas, M. (1996), pg. 299, fig. 475.]

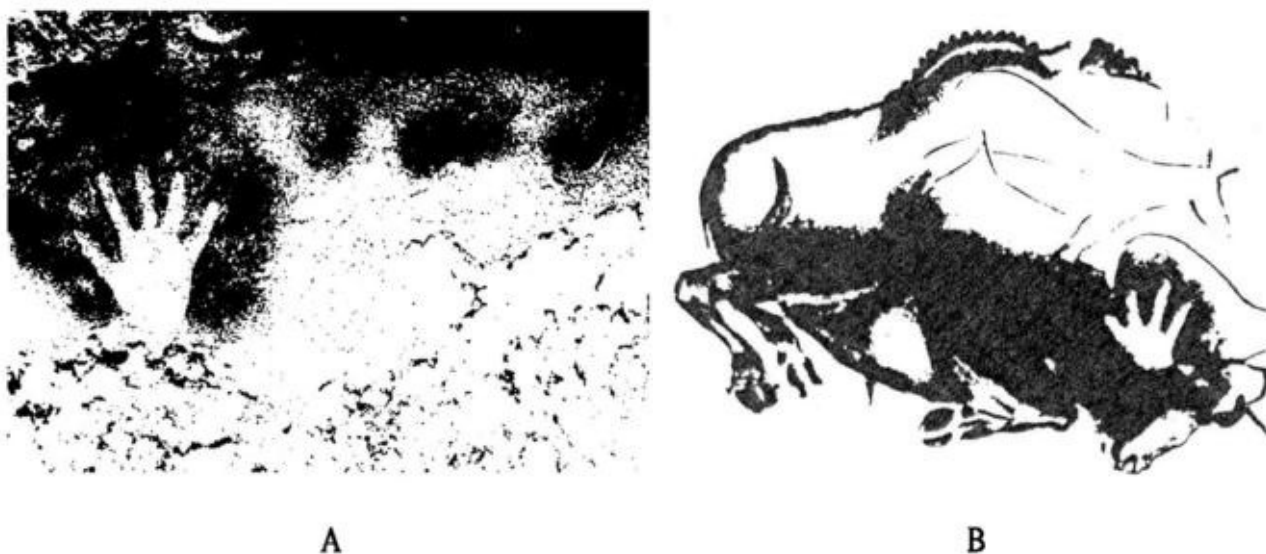


Fig. 31. A. Mano y círculos (alusión probable a ciclos celestes) de Pech-Merle (Lot). [Laming, A. (1962), lam. VII.] **B.** Mano negativa roja sobre bisonte de la cueva de El Castillo (Cantabria, España). Se halla próxima a una vulva, lo cual puede reforzar el significado mágico de «energía dadora de vida». [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 319, fig. 134. Según Breuil, 1952.]

Menghin cree que antiguamente figuras de manos abiertas, pintadas en rojo, adornaban la gran cabaña donde se celebraban los ritos del Kloktén entre los cazadores selknam. La mano roja abierta está estampada en paredes de templos mayas, como Uxmal, Kabah, grutas de Balancanchen, etc., lo mismo que en restos arqueológicos muy antiguos, como los de La Victoria, en el Pacífico. Podemos observarla estampada en la boca de la joven deidad solar y del juego, en la estela del juego de pelota de Copán. Aún en la actualidad la mano abierta escultórica es un

símbolo venerado por los maya-quichés. La mano gigante de los mayas tiene su explicación semántica en Kabul (*Kab* = mano, *ul*, postfijo aumentativo de posesivo), es decir, la mano grande y poderosa de Itzamná, la mano que cura, término que implica potencialidad, capacidad creadora, una de las funciones de Itzamná (Girard, 1976: 467, 551-552). Un claro nexo con la divinidad y a su vez con un carácter solar podría observarse en la iconografía bíblica y cristiana, en la que Dios es representado por una mano, a menudo, surgiendo de una nube. En la tradición bíblica y cristiana ser cogido por la mano de Dios es recibir la manifestación de su espíritu. Cuando la mano de Dios toca al hombre éste recibe la fuerza divina. En la Edad Media estuvo muy extendida la consideración de una mano abierta y extendida como un talismán contra el mal de ojo y otros maleficios. Todas las virtudes sanadoras y milagreras de la imposición de manos, privilegio de largos siglos de los reyes de Francia, residían en la mano derecha.

Analizando todas estas cuestiones, podemos apreciar que la mano ha poseído un significado bastante generalizado en las distintas tradiciones. Ha sido un símbolo solar o lunar (e incluso estelar) y, por tanto, de la divinidad. Posee otros significados derivados. Las mutilaciones podrían implicar un código vinculado con las fases de los cuerpos celestes, por ejemplo, mano mutilada negra = novilunio, mano completa negra = plenilunio. Deducimos que este significado principal de la mano, de remoto origen, podría ubicarse en el Paleolítico Superior (Fig. 31a). Según los contextos y los ritos en los que puede intervenir, podría tener algunas acepciones derivadas de su significado principal. El hecho de aparecer importantes santuarios de manos podría ponerse en relación con algún tipo de ritual de iniciación-consagración. El imprimir la mano contra la pared implica un contacto con la roca = bóveda celeste. Tocar la piedra sagrada permitiría la unión con la divinidad y recibir algún don espiritual y sagrado. Podría pensarse en algún rito chamánico, algún ritual de unión con la divinidad y obtención de energía divina. Es un rito de agregación a lo divino tocar la Piedra-Negra. Podría ser un acto similar al de los aimarás. Estos creen que cuando el fuego del cielo bajaba sobre un individuo, éste quedaba impregnado de fuerza mágica y consagrado como hierofante (Girard, 1976: 1584). Las manos aisladas, en algunos casos, podrían tener un significado mágico, al ser un símbolo vital de la divinidad, derivado del significado de energía vital que posee el sol/luna. Colocar la mano equivaldría a impregnar de vida. En muchas sociedades la mano y el ojo han poseído un significado mágico. La colocación de la mano podría tener un sentido mágico, de infundir vida (Fig. 31b).

3. La creación

El acto mítico por excelencia que inicia cualquier sistema religioso es el de la «Creación». En los mitos creacionales un ser primordial saca de su propia sustancia

aquello con lo que se hará el Universo. El Ser Primordial se manifiesta como andrógino anteriormente a su polarización, como huevo anteriormente a su separación en dos mitades, macho y hembra.

El papel del agua-aire (serpiente-pájaro) (materia y espíritu) como génesis del huevo

La Diosa, concebida como pájaro-serpiente, es una imagen de los principios esenciales que la conforman y que son el origen de la vida: el cielo y la tierra, el aire y el agua, el espíritu y la materia. Estos hechos son habitualmente referidos en los mitos de origen, señalando al agua y al aire como elementos esenciales, a partir de los que surge la vida. Estas ideas se expresan a través de metáforas en las que normalmente se hace alusión a una inmensidad de agua y a un pájaro que la sobrevuela en el principio de los tiempos y cómo el pájaro pone el huevo en el agua. Su significado es la fecundación del agua por el aire, de la tierra por el cielo. Con frecuencia, la creación se expresa a través de un símbolo, el huevo. Los mitos citan al huevo cósmico como el origen del mundo. El huevo es símbolo de la totalidad, del misterio que es macho y hembra, ser y vida. En los mitos se explica cómo a partir del huevo primigenio del andrógino se inicia la creación. En la religión egipcia, según uno de los mitos, el mundo fue creado por la diosa arquera Neith a partir de las aguas primigenias de Num. Ella creó a los dioses al pronunciar sus nombres y luego dio a luz al todopoderoso Ra. Éste nació de un huevo.

Este tipo de mitos se encuentran muy extendidos (en Siberia, en América o incluso se rastrea en Egipto o Grecia). En Egipto, de la unión de Shu y Tefnut (aire y humedad) proceden Nut y Geb (cielo y tierra) y de su unión surge toda la creación. El mito de la creación más extendido en Siberia hace alusión a una inmensidad de agua que cubría todas las cosas. Al principio, según explican los tungusos, había agua por todos lados. Eksheri, la divinidad celeste, volaba por encima de las aguas con su somorgujo. La epopeya finesa Kalevala habla de una cerceta que sobrevoló las aguas primigenias en busca de un lugar donde depositar los huevos. Madre Océano levantó la rodilla para ayudarla y la cerceta puso siete huevos. El ave los empolló hasta que el calor comenzó a quemar a la diosa. Madre Océano movió la rodilla, por lo que los huevos cayeron al agua y se rompieron. De los fragmentos surgieron el cielo, la tierra, el sol, la luna, las estrellas y las nubes. Este mito arcaico cuenta con innumerables variantes entre los ugrofineses, pero en lo esencial se refiere al hecho de que un pájaro —con frecuencia un águila, pero en ocasiones un somorgujo— pone un huevo en el mar primordial —algunas veces en una isla—, que el huevo se rompe, que los dos trozos de su cáscara se convierten en el cielo y la tierra, que la clara y la yema dan nacimiento a la luna y al sol (Bonnefoy, 1998: 378).

Un mito lapón explica que el hombre es creado por una pareja divina: Mader Atcha y Mader-Akka. El primero crea el alma y su esposa el cuerpo (Cardona, 1999:

240). La tradición guatemalteca refiere la historia de la serpiente emplumada que, en el inicio del mundo, empolla con las alas extendidas sobre los mares. Llama la atención de Huracán, el potente viento, que la sobrevuela y arrastra tierra procedente de las profundidades marinas.

Estos hechos no son ajenos a la realidad mítica del Paleolítico Superior. La Diosa paleolítica se caracteriza en muchos casos por presentar cabeza o morfología de pájaro, mientras que es recubierta por meandros o serpentiformes (Fig. 14, 18), por lo cual puede ser un reflejo de concepciones míticas similares. Estos elementos se traducen a través de los mitos como los dos principios que confluyen en el origen de la vida, el aire y el agua, y que dan lugar a la Diosa o al huevo cósmico. Es una especie de metáfora sobre los elementos esenciales, origen de vida: la unión de los principios cuya unión simboliza la Diosa, de la cual brotará la vida, de la que parte la división en cielo y tierra y de la que surgirán posteriormente el sol y la luna. La síntesis de estos conceptos: el ave y el mar, la serpiente emplumada, es un tema frecuente en los mitos de origen. La serpiente-pájaro es equivalente de la Diosa, ambos seres ponen huevos. De la Diosa surge el mundo o pone un huevo del que surge el mundo.

En un objeto mobiliario de Lortet se representa la serpiente y cabezas de pájaro (Fig. 19). Otro vestigio del acto creacional, a partir de la Diosa que pone el huevo, lo podemos identificar en el arte paleolítico en el abrigo de Fontalés (Tarn-et-Garonne) (Fig. 32a), donde se recuperó una plaqueta calcárea en la que se identificaron dos figuraciones femeninas grabadas, una de ellas parece incluir una especie de huevo en su vientre, cuan Diosa pájaro. A. Baring y J. Cashford (2005: 34) ven una fusión de la Diosa y el pájaro, poniendo el huevo cósmico. También porta un huevo en su vientre la Diosa de Predmost (Moravia) (Fig. 32b). Gimbutas señala, en este caso, la forma de huevo cósmico de su vientre y su cabeza en forma de «v», propia de la Diosa pájaro (Gimbutas, 1996: 32).

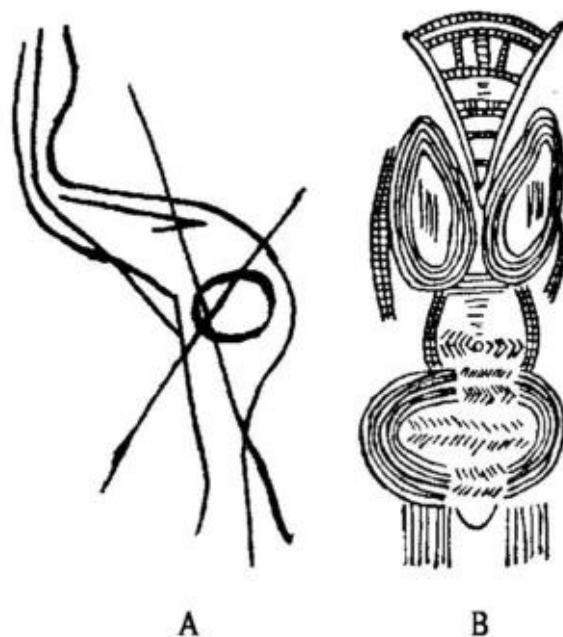


Fig. 32. A. Grabado de Diosa-pájaro con huevo del abrigo de Fontalés (Tarn-et-Garonne). Magdaleniense VI. [Baring, A; Cashford, J. (zoos). Dibujo de Baring, A., copiado de Marshack.] **B.** Diosa grabada en marfil con abdomen en forma de huevo de Predmost (Moravia, Chequia. Gravetiense). Presenta dos grandes senos, cabeza en forma de V y vulva en forma de huevo cósmico. [Maringer, J. (1972), pg. 161, fig. 37. De H. Obermaier.]

Diferentes imágenes de la creación

En el yacimiento de Laussel (Dordoña) (Delporte, 1982: 67-74; Sanchidrián, 2005: 137) se recuperaron una serie de bloques de piedra decorados, esculpidos y grabados, concentrados en un espacio de 12×6 m en una especie de celda de santuario, según anotaron sus excavadores, Lalanne y Bouyssonie (Fig. 34). El centro estaba presidido por la «Venus del cuerno», figura femenina en bajorrelieve con restos de coloración roja que levanta en su mano derecha un cuerno de bisonte y mantiene su mano izquierda en el vientre. Cerca de este hallazgo se descubrió la denominada «Mujer de la cabeza en cuarterones», en relieve sobre una laja calcárea con restos de coloración roja, la cual eleva la mano izquierda con un objeto desconocido. En su proximidad se descubrió «La Venus de Berlín», de análoga técnica, una mujer que sujeta con su mano derecha un elemento desconocido. Otro bloque hallado se conoce como «El naípe», contiene un diseño simétrico de dos personajes unidos y opuestos por la cintura. Se recuperó otra pieza con un antropomorfo de perfil y un brazo extendido, «El cazador», que sugiere el lanzamiento de un proyectil. Se detectaron otros bloques con grabados de vulvas, de un caballo y una cierva, entre otros zoomorfos. Se trata en general de imágenes de mujeres voluminosas, posiblemente embarazadas.

Alrededor de la Venus de Laussel, dentro del refugio, destaca de entre las distintas piezas decoradas, aquella que contiene a dos mujeres antepuestas, en una postura que sugirió al doctor J. G. Lalanne, su descubridor, una escena de parto. La escena citada de Laussel, generalmente interpretada como de coito o parto, consiste en un óvalo inciso, en uno de sus extremos se observa hacia arriba una cabeza y senos,

identificándose como una figura femenina. La cabeza situada en el extremo inferior es simétrica a la anterior (Fig. 33). Creemos que la forma aovada aludiría al andrógino como huevo y su separación en dos polos o mitades. Este diseño, en particular, y, en general, el resto de representaciones de la Diosa de este abrigo podría interpretarse como referencia a un mito creacional, que se escenificaría en este santuario. Mitos evocadores de esta representación pueden ser los siguientes:



Fig. 33. Figura doble en los bajosrelieves de Laussel (Dordoña, Francia), correspondiente al Gravetiense. Aproximadamente 25.000 años de antigüedad. Dordoña. [Gimbutas, M. (1996), pg. 172, fig. 272. Tomada de Delporte, 1979.]

Un mito chino dice, en el principio, el universo estaba contenido en un huevo, dentro del cual, las fuerzas vitales del *yin* (oscura, femenina y fría) y del *yang* (clara, masculina y caliente) se relacionan una con otra. Dentro de aquella oscuridad, que tenía forma de huevo, nació Pangu, la primera criatura viviente. Pangu despertó y se estiró, rompiendo la cáscara. Las partes más ligeras y puras de éste se elevaron y formaron el Cielo; las más impuras y pesadas se hundieron, dando lugar a la Tierra. Tal fue el principio de las fuerzas de yin y yang (Werner, 1997: 71). Los apaches relatan: «Al principio, aquí, donde el mundo está ahora, no había nada: no había tierra, nada excepto Oscuridad, Agua y Ciclón. No había gente viviendo. Sólo existían los Hactcin. Tenían el material del cual se creó todo. Primero hicieron el mundo, la Tierra, el mundo subterráneo y después hicieron el Cielo. Hicieron la Tierra con forma de mujer viviente y la llamaron Madre. Hicieron el Cielo con forma de hombre y lo llamaron Padre. Él mira hacia abajo y la mujer hacia arriba. Él es nuestro padre y la mujer nuestra madre» (Campbell, 1991: 268).

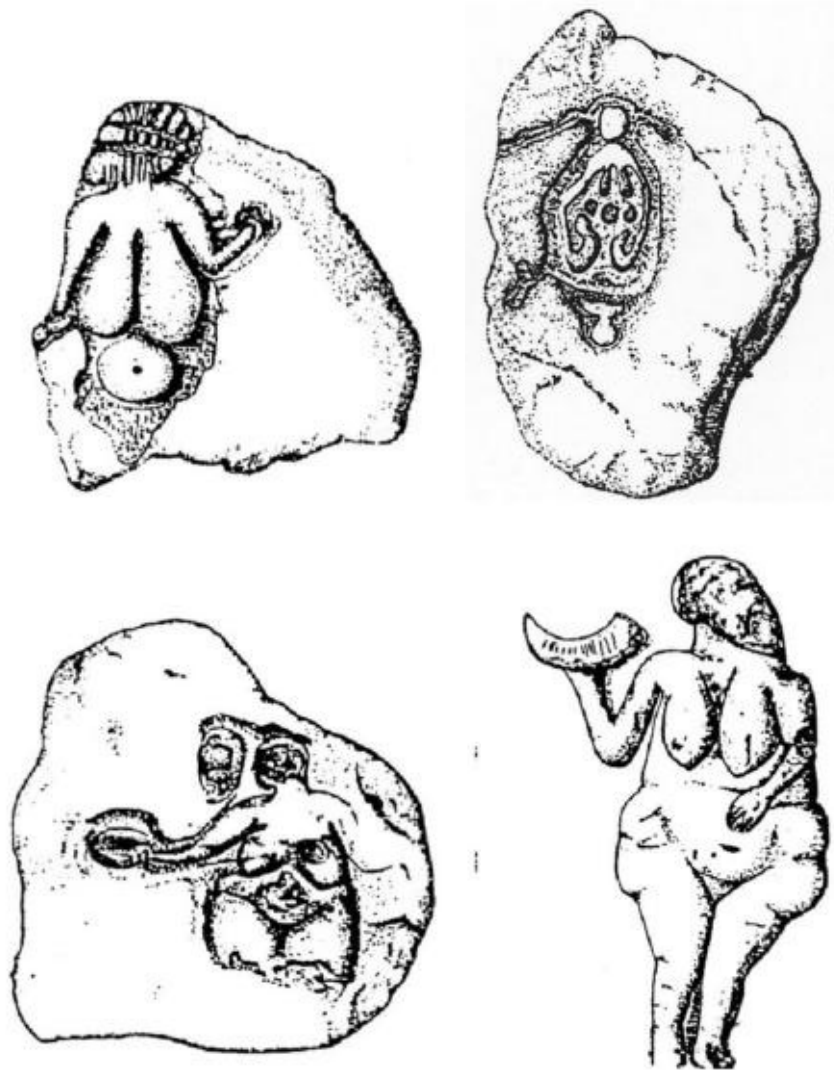


Fig. 34. Decoración de los bloques de piedra de Laussel, Dordoña. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 136, fig. 45. Tomado de Duhard, J. P., 1993.]

Algo similar se desprende de las escenas paleolíticas, sobre todo del santuario de Laussel. El conjunto de las escenas de Laussel parecen evocar la secuencia de un mito creacional. Vemos en él la figura de una Diosa con senos y un huevo bajo ella, o vientre en forma de huevo. Otra escena sería la de la forma aovada con dos polos, superior e inferior. Otra figura de la Diosa presenta un saliente en su lado derecho a modo de cuerno. Por fin, una figura de la Diosa femenina completa presenta dos atributos, un cuerno lunar a la derecha con trece incisiones y un disco en su mano izquierda (Fig. 34). Así pues el proceso sería:

- La Diosa pone un huevo, o bien del huevo surge la Diosa.
- Del huevo surgen dos mitades: cielo-tierra.
- De la Diosa surge un apéndice en forma de cuerno-luna
- La Deidad andrógina con el cuerno lunar y el disco solar.

Recapitulando, el misterio de la creación se concibe a partir de la Diosa autofecundante. La creación se pone en marcha a partir de un huevo primigenio que se relaciona con ella. El huevo se forma a partir de la unión del ave y la serpiente, cielo y tierra o aire y agua. A partir de este huevo surge la creación. Tras esta

metáfora se halla la divinidad con su androginia implícita que permite que a partir de ella se forme el mundo. En algunas versiones, a partir de él se forma la Diosa, en otras, la Diosa pone el huevo, del que surgirá el resto de los elementos. Las parejas primordiales son, primeramente: cielo y tierra; y posteriormente: sol y luna. De ellos procederá el primer antepasado y el resto de la existencia. Esta viene a ser la secuencia del origen del mundo según los mitos.

La Diosa crea a la primera pareja de gemelos: el sol y la luna. En el arte paleolítico se conocen figuras de la Diosa, en actitud tumbada, como una parturienta, asociada a animales. Es la Diosa dando vida a los primeros seres. En Angles-sur-l'Anglin (Magdaleniense Medio) aparecen modelados en bajorrelieve tres torsos femeninos, con el ombligo, triángulo sexual y vulva indicados por incisión (Fig. 35). Además de las tres «Venus» se identifican varias figuras animales en el santuario, dos bisontes, varios caballos, cabras monteses... Una Venus tiene un bisonte bajo sus piernas. Podría leerse esta escena como el nacimiento del bisonte lunar (Fig. 35).

Las Venus tumbadas de La Magdeleine (Tarn-et-Garonne) siguen unos esquemas similares. Se trata de relieves de dos mujeres en reposo. Las dos mujeres están reclinadas con un brazo y ambas piernas levantadas, en postura de parto. Una se encuentra situada al lado de un bisonte (Fig. 44a) en la primera cámara de la cueva; otra, situada al lado de un caballo, en la misma cavidad (Fig. 36). Su lectura mítica se entendería como una alusión al mito del nacimiento del caballo-sol y bisonte/toro-luna primordiales. Se desprende, a su vez, una interpretación social, puesto que ambos serían respectivamente las deidades ancestrales, antepasados totémicos, o como se les pueda denominar, de un grupo social concreto, de un clan, siendo, simultáneamente, un mito de origen de ese grupo social. Un grabado similar es el de la mujer tumbada de Le Gabillou (Dordoña) (Fig. 37b), en postura de parto. Similarmente, en una placa de piedra de Les Trois-Frères se efectuaron varios grabados superpuestos de figuras femeninas en posición de alumbramiento. La Diosa tumbada en postura de parto se observa en pinturas rupestres australianas, dando origen a los primeros seres (Fig. 38).

En otros casos, como la plaqueta de la femme au renne de Laugerie-Basse, aparece en grabado una mujer grávida desnuda tumbada junto a lo que algunos identifican como patas de un bisonte (Fig. 37a), mientras que en la otra cara de la placa se distingue la cabeza de un caballo. Sería otro ejemplo del papel de la Diosa Madre y los dos númenes principales, solar y lunar (caballo y bisonte). En los bloques grabados de La Ferrassie, con signos sexuales femeninos (Auriñaciense), la forma femenina se ha esquematizado, se reduce hasta una forma más o menos triangular u oval con una corta hendidura vertical, interpretada generalmente como el triángulo sexual femenino. Similarmente, en el Abrigo de Castanet, entre otros, se registran vulvas grabadas. De forma más simplificada, puede aparecer el mismo tema de la Diosa y el animal, adoptando ésta la forma esquemática de la vulva (Fig. 39). En la mitología, la imagen del nacimiento por el útero es una figura extremadamente

común para el origen del universo. Equivalente a estos elementos citados serían las figuraciones de la divinidad como ideograma cósmico, como «choza», colocada sobre animales, especialmente bisontes, toros y mamuts, como origen de vida (Fig. 24-25) y renacimiento.

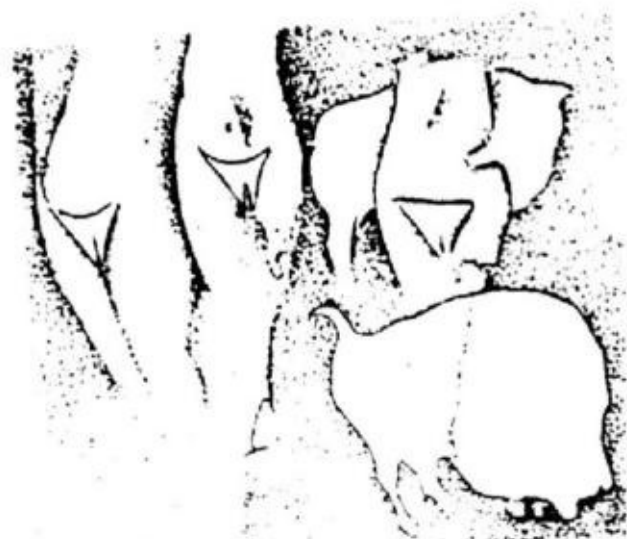


Fig. 35. Figuras femeninas y dos bisontes. Angles-sur-l'Anglin, Vienne, Francia. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 227, fig. 84. Tomado de Leroi-Gourhan.]

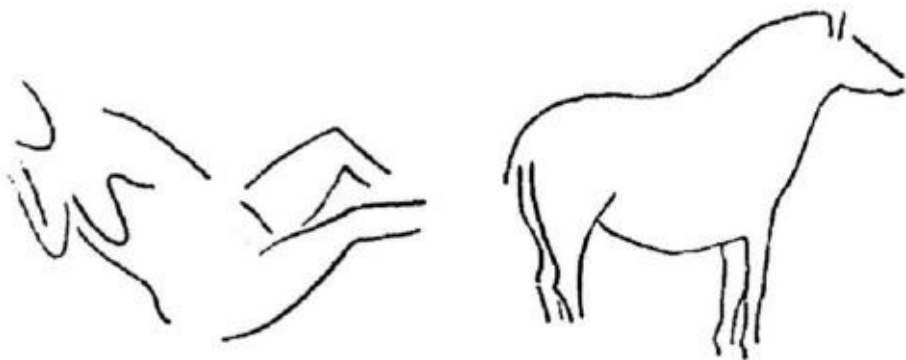


Fig. 36. Venus tumbada de La Magdeleine al lado de un caballo. Tarn, Francia. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 383.]

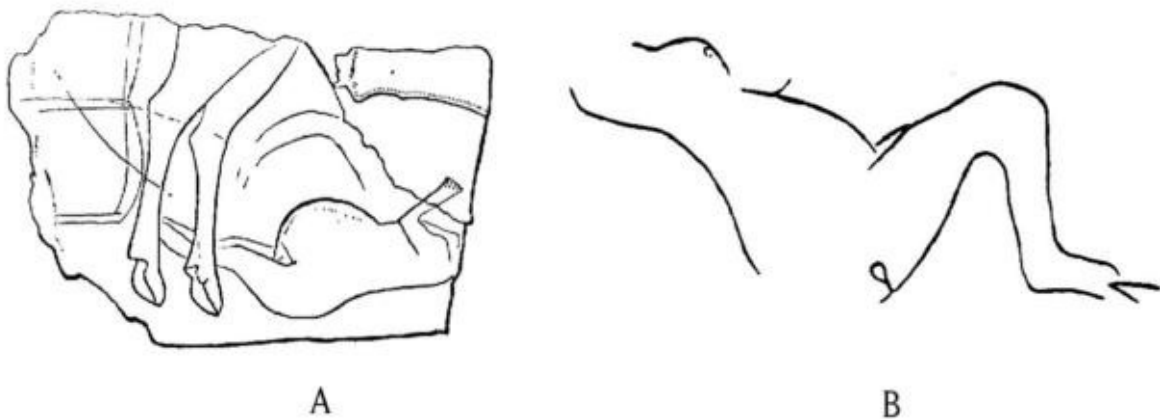


Fig 37. A. Diosa y animal en placa de Laugerie-Basse (Les Eyzies, Dordoña). [Laming, A. 0962), pg. 237, fig. 34.] **B.** Venus de Le Gabillou (Dordoña, Francia), c. 13.000-12.000 a. C. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 227, fig.

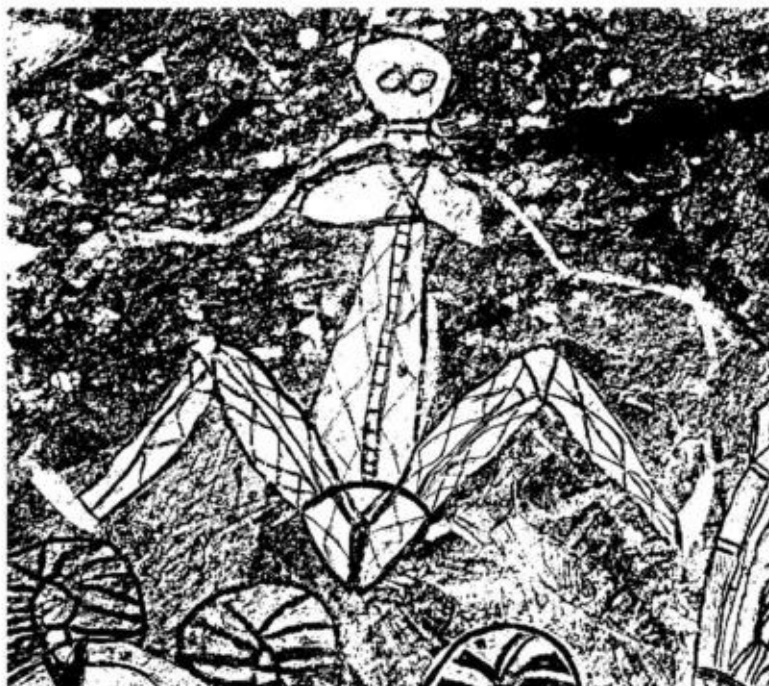


Fig. 38. Mujer de parto pintada por los aborígenes de la tierra australiana de Arnhem. Denominan a esta figura como la «Vieja» o «Madre de todos», llegó al Norte de Australia en forma de serpiente y parió a los antepasados. [Beltrán, A. (1989), pg. 131.]

La serpiente y el árbol son manifestaciones primigenias de la Diosa y de su androginia. En algunos mitos creacionales aparece el motivo de la autoconcepción a través de la serpiente. La serpiente es un símbolo ambivalente, es el apéndice masculino de la Diosa o su aspecto masculino, pues fecunda a la Diosa. Pero, a su vez, es femenina y pone huevos. Se puede apreciar en las siguientes versiones. En un mito mahué, Onhiamuacabé era dueña de Nochoquem, donde poseía una plantación. La joven no tenía marido. Una serpiente pequeña le rozó una de sus piernas, hecho que bastó para que la muchacha quedara encinta. Dio a luz a un niño muy bello, pero los guardianes de Nochoquem, tíos del niño, le matan. La madre reunió todos los pedazos del cadáver. De él salió un varón, que fue el primer Mahuhé, origen de la tribu (Girard, 1976: 394). En una leyenda de los indios guaraunos (caribes) una mujer procrea por la acción de una serpiente disimulada en el Árbol de la Vida (Girard, 1976: 359, 389). El mito griego recoge el motivo del árbol identificado con la Diosa creadora, en este caso con alguna transformación. Mirra era una bella hija de Tías. Su padre se había jactado de su hermosura, enojando a Afrodita. Ésta hizo que Mirra y su padre se unieran carnalmente durante once noches. Cuando Tías descubrió que su hija se había quedado embarazada trató de matarla. Ésta huyó pero pidió ayuda a los dioses, los cuales la convirtieron en el árbol de la mirra. Al cabo de diez meses desde que esa conversión ocurriera, un jabalí golpeó el árbol y, abriéndose su tronco, nació Adonis.

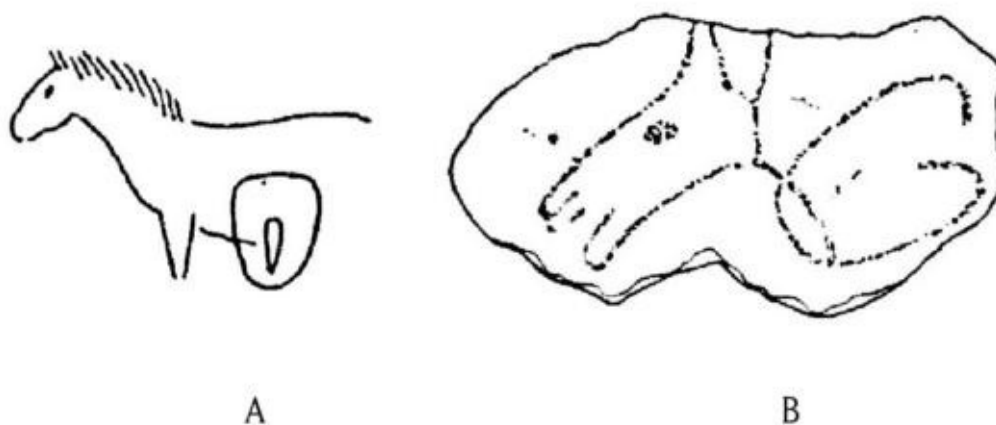


Fig. 39. El tema de la vulva y el caballo. **A.** Les Combarelles. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 383.] **B.** Abri Cellier. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 133, fig. 43. Tomada de Delluc, B. y G., 1991.]

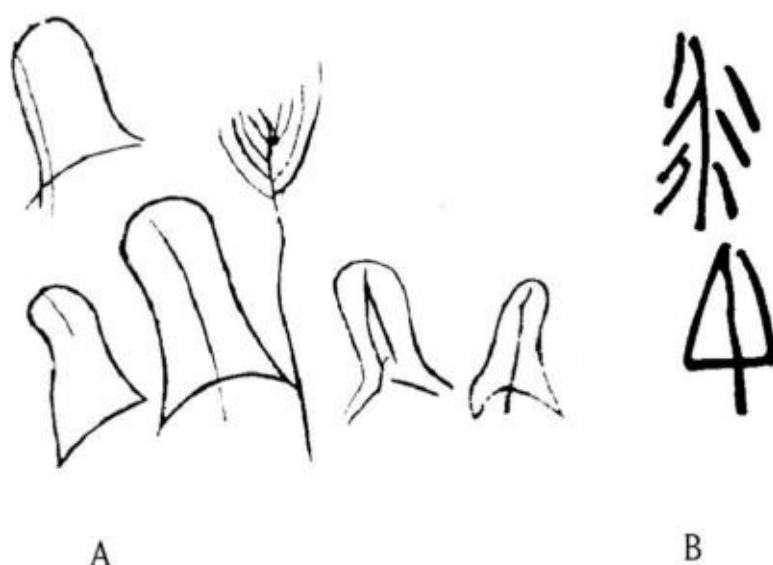


Fig. 40. El tema de la Diosa y el árbol. **A.** El Castillo, Cantabria, España. Cuatro signos vulvares rojos y arboriforme de nueve ramas en negro. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 266, fig. 106. Alcalde del Río, Breuil y Sierra, 1912.] **B.** Vulva y arboriforme. El árbol de la Vida. Cueva de La Mouthe (Les Eyzies, Dordoña). [Gimbutas, M. (1996), pg. 103, fig. 168; Tomado de Leroi-Gourhan.]

En estos mitos parece producirse una sustitución del símbolo del huevo por el del árbol, identificándose ambos con la deidad andrógina. Es una metáfora frecuente la identificación del andrógino con un árbol o una gran estaca. La serpiente tiene un papel básico en los orígenes de la vida, aunque cambien algunos aspectos, según los mitos. Esto lleva a la conclusión de que la serpiente es una hierofanía de la Diosa, una de sus manifestaciones primeras, que explica la fecundación y el origen de la vida. El mito de «la Diosa y la Creación» se ha podido expresar a través de diferentes metáforas. El Árbol cósmico se vincula a la divinidad cosmócrata y su *alter ego*, la «Gran Serpiente», así como a las aves del cielo. Se presenta en algunos casos de forma esquematizada: por líneas que figuran el tronco y seis ramas, tres de cada lado (Girard, 1976: 473).

En el arte paleolítico vemos esquemáticos arboriformes, representados junto a vulvas, que pueden hacer alusión a un mito de los orígenes, por ejemplo en El

Castillo (Fig. 40a) o La Mouthe (Fig. 406). En el santuario de figuras rojas de Chufín I se distingue un antropomorfo femenino, visto de frente, que ocupa la parte central y superior de una composición en forma de «retablo» (Jordá, 1978: 112). A un lado y otro de la figura femenina se ven series de trazos paralelos y por debajo de estos tres elementos se observa una divisoria de una serie de trazos horizontales, que sirve de separación de los elementos del registro inferior. Uno de ellos es una gran serpiente de tres grandes bucles a la que se añaden series de arcos. A su izquierda hay un diseño complejo que Jordá interpreta como un gran tronco de árbol, el cual parece continuarse por su parte superior por varias series verticales de trazos pequeños, algunos con acusada forma triangular, que parecen dar al conjunto un cierto paralelismo con un árbol. El tema del árbol, la Diosa, la serpiente reaparecerá continuamente en las religiones, como ocurre en la tradición cristiana. En el Paleolítico encontramos por primera vez asociados a la Diosa los símbolos del ave, la serpiente, el huevo y el árbol, elementos míticos relacionados con el misterio de la Creación.

La creación del primer antepasado

En el citado yacimiento de Laussel, junto al tema de la Diosa se conserva además de varias figuras animales, la de un hombre con el brazo levantado que puede considerarse que cumple un acto ritual. La figura menor del hombre, en el contexto de este santuario, podría entenderse como una referencia al mito del primer antepasado. En Angles-sur-l'Anglin encontramos de nuevo esta conjunción de temas: la Diosa y el antropomorfo. En el bastón perforado de la Madeleine en el que se grabaron una serpiente, un antropomorfo y cabezas de caballo, también veríamos una alusión al mito de origen del primer antepasado y del caballo (sol) (Fig. 41b). Similarmente, en Le Portel vemos un conjunto en el que se distingue a la vulva, un caballo y un antropomorfo (Fig. 41a). En el caso del bastón de La Madeleine la Diosa se manifiesta como serpiente.

E. Anati recoge en el *Museo immaginario della preistoria*, 1955, la interpretación de una guía bantú, indicando que en una pintura primitiva hallada en una cueva de Malawi, en la que aparecen una serpiente, una iguana y tres huevos, se representa un mito sobre el origen de la tribu: «la serpiente y la iguana se unieron y tuvieron tres huevos, uno grande, uno mediano y uno pequeño, de los cuales nacieron tres tribus primordiales, una grande, una mediana y una pequeña» (citado en Spineto, 2002: 210). Estos elementos comparativos nos ayudan a detectar determinadas pautas compositivas que se repiten entre culturas muy distantes.

Un ejemplo de mito sobre el primer antepasado chamán lo recogemos de los buriatos. Ellos dicen: en un principio sólo existían los Dioses (tengri) en el Occidente y los Malos Espíritus en el Oriente. Los dioses crearon al hombre y éste vivió feliz hasta que los malos espíritus esparcieron sobre la Tierra la enfermedad y la muerte.

Los dioses acordaron procurar a los hombres un chamán que luchase contra la enfermedad y la muerte, y les enviaron el Águila. Pero los hombres no entendían su lenguaje; además, no les inspiraba confianza una simple ave. El Águila volvió ante los dioses y les pidió que le concedieran el don de la palabra, o bien que enviaran a los hombres un chamán buriato. Los dioses volvieron a enviarla a la Tierra con la orden de otorgar el don chamánico a la primera persona que encontrara en el mundo. De vuelta en la Tierra, el Águila distinguió a una mujer, dormida cerca de un árbol, y tuvo trato íntimo con ella. Algún tiempo después la mujer dio a luz un hijo, que fue el «primer chamán». Según otra variante, la mujer, tras su relación con el Águila, vio los espíritus y se convirtió en chamana (Eliade, 1982: 73).

Sobre el contexto de los rituales en los que se evocaba el misterio de la creación, conocemos algunos datos procedentes de tribus americanas. Entre los nez percé, algunas pictografías fueron hechas por chicas durante sus ceremonias de pubertad (Nesbitt, 1968: 27). En la región del Suroeste, los indios apache del Oeste tienen toda una serie de rituales sagrados, de los cuales quizás el más conocido sea el rito de la pubertad femenino: *Naihes* o *Danza del Amanecer*. Se trata de un complejo ritual que dura cuatro días, y en el cual los participantes ejecutan el mito apache de la Creación, en el que la *Mujer Cambiante*, también llamada *Mujer Pintada de Blanco*, dio a luz a los héroes gemelos: *Asesino de Monstruos*, cuyo padre era el Sol, y *Nacido del Anciano del Agua*, cuyo padre era el Anciano del Agua. A lo largo de estos cuatro días lo primero que hace la chica que interpreta el papel de la *Mujer Cambiante* es hacerse el traje que llevará para transformarse en esa primera mujer cuyo ciclo vital se está repitiendo en ella. Después, construye una vivienda, donde se fortalece para la tarea que le espera, mientras su familia lleva comida y regalos a los que participan en la ceremonia. Durante el ritual la chica cuenta con un padrino o una madrina y la supervisión de un *diiyin* u hombre sagrado. Su padrino o madrina la moldean masajeándole el cuerpo para transformarla en la *Mujer Cambiante* (Zimmerman, 2003: 124).

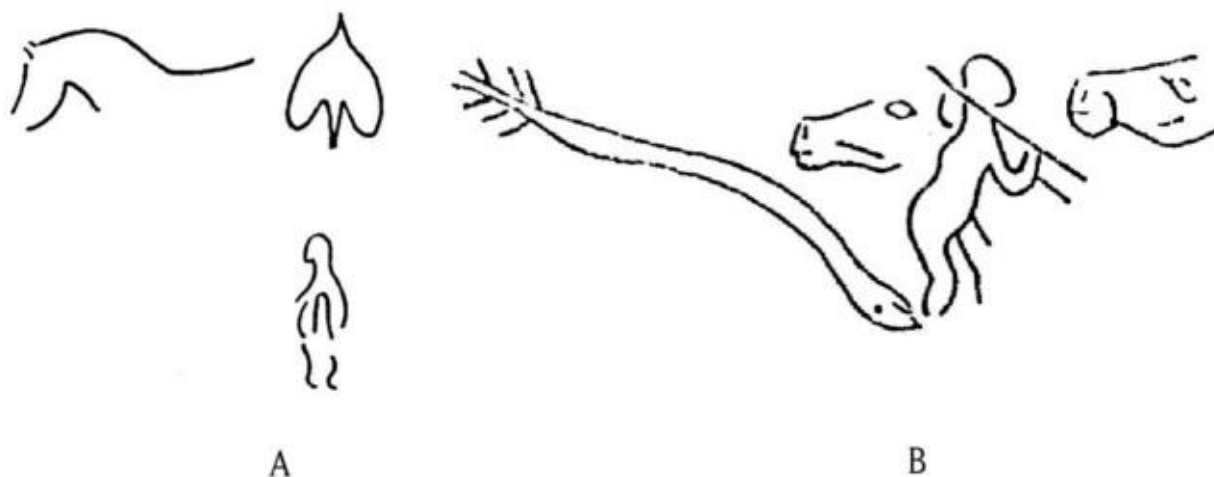


Fig.41. A. Vulva, antropomorfo y caballo. Le Portel (Loubens, Ariège). [Leroi-Gourhan, A. 0984), pg. 384.] **B.** Serpiente, antropomorfo y caballos. Bastón perforado de La Madeleine (Dordoña). [Leroi-Gourhan, A. 0984), pg.



Fig. 42. Pintura sobre corteza de la Tierra de Arnhem (Australia). Se cuenta el mito de las hermanas Wawilak y uno de sus hijos y de la gran serpiente Yurlungur. La serpiente crea las regiones, ríos, aguas, bosques, plantas, animales y finalmente a los hombres. [Beltrán, A. (1989).]

4. La hierogamia sagrada

La Diosa Madre, existente por sí misma, creó al dios fecundante, hijo suyo, y éste unido a su madre dio vida a todos los seres y cosas. En el arte es común reflejar la unión de los principios masculinos y femeninos. El hijo se une a la Diosa Madre. Existe una importante tradición en Próximo Oriente de la representación en figurillas de la Diosa con el dios niño en brazos. El dios toro es su hijo, el principio masculino fecundador. Del acto de unión entre la Diosa y su hijo proceden todos los demás seres vivos. El hijo toro nace de la diosa virgen, crece y muere y tras su muerte resucita, según los principios del simbolismo lunar. El hijo de la Diosa es sacrificado, consumido y renacido en ceremonias rituales. La Diosa vinculada al toro refleja metafóricamente el misterio de la transformación lunar, de la androginia de la divinidad, masculina durante el creciente-menguante y femenina durante el plenilunio. La estatuilla femenina paleolítica recuperada en el Abrigo del Cartero de Tursac se encontraba en la proximidad de la pared del abrigo; cercano y orientado hacia ella se recuperó un antebrazo de artiodáctilo, muy probablemente un bisonte (Delporte, 1982: 293-296). Es posible que este indicio de sacrificio guarde relación con estos principios.

Aunque diferentes mitos nos hablan de mujeres «sin maridos» para resaltar la

importancia del elemento femenino, sin embargo, en la teología agraria la diosa lunar terrestre es inseparable del Dios de la fertilidad que fecunda a la Diosa Tierra. En la tradición posterior la Diosa se tornó humana y sólo su amante era divino. La hierogamia se celebraba en mascaradas, en las que los devotos se cubrían la cabeza con bucráneos. El sagrado matrimonio entre la Diosa y su amante es fundamental para el bienestar del planeta y se convirtió en el modelo de la pareja humana en las sociedades de todo el mundo. El carácter sagrado del matrimonio humano hunde sus raíces en la emulación de los dioses (Husain, 2001: 120, 74).

En la mitología vasca el principio masculino fecundante se expresa a través del peine de Mari, auténtico empeine o pie animalesco autofecundante de la Diosa. Pero también se expresa zoomórficamente en la figura de Aker el macho cabrío predilecto de Mari y su apéndice fálico. La Diosa se une con su hijo-amante, el macho cabrío (Genga, 1988: 14; Ortiz-Osés, 1996: 84, 53). En Chatal Hüyük el poblado estuvo dividido en varios sectores, cada uno de ellos con su correspondiente santuario, presidido por la imagen antropomorfa de la Diosa Madre. En las paredes se colocaban cabezas de toro modeladas en yeso, dentro de las cuales se encontraban los cráneos de animales sacrificados. El toro es la divinidad masculina, su hijo o consorte. En Hacilar aparecieron variados tipos de figuritas femeninas. La Diosa aparece representada de pie o sentada, sola o acompañada de un cachorro de felino o de un adolescente, hijo o amante, con el que juega o se aparea.

En el mito acadio, el dios lunar Sin se enamora de Amat-Sin, una vaca de su rebaño con la que copula bajo la forma de joven-toro-fogoso (Cencillo, 1998: 340). Gugalanna (el gran toro del cielo) aparece como esposo sacrificado de la diosa ctónica Ereshkigal. La hierogamia está relacionada con la divinización de los reyes neosumerios. Los de la III Dinastía de Ur, originaria de Uruk, tenían particular devoción a Inanna. El monarca, de modo análogo a Dumuzi, confirmaba su derecho al trono copulando con la suma sacerdotisa de Inanna. En Anatolia y Siria el toro será conocido como el dios atmosférico. La unión de Baal con su hermana Anat, ésta como novilla, constituye el tema único del poema de Los amores de Baal y Anat (Cencillo, 1998: 339-340) Es el mitologema de las nupcias bovinas en el fondo del Kigallu. Antes de bajar al inframundo, Baal ha de engendrar un hijo con la «novilla».

Muchos dioses mortales, incluidos los mesopotámicos Dumuzi y Tammuz y el persa Mitra, comparten la simbología del toro, narraciones que corresponden a dramas representados ritualmente. Nut formaba una pareja primordial con Geb, llamado «el toro (semental) de Nut», cuyo hijo era Ra (el sol). Osiris era el hijo de Isis, o de Isis y Neftis: el toro engendrado de las dos vacas, Isis y Neftis. Era también el marido de Isis. Gea, la Madre Tierra, creó a Urano, el Cielo, y copuló con él, tras lo cual nacerían los primeros inmortales, los primeros padres de los dioses olímpicos. El mito fundamental de la creación entre los olmecas hablaba de la cópula entre una mujer y un jaguar, de cuya unión salieron los olmecas «pueblo del jaguar». Buda nació de la pareja humana formada por los reyes Suddhodana y Mahamaya. Aunque

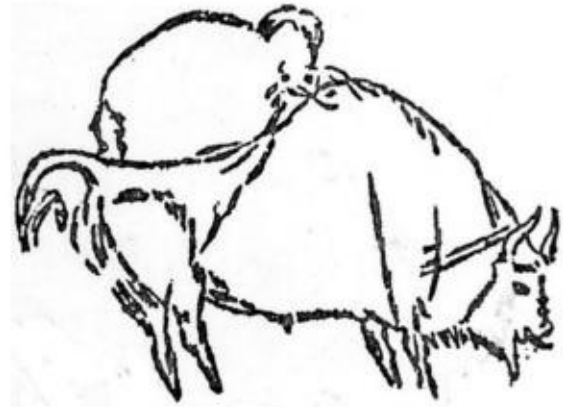
no era divino, gracias a su progreso a lo largo de una gran sucesión de encarnaciones anteriores, nació con las marcas de un gran ser (como ruedas o chakras en las plantas de los pies). Mahamaya supo que pariría un héroe porque tuvo un sueño en el que los espíritus la trasladaron a una meseta y un elefante blanco penetró en su útero. El parto propiamente dicho fue mágico: se produjo mientras la reina estaba de pie aferrada a la rama de un árbol (Husain, 2001: 121). En los mitos inuit es frecuente el tema del oso polar que tiene relación con una mujer y de algunas personas se dice que descienden de tales uniones (Cotterell, 2004: 142). Los atapascanos, las tribus del Chaco y otros grupos americanos narran el mito de origen del hombre a partir de la unión de la madre prístina con un perro (Ortiz Rescaniere 2006: 292).

El matrimonio entre Dioniso y Ariadna se realiza en el inframundo. Dioniso con frecuencia aparece en forma de toro. El Minotauro era hijo de Pasifae, la mujer de Minos, y de un enorme toro (James, 1962: 115, 121; 1973: 316). Dédalo creó una vaca artificial para que la reina pudiera meterse dentro de ella y, de este modo, aparearse con el toro. Así fue concebido Minotauro. En Creta, el rito «toro de Minos» en primavera, presidido por la realeza divina, era realizado entre una virgen y el rey-sacerdote, posiblemente simultaneado con otros ritos y danzas laberínticas. Los cielos son testigos del «matrimonio» entre Dido y Eneas dentro de la cueva. En la cueva es donde Juno, diosa del matrimonio, a quien Dido ha hecho sacrificios, la une con Eneas. Baal y Anat copulan en el inframundo como toro y vaca.

En la cueva con arte paleolítico de Tuc-d'Áudoubert (Ariège, Francia) hay una cámara en la que se modelaron dos bisontes en arcilla, en cuyas proximidades se encontraron huellas de pasos. Se trata de un bisonte montando a una hembra (Fig. 43a). Esto puede ser una reproducción temprana de la unión conyugal divina. Ocurre aquí al igual que en la leyenda de Pasifae, la expresión zoomórfica de la Diosa Madre, obligada en el mito a ser poseída por un animal. El toro en Creta es morador de las entrañas de la Tierra. El ritual simbolizaría la unión entre un dios celeste tauromorfo y la Diosa Madre. Otra escena similar se conoce en Altamira (Cantabria, España), en la que se conoce un grabado de una pareja de bisontes copulando (Fig. 43b). Los bisontes de arcilla de Tuc-d'Áudoubert sugerían a Breuil la existencia de ritos de fecundidad, destinados a obtener la multiplicación de las especies. La presencia en las proximidades de ciertas molduras de arcilla, una especie de estuches fálicos, apuntaban hacia ceremonias de iniciación (Bégouén y Breuil, 1958: 98).



A



B

Fig. 43. A. Pareja de bisontes modelados en arcilla de Tuc-d’Audoubert (Ariège, Francia). [AA. VV. (1993): *Gran Historia de la Humanidad* Tomo I. Planeta Agostini, Barcelona, pp. 95.] **B.** Bisontes acoplados grabados en la zona de la Cola de Caballo de la cueva de Altamira (Cantabria, España). [Barandiarán, I. (2003), pg. 175. Según H. Breuil.]

Ostara, la diosa sajona que dio su nombre a la Pascua de Resurrección, asistía al aquelarre de la víspera del Primero de Mayo en el que se le sacrificaba una cabra. La cabra de la víspera del Primero de Mayo, como se ve por las ceremonias de las brujas inglesas y la representación sueca llamada *Bükkerwise*, era apareada con la Diosa, sacrificada y resucitada; es decir, la sacerdotisa se unía públicamente con el rey anual (Graves, 1983: 567-568), vestido con pieles de cabra y, o bien lo mataban luego y resucitaba en la forma de su sucesor, o bien sacrificaban en su lugar una cabra y su reinado se prolongaba. Este rito de la fertilidad era la base de los muy intelectualizados «Misterios menores» de Eleusis, realizados en febrero, y que representaban el casamiento de Dioniso Cabra con la Diosa, su muerte y resurrección.

Volviendo a los santuarios paleolíticos, en el bajorrelieve de la Venus tumbada, del muro izquierdo de la Magdeleine, la Diosa se encuentra tumbada con un bisonte grabado a sus pies (Fig. 44a). En el santuario de La Magdeleine se reproduce el mito de la creación de la divinidad masculina y la hierogamia sagrada. El bisonte es representado como hijo y pareja de la Diosa. A. Laming-Emperaire distinguía diversos tipos de asociaciones que se detectaban en el arte paleolítico. Esta escena de La Magdeleine junto a otras de Laussel o Angles-sur-l’Anglin le invitaban a pensar en una relación de la mujer y el bisonte como elementos complementarios —femenino y masculino—, dentro de un marco general de fecundidad. Asimila la mujer al caballo, ya que en otros casos advierte asociaciones de caballo-bisonte y mujer-caballo-bisonte, como ocurre en la placa de Laugerie-Basse.

Un claro rito relativo a la fecundación se identifica en el arte paleolítico de la cueva de Los Casares, en la que se refleja una escena de hierogamia (Fig. 44b). Una pareja humana, que practica una unión sexual, se halla junto a un mamut. El mamut dirige el ápice de uno de sus colmillos hacia el pubis femenino, por debajo del falo

desproporcionadamente grande del varón. Siguiendo la interpretación de Jordá, se trata de la representación de un ritual, un matrimonio sacro, es decir, una hierogamia (Jordá, 1978; 1983; Jordá y otros, 1986: 117). Se suele citar otro caso de posible hierogamia en Les Combarelles (Fig. 82b). Y no descartamos que pueda tener un significado similar el conjunto formado por un bisonte, un triángulo (femenino) y un antropomorfo itifálico (Fig. 82a) en el panel de fondo de Saint-Cirq (Dordoña). En Pech-Merle, en el plafón raspado de la Gran Sala, se advierte, de nuevo, el emparejamiento de la mujer y el mamut (Fig. 45), en el que se puede inferir un significado sexual. La trompa del mamut parece poseer un claro sentido fálico. El bisonte, la cabra, el mamut, el oso, según los casos, designan al principio masculino y lunar, el hijo-marido de la Diosa. El chamán, en el papel de la deidad masculina, es el encargado de realizar la hierogamia con la Diosa.



Fig. 44. A. Venus y bisonte de La Magdeleine (Tarn, Francia). [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 382.] **B.** Los Casares (Riba de Saelices, Guadalajara, España). Escena de dos antropomorfos, varón y hembra, que realizan una unión sexual ante un mamut y una máscara-mamut, uno de cuyos colmillos apunta al pubis femenino. [Jordá, F. (1978).]

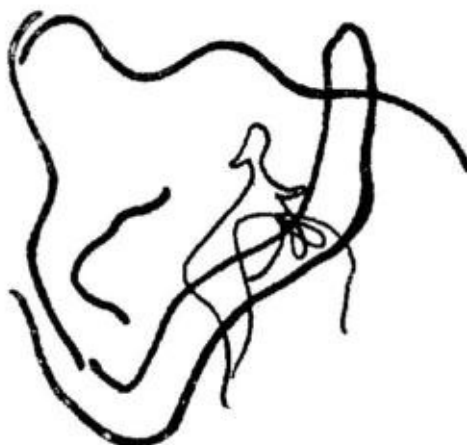


Fig. 45. Antropomorfo femenino y mamut. Pech-Merle (Cabrerets, Lot). [Laming, A. (1962), pg. 121, fig. 23. Según Lemozi.]

5. La dualidad: el mito de los gemelos

Los dos principios o divinidades supremas, emanaciones o partes integrantes de la divinidad creadora, son considerados en las mitologías como hermanos/gemelos o esposos. Su concepción como los principios de luz-oscuridad y su identificación con las dos luminarias principales se presenta como un rasgo de gran arcaísmo en las diferentes mitologías. Es, en alguna forma, la asunción de los dos astros como entidades supremas lo que da lógica al sistema de oposiciones que se establece. Un rasgo característico de estos mitos es la creación del mundo por el Sol y su hermana/esposa Luna, en otras ocasiones, siendo sustituidos por los principios de luz y oscuridad. Las dualidades que organizan los sistemas totémicos —del tipo águila-cuervo o canguro-avestruz— pueden muy bien ser reflejo de idénticos principios.

En la filosofía dualista del Mazdeísmo, con sus dioses contrapuestos del bien y el mal, Ahura Mazda y Ahriman, el mundo tuvo su origen cuando el dios del tiempo eterno, Zurvan, alumbró a dos dioses gemelos, Ahura Mazda y Ahriman. El dios supremo de los abisinios es una divinidad celeste que se llama Wak y en la que la tribu de los osomos ve una dualidad muy curiosa, que le hace adorar un Wak negro y un Wak rojo (Cardona, 1998a: 224). Los bosquimanos mantienen en sus narraciones que, al principio, Dios creó gemelos de sexo diferente (Grigorieff, 1998: 130). Thora es el dios de los bosquimanos nororientales del Kalahari con rasgos meteóricos, con un adversario llamado Khauna, numen uranio que habita en el cielo negro (Cencillo, 1998: 220-221). Dualismos míticos similares encontramos entre los hotentotes: Tsin-Goab que vive en el cielo rojo y Gaunab que vive en el oscuro (Guichot, 1903: 88-89).

Coatlicue, diosa azteca, «la de la falda de serpientes», era la divinidad de la Tierra, madre de Huitzilopochtli, dios del Sol y de la guerra, y de Coyolxauhqui, diosa de la Luna. La primera mujer iroquesa, la que cae del cielo, tiene por nombre Ataensic y los gemelos se llaman, Ioseka, el de la derecha, el Blanco, y Tawiscara, el de la izquierda o el Oscuro. Los tuscarora, tribu iroquesa, cuentan que en el principio de los tiempos, una mujer encinta de gemelos cayó por un orificio del mundo superior donde vivía hasta nuestro propio mundo; que entonces era un desierto envuelto en tinieblas. Uno de los gemelos, portador de un espíritu malo, no quiso salir del seno de su madre por abajo, forzando su salida hacia arriba, por la axila, lo que la mató. El gemelo de abajo, el buen gemelo, se dedicó entonces a crear plantas y animales. El gemelo de arriba, el maléfico, trató de incitarlo, pero sólo consiguió crear regiones desérticas y reptiles. Él fue quien creó los cuerpos de los hombres, mientras que su hermano bueno les daba las almas. Finalmente, el gemelo maléfico retó a su hermano a un combate singular, duelo en el que estaba en juego la dominación del mundo. Ioseka cogió como arma los cuernos de un ciervo, mientras que Tawiscara cogió una rosa salvaje para defenderse. Ésta resultó ser un arma inútil y herido gravemente Tawiscara huyó. Ioseka se construyó una tienda en el Este lejano y se convirtió en el

padre de la humanidad (Spence, 2000: 117).

Tawiscara desde ese momento quedó condenado a reinar sobre los muertos y a ser para siempre un espíritu del mal. Cuando el sol se levanta por el Este y viaja a lo largo de la cúpula del cielo, la cual descansa sobre el plato de la tierra, los hombres están en el dominio luminoso del gemelo de la derecha. Pero cuando el sol se desliza hacia abajo, por el Oeste, al caer la noche, y se escapa en el borde occidental, los hombres están, de nuevo, en el dominio del gemelo de la izquierda, el espantoso reino de la noche. El gemelo de la izquierda se concibe siendo de color oscuro y viviendo en el mundo ífero. Durante el día, las gentes celebran ritos y ceremonias que honran al gemelo de la derecha. En la noche, los hombres bailan y cantan para el gemelo de la izquierda.

Entre los algonquinos, en su panteón aparece la figura de Glooskap y su hermano Malsum, el Lobo, que eran gemelos, y de esto podemos deducir que eran los opuestos de un sistema dualístico (Spence, 2000: 135-136). Mujer Cambiante es la diosa de los navajos. Esta mujer había nacido de una nube y era madre de dos niños varones por nacimiento virginal. Se estaba bañando en una pequeña fuente y el sol brillaba sobre ella, y cuando volvió a su casa dio a luz a un niño. Había monstruos amenazadores en la vecindad, así que ella cavó un pequeño agujero y metió al niño allí, en una especie de cuna subterránea, para protegerlo de los monstruos, y después regresó a la fuente a lavarse, y volvió a concebir, esta vez a la luna. Así el niño que había nacido del sol se llamó Matador de Enemigos. Es el guerrero, dirigido hacia lo externo. El niño que nació de la luna se llamó Hijo del Agua, y es el médico, el chamán. Refleja el tema de los héroes gemelos, representando al jefe guerrero y su sacerdote mago (Campbell, 2002: 43).

Entre las religiones astrales, la de los cazadores ge del Brasil oriental ocupa un lugar preponderante. La vida ceremonial de estos pueblos y todo lo que se refiere a su organización social se deriva de sus creencias, centradas en el sol y la luna. En la mitología, estas dos figuras aparecen como las creadoras de la humanidad, y el dualismo característico de su estructura social establece una distinción entre la mitad solar y la mitad lunar de la tribu (Puech, 1982: 369, 373-374). La forma que toma el mito de los gemelos entre los bororó y que sirve de modelo a su concepción del mundo sobrenatural se explica en gran parte por la división de la sociedad en mitades y clanes. La historia de Bakororo e Itubore es ante todo una historia de héroes transformadores, pero su importancia social y religiosa reside esencialmente en el hecho de que, habiendo partido el primero hacia occidente y el segundo hacia oriente, reinan sobre los muertos de cada una de las mitades. Los jefes de las dos mitades atribuyen el origen de los clanes a los dos personajes. Paul Radin ha considerado el mito de los gemelos como el mito fundamental de los indios de América del Norte. Ake Hulthkrantz señala que podría ampliarse a los indios de América del Sur, en donde la identificación de la pareja con el sol y la luna es extremadamente frecuente. Se da esta relación frecuente entre el mito de los gemelos y la organización dualista

de la sociedad: cada uno de los hermanos se encuentra vinculado con una de las dos mitades tribales.

Todos estos mitos han servido para aproximarnos a la cosmovisión primitiva. Como hemos visto, es muy frecuente en las mitologías que, a partir de la madre primigenia, se forme una pareja de hermanos disimétricos, normalmente vinculados al sol y la luna, a partir de los cuales se genera el resto de la creación y que explican la bipolaridad organizativa del cosmos. Es fácil pensar, en lo que respecta al Paleolítico, en la pareja caballo-bisonte/toro como reflejo de esta dualidad. Este tipo de cosmovisión dualista podría tener muy bien una base social. La organización dualista, asociada al totemismo (uso de ciertos emblemas en forma animal como antepasados de los clanes), conocida en las sociedades de economía depredadora de Australia y la Costa Noroeste de América podría ser, en cierto modo, reminiscencia de la primitiva organización clánica dualista que se gesta en el Paleolítico Superior europeo. El mito de los gemelos suele implicar y reflejar el dualismo organizativo de la sociedad y del liderazgo. Los animales representados en el arte del Paleolítico Superior podrían concebirse como «sagrados», «avatares o encarnaciones de los principios celestes» y ser considerados los antepasados de los clanes fundadores, aquéllos con mayor prestigio, a los que les están destinados las principales funciones sociales, relacionadas con el liderazgo, la religión y el ritual. La importancia que en su día tuvieron estos emblemas animales: el toro, el oso, el caballo..., se puede rastrear en cultos posteriores. En diversas sociedades el toro, el oso, el ciervo... han sido símbolos de jefes, reyes, chamanes, o bien de los clanes que desempeñan estas funciones.

En lo que respecta a los grupos del Paleolítico Superior europeo, los clanes inscritos en el marco de una organización de tipo dualista y concebidos bajo formas animales (los símbolos de las divinidades) podrían reflejar algún matiz en cuanto a las funciones de liderazgo que desempeñaron, pero creemos que en cualquier caso éstas estarían investidas de un poder sagrado, por eso, preferimos en ocasiones denominarlos como «jefes sagrados». Este tipo de organización reflejaría la alianza y el conjunto de intercambios ceremoniales que se establecerían entre estos clanes. Las relaciones de intereses de orden parental y de transferencia de derechos y bienes que se establecen explicarían muchas de las prácticas totémicas que a veces parecen tan difíciles de comprender. Por ejemplo, los giliakos creían que cada clan tenía un oso pariente. En su honor celebraban grandes fiestas clánicas en las que el oso era el principal personaje. Mataban a flechazos un oso, pero no los miembros del clan, sino los representantes de otro clan, vinculados con el primero por matrimonio. Los miembros de ese otro clan comían la carne del oso y recibían su piel; los parientes del oso no se atrevían a tocar ambas. La cabeza y los huesos se sepultaban de forma solemne (Tokarev, 1979: 168).

6. El ciclo de la muerte y resurrección

A. La caverna

La caverna o la montaña en las mitologías suele ser una manifestación de la Diosa, como útero materno, origen de vida, símbolo de tránsito entre la vida y la muerte, entre el exterior diurno y la oscuridad del inframundo. El sol y la luna surgen de la Diosa o caverna y regresan a ella, se internan en el inframundo al morir. Nos centramos en recopilar estos aspectos entre diversas culturas para analizar cómo su origen se puede situar en la religión paleolítica en torno a las cavernas-santuario, el momento en el que por primera vez ésta es utilizada como escenario mítico.

La gruta, imagen del cosmos

Se produce una asimilación de la caverna al cuerpo de la Diosa y a su vagina. La caverna es la Diosa, su vientre o su morada. El santuario de Kamakhya Devi, en el Este de India, es una hendidura rocosa natural y por tradición los hindúes creen que se trata de la vagina de la diosa que, según dicen, menstrúa una vez al año durante el festival que se celebra en su honor (Molyneaux, 2002: 22-24). El Antiguo Testamento describe el monte Gerizim, en Palestina, como el ombligo de la Tierra; el nombre del monte Tabor procede de la palabra hebrea *tabur* que significa «ombligo». El centro cósmico también puede estar señalado por un árbol, una columna, etc. La diosa yoruba de la fertilidad, Iyamapo, habita en una montaña rocosa, cuya entrada tiene forma de una vagina. El nombre de la diosa es un eufemismo empleado con frecuencia para referirse al órgano sexual femenino (Cardona, 1998a: 262). La piedra más sagrada de la antigua Grecia se encontraba en la cámara del oráculo del santuario de Delfos, en la ladera Sur del monte Parnaso. Según el poeta griego Hesíodo, la piedra con forma de huevo fue colocada por Zeus y se encontraba junto al trípode en el que la sacerdotisa se sentaba para pronunciar sus profecías, inspirada por los vapores narcóticos que emanaban de las profundidades de la Tierra. Los griegos consideraron que la piedra era el centro del mundo y la llamaron *omphalos*, es decir, ombligo; de esta forma la conectaron con el cuerpo de la diosa Gea, a la que veían como la Tierra propiamente dicha.

La caverna sede del fuego sagrado, de la vida y la luz

Existe una estrecha relación entre el fuego, la luz y la vida. Por tanto, la caverna-diosa tiene en su seno el fuego de la vida y da a luz cada mañana al astro solar. La aparición y desaparición de éste cada día se vincula míticamente con la idea de su descenso a las profundidades de la cueva y su reaparición al amanecer. De ahí que la

caverna sea la sede del fuego sagrado y la Diosa su detentora. Este aspecto naturista se refleja en multitud de mitos. En su evolución el fuego ha sido sustituido por metáforas que aluden a la luz, al fuego, al sol, tales como el oro, el tesoro, el anillo...

La caverna es la imagen primitiva del útero o vientre materno, origen de todas las cosas y escenario de los mitos de creación. Era lugar de nacimiento de muchos dioses. Hermes nace en una gruta, Mitra surge de una roca y Zeus de un antro en el monte Diktos. En Mesopotamia, en Fiestas de Año Nuevo, se celebraba la liberación de Tamuz o Marduk, retenido cautivo en el interior de la montaña, en las regiones subterráneas. En época helenística se solía preparar, durante las fiestas en honor de Dioniso, grutas que conmemoraban su nacimiento. Se las considera puertas de acceso a los cultos místicos de Dioniso. Mitra llevaba una antorcha, símbolo de la luz y el fuego. Nació de una roca un 25 de diciembre, tras el solsticio de invierno, cuando los días empezaban a crecer de nuevo, día que se celebraba el Natalis Solis (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 1003). En el mitraísmo los *spelea* eran lugares de iniciación donde se enseñaba al *mystes* la doctrina del drama del descenso del alma al mundo y su regreso al cielo tras diversas pruebas expiatorias. El nacimiento de Jesús se produce en la gruta pesebre. Se ve en la gruta junto al Niño, una mula o asno y un buey.

Leyendas y mitos sobre la caverna

En las cavernas paleolíticas algunas figuras parecen surgir de bocas de sombra, como se advierte en la figura de dos ciervas de la cueva de Covalanas (Groenen, 2000: 105-106; Nougier, 1968: 115). Las figuras surgen de la oscuridad, del inframundo, del seno de la Diosa Tierra. En la galería A de La Pasiega, dos ciervas rojas se orientan hacia un canalillo de la pared. Un bisonte de esta cavidad también es puesto en relación con un orificio (Fig. 46). En Bernifal, un mamut rojo en el techo de una sala está orientado hacia la izquierda, de tal forma que parece introducir su trompa en una abertura de la pared. En Rouffignac los animales se organizan orientados hacia un embudo de succión (Barriére, 1982: 65-67).

En el Paleolítico Superior encontramos por primera vez a la caverna concebida como espacio sagrado utilizado para prácticas artístico-religiosas. El primitivo motivo de sacralizar la montaña o caverna radica en ser importantes hitos en el paisaje que permiten registrar el nacimiento-ocaso astral que metafórica y míticamente se expresa como el sol-luna emergiendo de las entrañas de la tierra y regresando a su seno en el ocaso. Sus orientaciones y direcciones varían según las estaciones. Esta idea mítica se ha expresado en referencia a la cueva o el inframundo en múltiples mitos de importancia fundamental en las religiones. Creemos que existe un enlace entre estos mitos y la caverna paleolítica, primera vez que ésta es utilizada para este tipo de fines y, por tanto, punto de partida, núcleo base de mitologemas en torno a la caverna. Estos hechos darían sentido a la ubicación de muchos santuarios rupestres prehistóricos, paleolíticos y postpaleolíticos. Las montañas constituían hitos

calendáricos. Con estos aspectos habría que poner en relación los distintos santuarios del monte del Castillo o de las cuevas del Volp. Se constatan orientaciones hacia los puntos cardinales, o con respecto a solsticios. Al Este se orientan cuevas como El Pindal, El Castillo. Al Sur Hornos de La Peña; hacia el Sureste Oxocelhaya o Etxeberri (AA. VV., 1984). En estas dos últimas cuevas apreciamos el tema del caballo desarrollado en tríadas: parecen emerger del suelo o marchar hacia el abismo, lo cual tiene que ver con las concepciones míticas que estamos analizando.



Fig. 46. Bisonte y orificio natural en la caverna de La Pasiega (Puente Viesgo, Cantabria, España). Metáfora de la luna naciendo de las entrañas de la Diosa Tierra. [Ripoll, E. (1989), pg. 35.]



Fig. 47. La Diosa solar Amaterasu retornando de la cueva como alegoría de la primavera. Tríptico japonés, s. XIX. [Husain, Sh. (2001), pg. 64. Original: E. t. archive.]

Pretendemos ver cómo estas ideas míticas esenciales han sido expresadas en las diferentes versiones conocidas sobre el tema. Las leyendas vascas nos permiten conocer costumbres de este tipo. Según una leyenda de Ataun, un viajero que anduvo por los mundos, cuyo canto anunciaba la aurora, no llegó más allá del país en que los hombres, golpeando con sus palos las rocas, hacían que el sol saliera todas las mañanas. Tampoco el sol toca los límites del mundo cuando, al terminar su trayectoria, llega a los mares occidentales o «mares rojos», por donde vuelve a introducirse en las entrañas de su madre, la Tierra, de donde salió al amanecer (Genga, 1988: 62). Es un relato que describe un ritual para hacer que el sol vuelva a salir cada mañana de las entrañas de la Tierra, ya que supuestamente sale cada día de ella a través de sus oquedades para regresar cada atardecer a su seno. De ahí la importancia en términos míticos de ese espacio sagrado, los puntos de la tierra por los cuales nacen y regresan los astros. En Elosua y Plasencia, al ponerse el sol recitan estos versos: «La abuela sol ha ido hacia su madre. Vendrá mañana si hace buen tiempo». En un pueblo de Navarra al anochecer le dicen al sol: «Adiós, amandre; biarartio», que significa: «Adiós, abuela; hasta mañana». Y al salir: «Ongui etorri, amandre», o sea, «Bienvenida, abuela». En estas cantinelas se hace alusión a la madre del sol. Otra, recogida por Barandiarán en Rigoitia, viene a decir: «Santo sol bendito/vete hacia tu madre/ven mañana/si hace buen tiempo». De acuerdo con el viejo modo de pensar, el sol sale del seno de la tierra y al desaparecer vuelve a ella

otra vez. Su madre será, en consecuencia, la tierra (Caro Baroja, 1980: 40).

El santuario de Amaterasu en Ise (Japón) todavía hoy es objeto de culto. Es el más importante de Japón y al comienzo de cada nuevo año miles de personas se congregan en la playa para contemplar cómo el sol asciende tras las montañas. La leyenda de la vuelta de Amaterasu se celebra en la cueva sagrada donde hay un pequeño espejo redondo. El espejo es el símbolo solar en toda Asia. La historia sobre Amaterasu cuenta que, tras intolerables ofensas del dios-Tormenta, se escondió por las atrocidades cometidas por su hermano en una cueva celestial. La fuente de luz desapareció, todo el mundo se oscureció y los espíritus del mal asolaron el mundo. Ocho millones de dioses, confusos, se reunieron delante de la cueva y se consultaron para saber cómo podía restaurarse la luz. Como resultado de tal consulta, surgieron multitud de cosas de eficacia divina, como los espejos, las espadas y las ofrendas de telas (Anesaki, 1996: 30-31). Una diosa llamada Uzume interpretó una danza con alegre acompañamiento musical. Su extraña danza divirtió tanto a los dioses allí reunidos que sus risas hicieron temblar la tierra. Amaterasu oyó aquel ruido desde su cueva y sintió curiosidad por saber qué ocurría. Tan pronto como abrió una abertura en la cueva y se asomó, un dios poderoso ensanchó el agujero y la sacó por la fuerza, mientras los demás dioses le impedían regresar a ella. Así reapareció la diosa-Sol (Fig. 47).

En Nueva Zelanda se cuenta el mito de Maui, que es la historia del Día y de la Noche. En él se da una personificación fantástica, el cuento del desvanecimiento de la Noche al amanecer. Una noche, cuando Taranga (madre de Maui) volvió a su casa, encontró al pequeño Maui con sus hermanos, y ella reconoció al último hijo que había tenido, al hijo de su vejez. Le llevó a dormir con ella, como había acostumbrado a llevar a sus hermanos, los otros Mauis, antes de que hubieran crecido. Pero el pequeño Maui fue sintiéndose molesto y receloso, al ver que todas las mañanas su madre se levantaba al amanecer y desaparecía de la casa para no regresar hasta la noche. Así, una noche se deslizó de la cama y tapó todas las rendijas de la ventana y de la puerta de entrada para que el día no pudiese entrar con su luz en la casa; luego surgió la débil luz de la aurora temprana, y después salió el sol y se elevó por los cielos, pero Taranga seguía dormida porque no sabía que ya era día fuera. Al fin, se levantó, destapó las rendijas y huyó espantada. Entonces, Maui la vio arrojar por un agujero del suelo y desaparecer y así él encontró la profunda caverna por la que su madre se adentraba en el fondo de la tierra cada vez que la noche moría (Tylor, 1976: 323).

Se conocen tradiciones, que han pervivido en forma de leyendas en el folklore, sobre tesoros escondidos en cuevas. Todos estos mitos son reelaboraciones, más o menos encubiertas, de la misma leyenda naturalista de la pérdida o muerte del sol, oculto en la caverna-inframundo y su posterior recuperación-renacimiento, expresado a través de diferentes metáforas: tesoro, oro, anillo, fuego, entrelazados con otros valores espirituales: inmortalidad, eternidad, resurrección; ideas éstas surgidas a

partir de la observación del «renacimiento» cíclico de los astros. Es la leyenda base conectada al ritual de renacimiento de la cueva, mito básico en las religiones desde las cavernas-santuario paleolíticas. Se produce una asimilación del ritual de la búsqueda de la luz con ideas espirituales referentes a la vida eterna. Existe una asimilación del valor de la inmortalidad, lo eterno, con imágenes referentes al tesoro, el oro, el elixir.

Orígenes de esta tradición en rituales de iniciación chamánica

Un samoyedo avam de Siberia explica cómo llegó a ser chamán. Sus animales guías, el armiño y el ratón, le condujeron a una cueva. Unos espejos la cubrían y en el centro se encontraba algo que parecía, sin serlo, una hoguera. Más tarde explica cómo logró salir del túnel y fue a parar a una gran sala. Allí, dos mujeres desnudas se le aparecieron, cubiertas de pelo como los renos. Una de ellas dio a luz a dos renos; uno será sacrificado por dos tribus, los dolganes y los evenkis, y el otro por los tavgis. La segunda mujer dio a luz también a dos renos que simbolizarán los numerosos animales que ayudan a la especie humana en todo. A partir de este momento, cada vez que el chamán quiera ejercer sus poderes tendrá que volver mentalmente a esta cueva. Entre los tunguses siberianos, el descenso al mundo inferior forma parte de un ceremonial complejo, el chamán se imagina que viaja hasta una montaña situada al noroeste de su hábitat y que allí desciende al mundo inferior. Pasa por un agujero estrecho y atraviesa tres cursos de agua subterráneos. Entonces se encuentra con los espíritus y con otros chamanes contra los que libra batallas a favor de las almas de los enfermos (Eliade, 1982: 49-52; Clottes y Lewis-Williams, 2001: 24-25).

El ritual original emula la pérdida del sol/luna en el inframundo, su muerte. El individuo ritualmente lleva a cabo el viaje en su búsqueda, al mundo de la muerte. El resurgir del sol cada día y el de la luna tras tres noches de oscuridad son el modelo de la idea de la resurrección de la vida tras la muerte.

En las cavernas-santuario paleolíticas, caballos, bisontes, mamuts «surgen» de hendiduras rocosas o penetran en la profundidad de la tierra. En el santuario de Lascaux (Dordoña), la parte más importante de cada uno de sus paneles esa ocupada por las figuras de toros o caballos. El tema de la pareja toro-caballo se repite en las diversas salas. Nos interesa fijar nuestra atención en el divertículo axial, en la pared derecha (Lacalle, 1998). Un ciervo figura en la entrada del divertículo y dos cabras afrontadas limitan el conjunto hacia el fondo. Entre estas figuras se inserta un conjunto formado esencialmente por caballos y toros. Los caballos, organizados en tríada, díada y tríada se oponen a bóvidos. Los caballos son representados en forma de escalonamiento de planos: inferior-superior-inferior. En un caso se advierte una carrera o alineamiento de caballos que termina con la caída de uno de ellos, fruto de la embestida del toro (Fig. 48). El tema del caballo tal y como se ha desarrollado a través de tríadas, con uno que parece caer, teniendo afrontado un toro, evoca el curso

solar: su nacimiento, plenitud y declive, al internarse en el inframundo. El toro que embiste al caballo, haciendo que éste se precipite, puede interpretarse a la luz de las mitologías como el mito de la puesta solar, la oposición sol-luna, día-noche, verano-invierno. La composición repetida varias veces reproduciría el ritmo de sucesión del día y la noche y, al mismo tiempo, el drama del paso de las estaciones, del verano al invierno. El descenso que inicia el caballo derribado y las flechas que aparecen junto a algunos caballos indicarían la muerte del sol. Delante de él se distingue una silueta formada por puntuaciones. Muy probablemente se trate de una constelación. Presenta estrechas similitudes con la constelación de Hidra (Fig. 49). La escena reflejaría una puesta solar con la constelación fijando el momento del año. La aparición de la figura de un ciervo, junto al caballo que cae, podría quizás evocar la idea del renacimiento y la primavera. Junto al ciervo aparecen 13 círculos, equivalente al año de trece meses lunares.

Estas cuestiones también las podemos ejemplificar en la cueva de Etxeberri y en la de Oxocelhaya, orientadas hacia el SE, probablemente en relación con el orto solar en el solsticio de invierno. En ambas cavidades encontramos varias figuras de caballos, así como bisontes. Destacan en ambas el sector del fondo de la cavidad, en el caso de la cueva de Oxocelhaya, sobre la pared izquierda, el gran panel F, formado por el friso de tres grandes caballos reducidos a la línea dorsal y la cabeza, que parecen emerger del suelo, orientados hacia la derecha como todas las figuras animales de la galería. Similarmente, al fondo de la cavidad de Etxeberri, sobre la pared izquierda que constituye el panel Oeste, tres caballos marchan en serie hacia el abismo. El acto de declinar o de aparecer el sol es puesto en conexión con la montaña/caverna o el mar, de donde parece surgir cada mañana y volver a su seno al anochecer, hundiéndose en las profundidades.

Las composiciones citadas se adecúan perfectamente a este tipo de mitos. Lo podemos observar en diversos casos. Un mito de los shoshones de Idaho y de sus hermanos, los ute del Sur, de Colorado, se adapta muy bien a las representaciones paleolíticas. Según los shoshones, hubo un tiempo en que el Sol estaba tan cerca de la Tierra que causaba tales quemaduras a las gentes que éstas morían. Se convocó una asamblea, y los indios delegaron en Conejo para que acabase con él. Éste se escondió, y cuando el Sol empezó a despuntar, Conejo le disparó flecha tras flecha, pero sin el menor éxito, pues todas ellas fueron consumidas por el calor del astro. Por último, utilizó el taladro con que encendía fuego y mató al Sol, quien en su caída causó quemaduras en el cuello y piernas de su enemigo dejando en ellos unas manchas amarillentas. El cadáver fue abierto en canal, se le extrajo la bilis, y entonces otros compañeros de tribu subieron el Sol a su presente altura (Lowie, 1983: 248). La muerte solar es expresada a través del acto de lanzarle una flecha.



Fig. 48. Pared derecha del divertículo axial de Lascaux, Dordoña. 1. Caballos marchando y toros. 2. Caballos marchando, uno de ellos tropezando o cayendo y toro enfrentado. 3. Ciervo y trece puntuaciones. [AA. VV. (1984), pg. 185.]

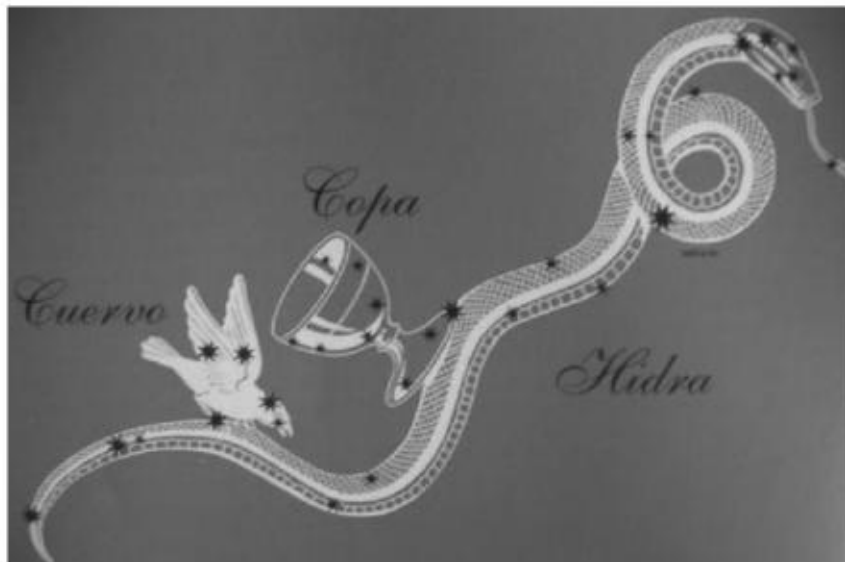


Fig. 49. Constelación de Hidra. [Heifetz, M. D.; Tirion, W. (2002), pg. 66, fig. 5.]

B. El mito de la muerte y renacimiento astral

Mitos de desmembramiento

Toda religión de base astral se fundamenta principalmente en el ciclo luni-solar de

muerte y renacimiento. Ambos cuerpos celestes aparentemente desaparecen para volver a reaparecer en breve tiempo. Para la mente primitiva significa su muerte y renacimiento, que actúa como modelo de renacimiento para la vida humana. En el lenguaje mítico esta «desaparición» se codifica a través de diversas expresiones que resultan bastante homogéneas en las distintas culturas. Las expresiones de flechar al sol o a la luna, de cortarles la cabeza o de desmembrar su figura para posteriormente recomponerla se vinculan con toda probabilidad con ritos de tipo imitativo, cuya finalidad reside en estimular la continuidad de los procesos cíclicos astrales, su muerte y su renacer. Nos centramos en mostrar lo estereotipado de algunas de estas expresiones, reconocibles en mitos de sociedades muy diversas, y cómo se puede establecer su correspondencia con ciertos motivos figurativos presentes en el arte paleolítico.

El mito de desmembramiento recoge un arcaico ritual mágico en el que se descompone a la deidad lunar (aunque a veces es solar) en sus partes para hacerla morir y resucitar. Recomposición de lo múltiple en la Unidad divina en el templo. Ritual de magia imitativa que reproduce la sucesión de fases lunares. Este proceso celeste conduce a la idea de que tras la muerte, tras tres noches oscuras, acontece la resurrección. El mito recoge la muerte y sacrificio del toro lunar y su desmembramiento. Implica la concepción de la luna como un todo compuesto de diversas partes, sus fases: el creciente y el menguante (Fig. 50-52). Los mitos recogen este incidente que encuentra su explicación en el simbolismo lunar. El cuerpo de Osiris tras su muerte es desmembrado. Sus festividades eran principalmente lunares, más tarde fue llamado la luna como «renovándose a sí mismo» (Müller, 1996: 96-97). Seth encontró a Osiris, cortó su cuerpo en catorce partes y las dispersó por la tierra, acto que mitológicamente establece y explica la mitad del ciclo lunar. Isis volvió a recorrer la tierra en busca de los fragmentos, pero no encontró el pene, ya que había sido devorado por un pez. Con la ayuda de Neftis rehizo a Osiris y volvió a convertirse en su madre. Se produce la reunión de los trozos del cadáver del dios sacrificado para reconstruirle y que reviva gracias al soplo de vida infundido por Isis. Horus nació del cadáver de Osiris, como creciente tras el novilunio. La resurrección o recomposición del disco se produce a partir de la luna nueva o muerta. Baco muere a mano de los Titanes, su cuerpo es fragmentado y resucitado. En las festividades donde se dramatizaba la muerte de Dioniso, un toro o un chivo era sacrificado y comido.

Una narración bosquimana dice que el sol corta a la luna en partes, pero deja un trozo del cual crece una nueva luna completa, y así sucesivamente (Spence, 1996: 171, 161). Un mito de Oceanía habla de la doncella divina Rabia, quien era deseada en matrimonio por el hombre-sol Tuwale. Pero cuando sus padres colocaron en la cama nupcial un cerdo muerto en su lugar, Tuwale reclamó a su novia de forma desacostumbradamente violenta, haciendo que se hundiera en la tierra entre las raíces de un árbol. Los esfuerzos de la gente para salvarla fueron en vano. No pudieron

evitar que se hundiera incluso más profundamente. Y cuando ya se había hundido hasta el cuello, llamó a su madre: «Es Tuwale, el hombre-sol, que ha venido a reclamarme. Acuchilla un cerdo y celebra una fiesta, porque me estoy muriendo. Pero en tres días, cuando llegue la tarde, mira al cielo, donde brillaré sobre vosotros como una luz». Así fue como la doncella-luna Rabia instituyó la fiesta de la muerte. Y cuando sus parientes hubieron matado el cerdo y celebrado la fiesta de la muerte durante tres días, vieron la luna por primera vez, elevándose en el Este (Campbell, 1991: 209). En este mito se puede observar muy bien la relación del sacrificio del cerdo y los tres días de la muerte y resurrección lunar en virtud de la magia imitativa.

Esta práctica se traslada al propio ritual chamánico, el cual reproduce simbólicamente esta experiencia. En una ceremonia para convertirse en chamán en Siberia, se dice que se construye una choza. El candidato se instaló en ella y permaneció tres días allí. Durante tres días debía yacer allí como si estuviera muerto y sería cortado en pedazos. Al tercer día se levantaría de nuevo, resucitado (Campbell, 1991: 304). La experiencia psíquica del candidato a chamán se expresa como un desmantelamiento corporal. Es común en el ritual chamánico el desmembramiento, acribillamiento u ablación ritual de la cabeza del chamán (Vitebsky, 2001: 59, 63, 94). Se entendería, de modo que en el individuo, miméticamente, se ritualiza el mismo proceso de muerte y resurrección lunar. Así se podrían entender algunas imágenes de antropomorfos del arte paleolítico en las que figuran individuos yacentes, acribillados o acéfalos (Cognac, Pech-Merle, Cosquer, Lascaux, Pergouset), inmersos en rituales chamánicos, en la experiencia de muerte y resurrección.

En Siberia, cada hueso y cada músculo del chamán se separan ritualmente, se cuentan y vuelven a juntarse, mientras la sangre rezuma por las articulaciones del cuerpo inerte del candidato que yace en su tienda rodeado por sus preocupados parientes (Vitebsky, 2001: 59, 63). El candidato es desmembrado y luego renace. La leyenda central de los Misterios es el asesinato del Dios y la subsiguiente resurrección. El concepto de regeneración era dramáticamente entendido como el surgir de una nueva vida a partir del toro-lunar sacrificado. Los llamados cuernos de la consagración, utilizados en ritos de regeneración, simbolizan la nueva vida tras la muerte. La figura de Cristo como héroe misterioso mantiene buena parte del simbolismo de este ritual. Nacido de una madre virgen, muerto, descendió a los infiernos para al tercer día resucitar y ascender al cielo. El sacrificio repite el acto primordial. A través del ritual se recrea la reconstrucción de la unidad a partir de las divisiones, del todo a partir de sus componentes. El ritual chamánico se inspira en el mito lunar, el candidato a chamán encarna este proceso de muerte y resurrección.



Fig. 50. Caballo y figuras de tres toros del techo del divertículo axial de la cueva de Lascaux, Dordoña. [*Historia Universal del Arte* (1988). Tomo 1, Sarpe, pg. 10.]

El misterio de la muerte-resurrección lunar era reproducido en las paredes de las cavernas paleolíticas. Lo podemos apreciar en el techo de Lascaux (Fig. 50). En el camerino transversal de Lascaux, vemos representada la pintura de un caballo que queda en el mismo campo visual que las figuras de tres bóvidos, cerrando con su silueta el círculo. Se trata de uno de los caballos y un toro que veíamos en la escena de los caballos corriendo y flechados (Fig. 48), que puede adquirir un sentido complementario al observarse dentro del mismo campo visual junto a la figura de otros toros en un ejemplo de articulación de figuras con un significado compositivo. Los cuernos de los tres toros casi se tocan en el vértice del techo. Esta ubicación coloca las tres cabezas juntas en un sólo campo visual, llamando la atención el aspecto de la cornamenta de los animales. König ve en ello una tríada lunar (König, 1956). Cada uno de los bóvidos deja conocer en sus cuernos las formas características de cada una de las fases lunares. Considerando además la figura del caballo, la contemplación de las cuatro figuras en conjunto permite la comprensión global de la escena. Es el cuadro del mes lunar. Representan las fases de la luna. Dos toros

oponen sus cuernos, creciente frente a menguante, en uno de ellos predomina la coloración ocre, frente al otro principalmente negro (creciente-menguante). Por otro lado se oponen las otras dos figuras, un caballo y otro toro. Este último tiene el cuerno especialmente doblado, destacando la coloración negra (luna nueva). Por último, el caballo sería el representante del disco solar/luna llena.

En su conjunto, con el caballo tenemos la imagen del «tetramorfos». El significado del caballo podría ser, o bien, como representativo del sol que queda opuesto al símbolo lunar del toro expresado a través de sus distintas fases, o incluso mantener una polisemia, significando a su vez la luna llena, cercano al concepto de sol nocturno, distinguiendo la forma del disco del resto de las fases definidas a través de la colocación de los cuernos de los bóvidos. Es probable que ambas significaciones sean simultáneas y nos encontremos ante unas composiciones con un sentido de renovación de los ciclos luni-solares. En otros conjuntos de estructura similar, el caballo ocupa un papel importante, como hemos aludido anteriormente. En el Salón Negro de Niaux (Ariège, Francia), en un panel, dos bisontes se representan afrontados, sus cuernos se oponen, como creciente y menguante. Por encima de ellos otro bisonte está incompletamente dibujado, se ha omitido la parte superior del cuerpo, la cabeza, el ojo y el cuerno; indicaría la luna nueva o muerta, al omitir las partes simbólicas que la representan (cuernos y ojo). Por debajo de los bisontes afrontados se observa la silueta de un caballo, como sol-luna llena (Fig. 52b). Se representa a la divinidad recompuesta en su totalidad. Las diferentes fases de la luna, definidas por cada bóvido o mamut a través de la posición del cuerno o colmillo podrían distinguirse en un grupo de bisontes del gabinete de los bisontes, en Font-de-Gaume (Dordoña) (Fig. 25a) o en un panel de la cueva de Baume-Latrone (Gard, Francia) (Fig. 52a).

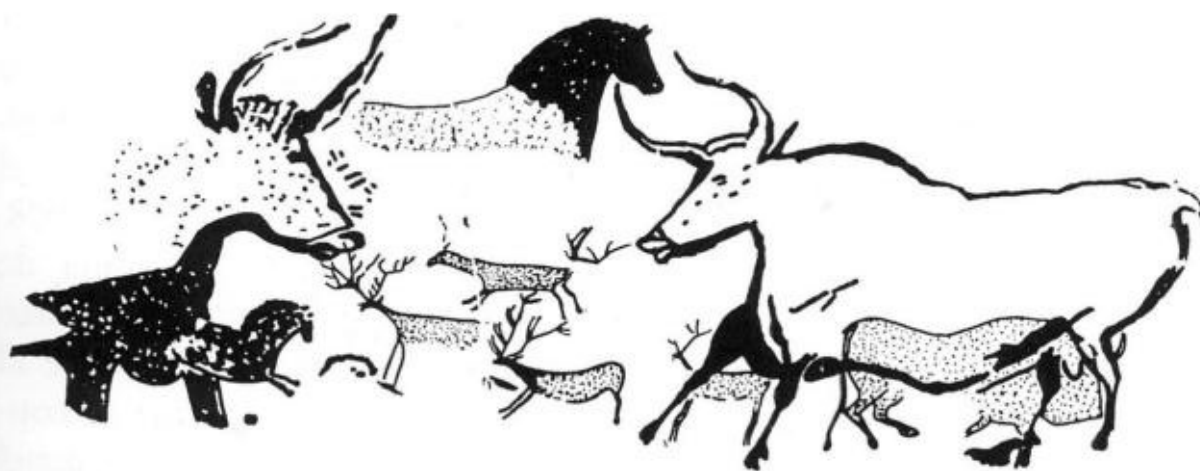


Fig. 51. Sala de los toros de la cueva de Lascaux, Dordoña. [AA. VV. (1984), pg. 182.]

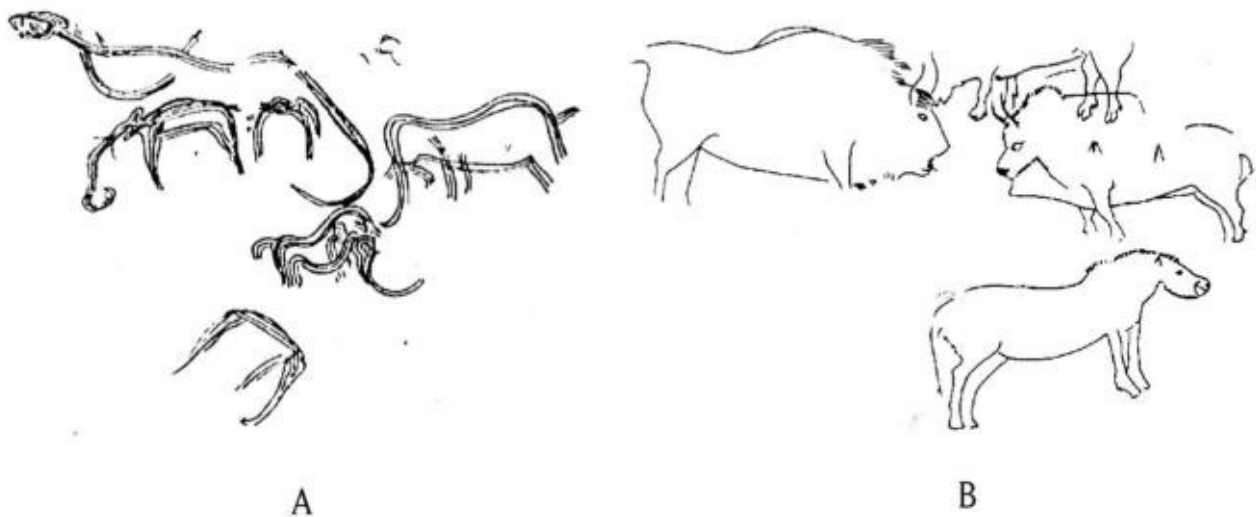
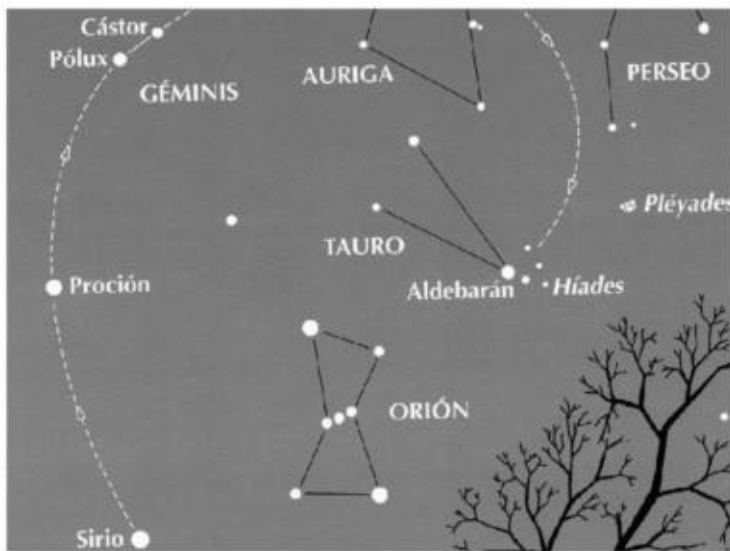


Fig. 52. A. Lienzo de dibujos digitales de La Baume-Latrone (Gard, Francia). Serpiente, caballo en el centro y mamuts. [Nougier, L. R. (1968), pg. 77, fig. 17.] **B.** Salón negro de Niaux (Ariège, Francia). Bisontes afrontados, por encima un bisonte al que le falta parte del cuerpo, ojos y cuernos, y bajo ellos un caballo. [Leroi-Gourhan, A. (1984b), pg. 287.]

Algo similar podemos comprobar en la Sala de los Toros en Lascaux (Fig. 51, 55), en la que dos grandes toros afrontados contraponen sus cornamentas (cuarto creciente-cuarto menguante), situando en el espacio central que queda entre ellas, la figura de un caballo. En la zona inferior fueron dibujados varios cérvidos. Es la imagen de una apoteosis astral. Probablemente se indique simultáneamente la muerte-resurrección del sol y la luna. Los bóvidos contraponen sus cornamentas (creciente-menguante) y a su vez el caballo y los ciervos se oponen. El ciervo indica la resurrección del sol. Con respecto a este conjunto, L. Antequera, quien se inclina por una interpretación estelar del arte paleolítico, identifica la constelación de Tauro en la representación de uno de los toros, señalando un grupo de puntuaciones que se halla sobre el lomo del animal como las Pléyades (Fig. 53). Indica el parecido existente entre los puntos que aparecen sobre el lomo del toro y la posición de las Pléyades con respecto a Tauro (Fig. 54a). Las Pléyades están situadas en el omóplato del poderoso toro (Antequera, 2000). Nos parece adecuada esta interpretación. Eso sí, creemos que el cuerno del animal es identificativo de la fase y la posición de la luna. La situación celeste de ésta vendría dada por la situación del conjunto de las Pléyades. Asimismo, el conjunto de puntuaciones que rodea el ojo del animal se identificaría con las Híades. Cuatro puntuaciones alineadas que se observan junto al toro, en la zona inferior, podrían relacionarse con Orión. Otro bóvido, situado junto al anterior, en el mismo panel, presenta en su cara el mismo motivo formado por puntuaciones alrededor del ojo (Fig. 54b). En principio, debe representar la misma constelación de las Híades, al igual que el toro anteriormente citado.



Fig. 53. Toro de la Sala de los Toros de Lascaux (Montignac, Dordoña, Francia). Posición de las Pléyades con respecto a Tauro. [Antequera, L. (2000), pg. 71, fig. 2.4.]



A



B

Fig. 54. A. Mirando hacia el Sur, Febrero 9 pm. Orión, Tauro, Perseo. [Heifetz, M. D.; Tirion, W. (2002), pg. 46, fig. 20.] **B.** Sala de los Toros de Lascaux (Montignac, Dordoña). Bóvido con puntuaciones alrededor de su ojo. [Leroi-Gourhan, A. 0984), pg. 337.]

La escena en su conjunto podría vincularse con un ritual de renovación del año luni-solar, en el que la aparición de las Pléyades actúa como marcador estacional. En las postrimerías del segundo tercio del tercer milenio, las Pléyades anunciaban el

comienzo de la serie por su proximidad al equinoccio de primavera (Rey, 1959: 279). El Toro en la época de Plutarco era el primer signo que correspondía al equinoccio de primavera. Por ello el Toro prestaba sus formas al Sol equinoccial de la primavera (Dupuis, 1870: T. 1, 132). Pléyades y Orión han sido constelaciones privilegiadas en todas las mitologías del mundo. Los sherenté y bororó asocian las Pléyades a la estación seca (Lévi-Strauss, 1968b: 217, 243). Los nahuas registraban la salida heliaca de las Pléyades a fines de mayo. También era importante el paso de las Pléyades por el cenit, que en 1500 ocurría aproximadamente el 16 de noviembre (Limón, 2001: 153, 163). Este paso era seguido por la constelación de Orión. En principio es difícil precisar el momento del año con el que se correspondía en la época en que fue plasmada esta composición. Otra identificación de Orión en el arte paleolítico podría verse en el «bisonte de las cúpulas» de Niaux, donde parece indicarse el denominado «cinturón de Orión»; podría ser una alusión a la luna de Orión. Podemos decir que nos hallamos ante un conjunto de cultos de carácter luni-solar-estelar.

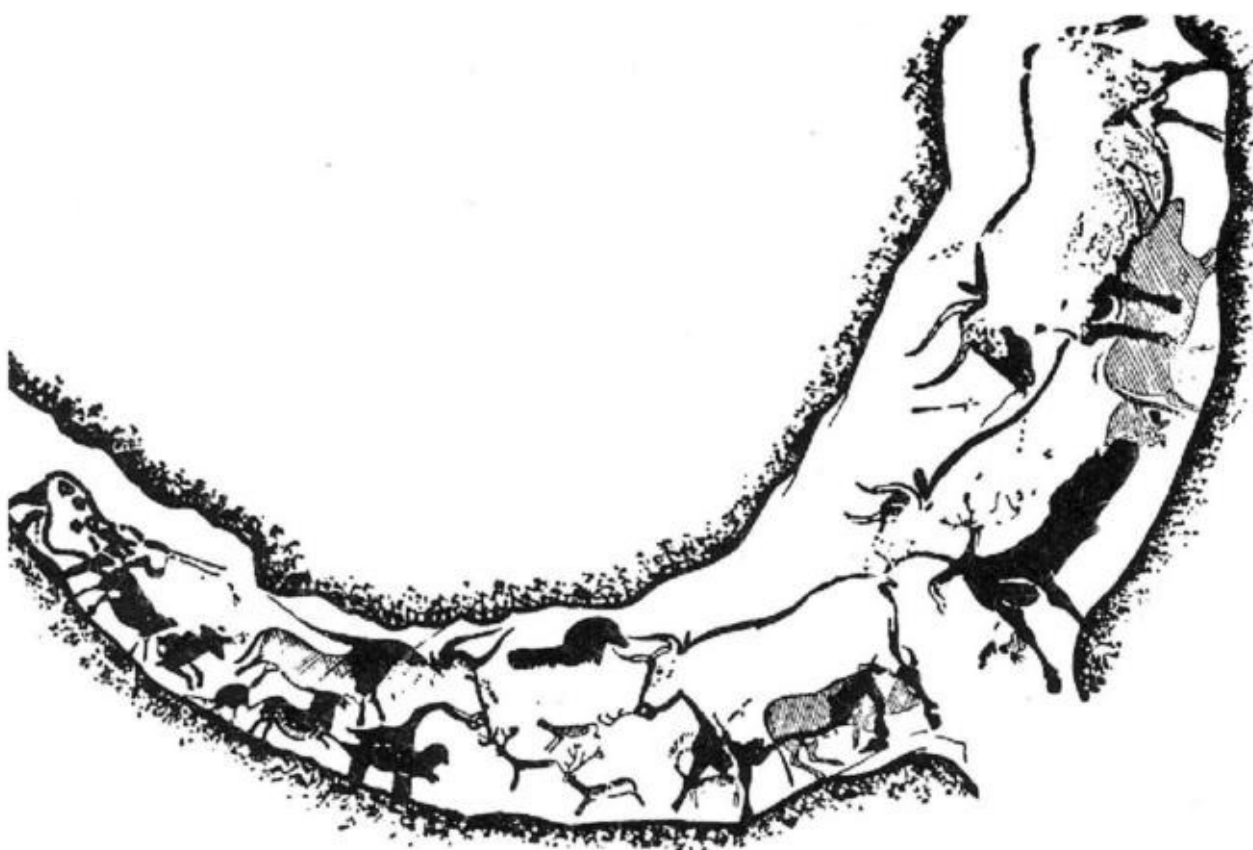


Fig. 55. Sala de los Toros de Lascaux (Montignac, Dordoña, Francia). [Angulo, D. (1984): *Historia del Arte*. Tomo I. RAYCAR, Madrid, pg. 25, fig. 13. Según Argilés.]

El mito y ritual de cortar la cabeza

El ritual de muerte y resurrección se expresa con la figura de la divinidad desmembrada y posteriormente reunificada, o bien con el acto ritual de cortar la

cabeza como expresión de la muerte previa a su resurrección. La cabeza se concibe como receptáculo de la vida. Cortar la cabeza es equivalente a la muerte. Se trata de un ritual arcaico en el que privar de la cabeza era equivalente a la muerte de la luna o a la muerte del dios del año. Los animales representados por el hombre paleolítico en muchos casos carecían de cabeza. Esta omisión era voluntaria, por lo cual debe ser entendida como un código con un significado. En el lenguaje mítico el toro sin cabeza es la luna nueva. Sobre este respecto, König interpretaba la omisión de las cabezas y los cuernos de los bóvidos, que con frecuencia son plasmados en las cavidades paleolíticas, como un convencionalismo para negar gráficamente las fases visibles de la luna, expresadas a través del cuerno y del ojo del bóvido, es decir, un medio de plasmar la idea del novilunio (König, 1956). En el arte paleolítico se conocen muchos ejemplos de figuras acéfalas. En Altamira, al principio del Gran Techo, percibimos un gran bisonte polícromo acéfalo junto a un jabalí al galope. En la gruta de Enlène, un propulsor nos muestra dos jóvenes machos cabríos acéfalos, esculpidos, enfrentados —como creciente y menguante—. El bisonte, oso, mamut o el cáprido acéfalo serían imágenes de la luna nueva (Fig. 56). En Las Monedas o en Le Portel se reconoce el tema del caballo en negro acéfalo que podría aludir al sol del solsticio de invierno, cuando muere.

A través de los mitos podemos dejar clara las evidencias referidas. La historia hindú de Ganesa relata la acción de cortar la cabeza al dios. Entre los hijos de Shiva y Parvati, el principal era Ganesa, o Garrapati, primero de los acólitos de su padre. Sus atributos eran el colmillo de elefante y el rosario. Como un día Parvati fuese sorprendida por Shiva bañándose, pensó que hacía bien buscando un guardián que cuidase de su puerta y con el rocío de su cuerpo mezclado con polvo amasó un hermoso joven, del que hizo, en efecto, el guardián de la puerta de su cámara. Pero ocurrió que cuando Shiva quiso entrar, Ganesa se opuso resueltamente; pero con tanta violencia que incluso golpeó al dios. Éste entonces llamó a sus bhutaganas (tropa de demonios a su servicio) y les mandó que matasen al temerario. Pero Ganesa les hizo frente y los detuvo. Entonces Shiva no tuvo más remedio que intervenir para salvar el honor de la tropa celeste, poniendo ante Ganesa a la hermosísima Maya (la Ilusión). Y aprovechando el entusiasmo y aturdimiento subsiguiente que se apoderó del maravillado joven, le cortó la cabeza. Entonces Parvati, furiosa, entró en liza, y como el asunto se complicaba, Shiva envió a los dioses hacia el Norte con orden de traer la cabeza del primer animal que encontrasen. Como fue un elefante, Ganesa resucitado con la cabeza del elefante fue nombrado jefe de los ejércitos de Shiva. Desde entonces fue llamado «Cara de Elefante y jefe de Tropas» (Cardona, 1998b: 119).

Bran, el héroe celta, es herido en el talón por un dardo envenenado y luego decapitado. En este caso el incidente parece tener relación con el paso-renovación del solsticio invernal cuando el sol atraviesa una muerte aparente para renacer «nuevo», es decir, para subir de nuevo al cielo. San Juan Bautista perdió la cabeza el día de San Juan. El sol de San Juan es el que cambia de dirección, o sea «herido de muerte». En

Abruzzo y en Molise se dice que la mañana del 24 de junio las jóvenes que se vuelven hacia oriente pueden ver en el disco del sol naciente el rostro del santo decapitado. Y en Cerdeña se sostiene que el sol brinca tres veces como la cabeza del Bautista apenas separada del busto. Todas estas leyendas funden la narración evangélica con un acontecimiento que se produce en el cielo: el 24 el sol, que apenas ha superado el punto solsticial, empieza a menguar en el horizonte. Se inicia el semestre descendente, que concluirá con el solsticio de invierno cuando parezca que el astro muere, que se disuelve entre las brumas del horizonte para después renacer como «sol nuevo», es decir para volver a subir por el cielo: fenómeno real si nos dirigimos al Norte, hacia el Círculo Polar Ártico (Cattabiani, 1990: 233-234). Se produce la identificación del Bautista degollado con el sol del solsticio de verano, residuo de una tradición solsticial precristiana.

En referencia al cráneo o a la cabeza hay que mencionar el mito selknam (cazadores-recolectores) protagonizado por un chamán que es decapitado. El mito de la ablación de una cabeza sagrada está omnipresente en las mitologías americanas. Esas cabezas cortadas se transforman en entidades astrales (sol o luna) (Girard, 1976: 545). Los mitos americanos sobre héroes culturales refieren diversas pruebas. Varían los métodos usados por los gemelos para engañar y aniquilar a los tigres o seres malignos (Girard, 1976: 397-398). Cortar la cabeza es una de las pruebas que llevan a efecto los héroes culturales. Hay afinidad entre la luna y el tigre como puede apreciarse en el mito chiriguano. La luna unió nuevamente la cabeza decapitada del tigre al tronco. Cumplida su venganza, los gemelos parten en busca de su madre para tratar de revivirla. En una versión es Ñanderuvusu el que resucita a su mujer, Ñandery, que había sido devorada por el tigre; lleva su alma y la fortaleció de nuevo para sí. Ñandery es la diosa lunar vinculada a las plantaciones.

Respecto al tema de los jaguares R. Lehmann-Nitsche da la siguiente versión contenida en su publicación *La Astronomía de los Chiriguanos*, recogida por Girard (1976: 338):

«El tigre había jurado destruir a los chiriguanos. El “tumpa” que todo lo sabe, siempre compasivo con aquéllos, les dio a conocer a sus parientes que están en el cielo, llamados Guirayohasa (Las Pléyades). Dos de los chiriguanos más valientes, para no estar en continuos temores, se dispusieron dar fin a los tigres. Salieron al campo, se hicieron dos espadas largas de madera y así armados averiguaron dónde bebían agua los tigres. Los gemelos se escondieron espionando la venida de sus enemigos para victimar al jefe. Cuando éste inclinó la cabeza para beber, uno de los chiriguanos le asentó en ella un gran golpe separándola del tronco. Los demás huyeron en distintas direcciones; la cabeza, dando saltos, desapareció de su presencia. Desaparecido el jefe de los tigres se acabaron éstos y los indios pudieron salir nuevamente a sus campos de cultivo. Cuando los jóvenes se alejaron, la luna

unió nuevamente la cabeza del tigre al tronco y éste revivió, pero ya no quiso habitar en la tierra por miedo a sus enemigos. Prefirió quedarse con la luna, libertadora, vivificadora y bienhechora».

La identificación de la cabeza con la luna queda reforzada por el mito lunar camboyano. La joven Biman Chan contrajo matrimonio con Brah Chan, el señor de los cielos. Celosas de la recién llegada, las otras esposas la convencieron de que pidiese a su marido que la trasladase a un lugar más alto en los cielos. Una vez allí, los vientos huracanados le arrancaron la cabeza, que cayó en el estanque de un monasterio budista. El Buda residente la restituyó al cuerpo de la divinidad, por lo que se convirtió en la diosa de la Luna que realizaba el recorrido nocturno y rodeaba los tres mundos durante el período de reposo del sol (Husain, 2001: 67).

El núcleo de los rituales místicos es el momento en el que el héroe vence a la divinidad lunar y a ésta corta la cabeza o fragmenta en pedazos. El incidente se repite en las diferentes versiones: Hércules corta la cabeza de la Hydra; Gilgamesh corta la cabeza a Huwawa. De igual modo, el sol que llega al solsticio de invierno es al que ha de cortarse su cabeza. La cabeza sola sería símbolo del renacimiento. Los relatos iniciáticos de diferentes culturas recogen estos acontecimientos, en forma de aventuras protagonizadas por personajes heroicos. En estas narraciones podemos ver el eco de primitivos rituales dramatizados en los santuarios paleolíticos. En el Paleolítico Superior, en la cueva de Montespan (Alto Garona) se descubrió una escultura acéfala en arcilla que representaba un oso, en cuyas proximidades se descubrió un cráneo del mismo animal (Fig. 56a). Su cuerpo estaba lleno de orificios de flecha. Se sugirió que la cabeza y la piel del mencionado animal pudieron haberse colocado sobre ese soporte y que todo ese montaje formase parte de algún tipo de práctica mágica o de rito de cariz religioso. Puede explicarse como parte de un ritual en el que se efectúa la muerte del oso, cortándole la cabeza en el solsticio de invierno, quizás significando la luna muerta (nueva) del solsticio de invierno. El ritual es extensible a otras figuras como el toro/bisonte o el mamut. Puede que el rito se ejecutara sólo de modo simbólico, o quizás pudiera llevar parejo algún sacrificio animal similar.

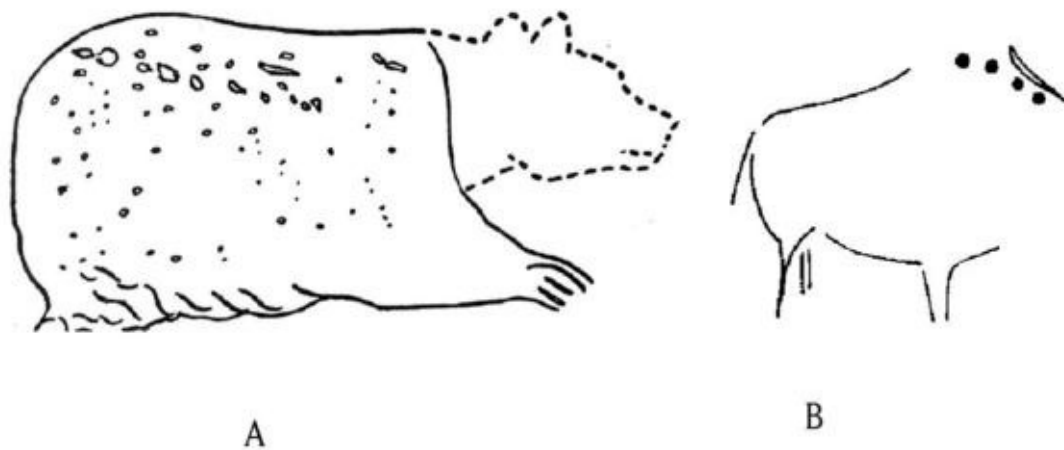


Fig. 56. A. Escultura de oso en arcilla al que le falta la cabeza y presenta el cuerpo con numerosas señales de heridas rituales. Montespan, Alto Garona, Francia. [Maringer, J. (1972), pg. 129, fig. 21.] **B.** Bisonte acéfalo y cuatro puntuaciones en lugar de la cabeza en Mas d'Azil (Ariège). Representación de la luna nueva y los cuatro círculos aludirían a las cuatro fases lunares. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 443.]

La muerte astral expresada mediante la flecha

El tema de la flecha que alcanza a un dios, al sol, a la luna o a las estrellas es reconocible en el lenguaje mítico, con ello se quiere expresar la idea de la muerte astral. Tras este incidente se encuentra la idea de matar para que renazca, para que continúe el ciclo. La presencia en el arte paleolítico de animales heridos por flechas llevó a su interpretación como parte de rituales mágicos de destrucción, propicios para las actividades de caza. H. Breuil apoyaba la interpretación de signos «en forma de pluma» como las representaciones de flechas u otras armas, mientras que otros, como el conde de Bégouén, interpretaban las marcas pintadas sobre los animales como heridas y las líneas desde la boca y los orificios nasales de los mismos como sangre. Todas estas características y apuntando a paralelos etnográficos, especialmente un informe de L. Frobenius relativo a los pigmeos, apoyaron la interpretación de magia de caza. Animales heridos los encontramos en objetos mobiliarios y en las paredes de las grutas (Fig. 57). Teniendo en cuenta la significación de este motivo, conocido a través de los mitos, concluiríamos que los animales flechados que aparecen en el arte paleolítico no implicarían simplemente imágenes reales, reflejo de la actividad de la caza. El caballo, reno o el ciervo flechado sería el sol muerto (Fig. 57a); el bisonte, cáprido o mamut herido por la flecha sería la luna muerta (nueva) (Fig. 57b).

Algunos ejemplos de estos significados relativos a la flecha o la acción de flechar, los recopilamos a continuación. En India, el sacrificio del caballo posee un significado cósmico. El animal es identificado con el cosmos (Prajapati) y el rito que lo erige en protagonista comporta una regeneración del universo. Durante la investidura del rey, éste toma un arco y tres flechas que simbolizan las cuatro direcciones en las que se extiende su victoria y, con los brazos en alto, representa el *axis mundi* (Spineto, 2002: 142). Para los pueblos del Asia central hay en el origen

tres o cuatro soles, cuyo calor extremo y cuya luz cegadora vuelven inhabitable la tierra. Un héroe o un dios salvan a la humanidad abatiendo a flechazos los dos o tres primeros soles (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 952).

Una flecha de un troyano mata a Aquiles. Él es vulnerable solamente en el talón, pero la flecha le encuentra. Así el sol es vencido por la oscuridad y desaparece. Paris fue muerto por una flecha. Odiseo hiere a Polifemo en el ojo. Apolo asesina con sus flechas de oro a Pitón. Marduk mató al dragón Tiamat por medio de una flecha. En el Edda escandinavo, Balder es amado del mundo entero. La naturaleza toda ha jurado a la madre no herir al brillante héroe. Sólo se ha olvidado al muérdago y una rama que Hodur arroja a Balder le mata en el solsticio de invierno. La fábula relativa a la muerte de Balder encuentra una explicación adecuada en las estaciones del año y el paso de la luz a la oscuridad. Balder representa al verano claro y brillante. Su muerte causada por Hodur es la victoria de la oscuridad sobre la luz, la oscuridad del invierno. La revancha de Vale es la aparición de la nueva luz tras las tinieblas del invierno (Nieder, 1997: 122-123). Todos esos cuentos son fragmentos de mitos solares, son una metáfora de la victoria sobre la noche o el invierno.

El mito algonquino del creador del verano dice que en los antiguos tiempos, sobre la tierra reinaba un invierno perenne, hasta que un alegre animalito, llamado el Pescador, ayudado por otros animales amigos suyos, abrió una brecha a través del firmamento hacia la agradable región celestial que se encontraba más allá. Dejó que los vientos cálidos fluyesen libremente y que el verano descendiese a la tierra y abrió las jaulas de los pájaros cautivos; pero cuando los moradores del cielo vieron a sus pájaros en libertad y a sus fuentes y cálidos vientos que descendían, se lanzaron a la persecución y disparando sus flechas contra el Pescador, le acertaron al fin en su único punto vulnerable, en la punta de la cola; así murió por el bien de los habitantes de la tierra, y se convirtió en la constelación que lleva su nombre, de modo que, en la estación propicia, los hombres aún le ven tendido tal como cayó hacia el Norte, sobre las llanuras del cielo, con la flecha mortal clavada todavía en la cola (Tylor, 1976: 335).

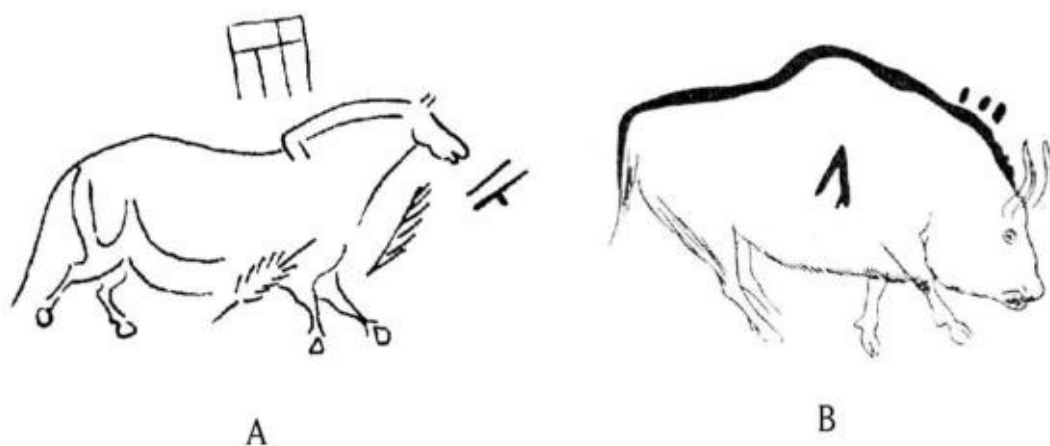


Fig. 57. A. Caballo y flechas (la muerte solar). Divertículo axial, Lascaux (Montignac, Dordoña). [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 384.] **B.** Bisonte de El Pindal con flecha y tres signos sobre el dorso (indicación de las tres noches

de la luna nueva o muerta) (Asturias). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 232, fig. 86; según Alcalde del Río, Breuil y Sierra.]

Otro mito algonquino trata sobre Glooskap y Malsum. Glooskap y su hermano Malsum, el Lobo, eran gemelos, y de esto podemos deducir que eran los opuestos de un sistema dualístico: Glooskap representando lo que parece ser «bueno» y Malsum todo lo «malo». La madre murió en el parto y de su cuerpo Glooskap formó el Sol y la Luna, los animales, los peces y la raza humana, mientras que el malévolo Malsum creó las montañas, los valles, las serpientes y cualquier otra cosa que considerara como una desventaja para la raza de los hombres (Spence, 2000: 135-136, 140). Cada uno de los hermanos poseía un secreto respecto a lo que podía matarlos. Malsum preguntó a Glooskap cómo podía perecer, y el hermano mayor para probar su sinceridad dijo que la única forma de quitarle la vida era con el tacto de la pluma de un búho, o, como dicen otras versiones del mito, con el de un junco floreciente. Malsum a su vez confió a Glooskap que sólo podría perecer con el golpe de la raíz de un helecho. El malévolo Lobo, cogiendo su arco, alcanzó un búho y, mientras Glooskap dormía, lo rozó con la pluma que había cogido de su ala. Glooskap murió inmediatamente, pero, muy al pesar de Malsum, éste volvió a la vida. Glooskap es un dios del Sol que cuando muere resucita. Un mito ute cuenta que Conejo, que se paseaba por el mundo matando gentes, puso una emboscada al Sol. Disparó flechas contra su enemigo, que se quemaron, y cogió una maza con la que le arrancó de un golpe un trozo, lo que causó un incendio (Lowie, 1983: 248).

El acto ritual de flechar mágicamente, herencia de la actividad del antiguo chamán tiene su reflejo en el mito. Muchos dioses son considerados arqueros. Eros disparó una flecha de oro a Apolo para que se enamorase de Dafne y a Dafne una de plomo para que le rechazase. Afrodita se enamoró de Adonis porque su hijo Eros, dios del amor, accidentalmente le hizo un rasguño con una de sus flechas cuando le estaba dando un beso, despertándole la pasión por el bellissimo joven. Tradición ésta heredada de las costumbres chamánicas. El chamán es una persona de extraordinario poder que se vale de proyectiles o dardos mágicos (Vitebsky, 2001: 100, 111). Conserva dardos mágicos que lanza a sus víctimas para herirlas. La sustancia mágica, los espíritus ayudantes y los dardos son sólo tres aspectos del mismo poder chamánico (Vitebsky, 2001: 24). El uso de saetas mágicas es el medio que utiliza el chamán o hechicero para poder influir mediante sus ritos mágicos imitativos sobre los poderes del cielo. Permite así que los ciclos de la naturaleza se reanuden, que el día siga a la noche, que las estaciones se sucedan. Pretende igualmente influir con sus flechas mágicas en la lluvia y vencer al demonio de los eclipses, de manera que la naturaleza renazca. Los ritos de creación y de destrucción forman parte de un mismo ciclo de vida y muerte. Los ritos imitativos intentan a través de la magia estimular el proceso de creación-destrucción para que la vida continúe.

En Niaux, vemos una cabeza de cabra montés entre los dos cuernos de un bisonte herido de flecha. El bisonte herido es la luna muerta; la cabeza de cabra es la luna

renacida. En la cueva de Montespan varias figuras de arcilla se encontraron cribadas con agujeros. Los agujeros eran clara prueba de golpes producidos con lanzas o jabalinas. Forman parte de rituales mágicos en los que se intenta estimular el proceso cíclico de muerte y resurrección de la naturaleza. En tradiciones posteriores, en el arte levantino, veremos la figura del arquero (jefe sagrado o chamán como héroe cultural) flechando ciervos (sol) o cápridos (luna), como garante de los ciclos celestes, herencia de las ideas míticas que son más analíticamente expresadas en el arte pleistocénico a través de los animales heridos.

7. La destrucción: El eclipse

En las mitologías existe la idea de una conflagración universal del «último día» y la destrucción total o parcial de la Tierra por el fuego. Los escandinavos creen que el fuego debía terminar con los Cielos y con la Tierra. Los arawak de la Guayana se refieren a un temible azote de fuego enviado por el Gran Espíritu, Aimon Kondi, del cual los supervivientes escaparon refugiándose en cavernas subterráneas. Monan, el creador de los indios brasileños, enfadado con la humanidad, resolvió destruir el mundo con fuego, y hubiera tenido éxito si Irin Magé, un astuto hechicero, no hubiese extinguido las llamas con una fuerte tormenta. Los peruanos creían que después de un eclipse el mundo sería envuelto en llamas devoradoras. En Norteamérica los indios algonquinos creen que el último día Michabo estampará su pie sobre la Tierra y surgirán llamas y la devorarán. Una creencia similar mantenían los indios pueblo y los antiguos mayas de América central (Spence, 1996: 154, 155). Encontramos un tipo dentro de los mitos del fuego que habla del fuego destructor y que se puede poner en conexión con la idea del eclipse. En las mitologías, las inundaciones, diluvios... se presentan como desastres de proporciones cósmicas que acaban con la humanidad. Para las tradiciones judía y cristiana, la narración más célebre es la historia bíblica de Noé. Tras la idea de esta conflagración cósmica o destrucción del mundo puede hallarse la idea del eclipse (en el caso de los mitos de la destrucción del mundo por el fuego), o temor a que el mundo cese tras la ocultación del sol o la luna.

Los titanes, los gigantes y otros personajes mitológicos pueden considerarse personificaciones de los poderes destructivos del universo. Los mitos del diluvio, del incendio universal y otros cataclismos del pasado recogen acontecimientos especiales que se evocan como peligros que acechan a la humanidad. Toda la creación está condenada a su futura destrucción. Destaca la regularidad y la coherencia de la imaginación humana. Esto puede observarse en las creencias relativas a los eclipses. Por doquier, está asociado a la idea de que un monstruo o un animal (dragón, león, lobo, serpiente) ataca al astro y comienza a devorarlo (Tylor, 1976: 309-312). El acto de la destrucción final y el del eclipse se confunden en muchos casos y se expresan a

través del fuego destructor o del lobo o fiera devoradora.

El eclipse es la señal del gran desorden cósmico. La mayoría de los pueblos han partido de la idea del eclipse-monstruo, la expresión mitológica de que el sol y la luna eran comidos. En todas partes, en el marco de las culturas primitivas predominan concepciones míticas similares. Incluso en Europa la costumbre se ha mantenido en el folklore. Podemos exponer múltiples relatos sobre estas cuestiones. Según la cosmología china, a veces, en la mitad de su curso el Sol y la Luna son atacados por monstruos: el Ki-lin, que se come al sol, el sapo de tres patas, Tan-tchu, que devora a la Luna, y entonces se producen los eclipses (Rey, 1959: 294). La diosa báltica Ragana está relacionada con el verbo *regeti*, «saber, ver, prever» y con el sustantivo *ragas*, «cuerno, creciente». Se sabe que Ragana causaba eclipses de sol y que controlaba las fases lunares (Gimbutas, 1996: 209, 210).

Los eclipses asustan a los indios americanos. El fenómeno suele explicarse corrientemente diciendo que un monstruo ha devorado al astro, es el caso del coyote en América del Norte o el jaguar en América del Sur. Se intenta ahuyentarlo tocando el tambor, disparando flechas contra el cielo. Los bakairi del Brasil creen que las fases lunares se deben a que un ser sobrenatural, de apariencia animal, muerde y termina por engullir al cuerpo del astro (Puech, 1982: 239, 224). Los chiquitos del Sur del continente pensaban que la Luna era perseguida, cielo adelante, por unos perros tremendos, que la cogían y la despedazaban hasta que su luz se enrojecía y se apagaba a causa de la sangre que brotaba de sus heridas y entonces los indios gemían y disparaban contra el Cielo para expulsar de él a los monstruos. En el Norte de América, algunas tribus creían que un gran perro engullía al sol, mientras otras disparaban flechas hacia lo alto para defender sus luminarias contra los enemigos que ellos creían que los atacaban. Los cunas disparan flechas mágicas contra los seres malignos o hacia el cielo durante los eclipses (Tylor, 1976: 310) (Fig. 58).

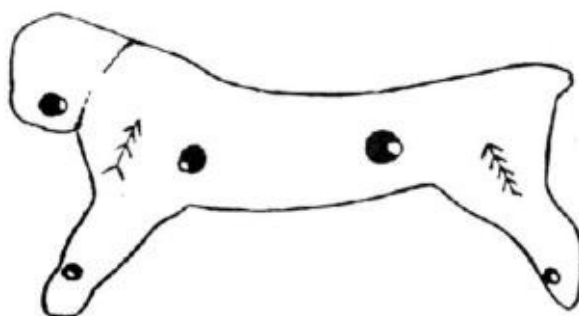


Fig. 58. Felino herido de Isturitz (Bajos Pirineos, Francia), en asta de ciervo. [Maringer, J. (1972), pg. 130, fig. 22.]



Fig. 59. Grabados del Divertículo de los felinos, en la cueva de Lascaux, Dordoña. [Clottes, J.; Lewis-Williams, D. L. (2001), pg. 100.]

Entre las tribus americanas, como los kraho y los sherenté, temen que cada eclipse de sol vaya a anunciar el retorno de la «larga noche» que reinó en otro tiempo y durante la cual la humanidad estaba expuesta a los ataques mortales de todos los animales, hasta el punto de que muchos preferían poner fin a sus días antes que afrontar los monstruos (Lévi-Strauss, 1968b: 288-289). Los omaguas atribuyen los eclipses a un gigantesco tigre celeste que trata de devorar al astro. Para ahuyentarlo tocan bocinas, caracolas, gritan, a fin de asustar al descomunal felino. Los peruanos dicen que Amantas enseñó que algún día un eclipse ocultaría el Sol para siempre y Tierra, Luna y estrellas serían envueltas en llamas devoradoras (Spence, 1996: 168). No falta entre los huitoto, bora y ocaina el mito del héroe cultural, hijo de la Luna. La mujer encinta, que vaga por el mundo sin hogar, llega a una casa habitada por una anciana que le pinta el cuerpo para protegerla contra el tigre, «animal bravo»; pero al bañarse en el río se le borró la pintura corporal que le servía de talismán; se la comió el tigre (Girard, 1976: 365-366). Es éste un tema frecuente, el de la madre comida por los jaguares. Los tupí-guaraníes viven obsesionados por el fin del mundo, que ha de ser destruido por una catástrofe como castigo de la humanidad por su ingratitud hacia el Creador. Cuando esto ocurra, el Creador enviará el murciélago para que coma el

sol y soltará el tigre azul para que coma a la gente. Los tupinambas explicaban los eclipses como el intento del jaguar celeste (una estrella roja) para devorar la luna (Girard, 1976: 370-373). Estos mitos corresponden a la catástrofe universal que aniquila simbólicamente a la humanidad y prelude el advenimiento de la última creación.

Los mayas creían que el presente ciclo de la creación había comenzado el 13 de agosto de 3114 a. C. Su libro sagrado, el Chilam Balam, nos dice: «Todas las lunas, todos los años, todos los días, todos los vientos, llegan a su culminación y se extinguen». Para los mayas el mundo sería destruido por un fuego que lo devoraría y a los dioses con él. Resalta el Popol-Vuh la catástrofe final que se describe como sigue:

«Una inundación producida por Corazón del cielo, un gran diluvio se formó y cayó sobre las cabezas de los hombres de palo. Se oscureció la faz de la tierra y comenzó una lluvia negra, una lluvia de día, una lluvia de noche».

«Llegó el Xecotcovach (ave de presa) y les vació los ojos; Camalotz (vampiro) vino a cortarles la cabeza y vino Cotzbalam (tigre echado que acecha a su presa) y les devoró las carnes. El Tucumbalam (tigre escarador) llegó también y les quebró y magulló los huesos y los nervios, les molió y desmoronó los huesos».

La humanidad fue destruida por una catástrofe y sustituida por una nueva, tanto en el Popol-Vuh como en los mitos panos. La descripción de esa catástrofe es semejante en ambas mitologías. Vendavales, ataque de los animales al hombre, fieras que los devoran... Se oscureció la faz de la tierra y comenzó una lluvia negra, de día y de noche. Posteriormente al diluvio surge el sol y la luna para alumbrar al mundo (Girard, 1976: 1464). Indudablemente, estos mitos derivan de una antigua tradición común.

Los aztecas creían que cada era se clausuraba por un importante acontecimiento meteorológico o natural. Para los aztecas vivimos en un quinto sol. Todas las eras anteriores, llamadas soles, han acabado en cataclismos: los cuatro tigres devoraron a los hombres... y la era presente acabará con cuatro temblores de tierra, será el fin del quinto sol (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 951-952; Limón, 2001: 161-162). Un cataclismo cubrió el sol de tinieblas y la humanidad gigante fue devorada por «jaguares». Al final de los tiempos los jaguares se enfrentarán en una especie de combate apocalíptico, al mundo de la luz: sol y luna. El inframundo de las tinieblas es el mundo de los «jaguares». Al final de los ciclos de 52 años los nahuas creían que el mundo podría terminarse. Aquella noche todos tenían gran miedo y esperaban con temor lo que acontecería porque:

«si no se pudiese sacar lumbre, que habría fin el linaje humano, y que aquella noche y aquellas tinieblas serán perpetuas, y que el Sol no tornaría a nacer o salir, y que de arriba vernán (sic) y descenderán los tzitzimitles, que eran unas figuras feísimas y terribles, y que comerán a los hombres y mujeres, por lo cual todos se subían a las azoteas, y allí se juntaban todos los que eran de cada casa, y ninguno osaba estar abaxo» (B. Sahagún, *Historia general de las cosas de la Nueva España*).

El folklore aldeano de la Europa moderna muestra todavía episodios de mitos de la naturaleza. En el folklore francés se mantiene la expresión durante un eclipse lunar de que la gente creía que la luna era presa de algún monstruo invisible que estaba tratando de devorarla (Tylor, 1976: 314). Entre las tradiciones europeas existen relatos sobre el lobo y el sol. El legendario cuento de *Caperucita Roja* se inició en un principio como una historia del sol. El color de la caperuza es un elemento que así lo indica, roja, como el color del fuego.

En los mitos de las regiones nórdicas de Europa y Asia, a menudo había perros voraces que amenazaban con comerse los cuerpos celestes. En la mitología nórdica los lobos son un principio de destrucción. Se dice en el Vóluspá, de la Vieja Edda: «El Sol se volverá oscuro, la tierra se hundirá en las aguas, las estrellas brillantes se apagarán y llamas altas treparán al mismo cielo». En la mitología escandinava la destrucción final del mundo y la regeneración de los dioses y los hombres se llama Ragnarók, es decir, crepúsculo de los dioses (Ragna, de *regin*, «dioses», y *roekr*, «oscuridad») (Nieder, 1997: 237-247).

Hallamos la preocupación germánica por una catástrofe cósmica. En él se enfrentarán los dioses con las fuerzas adversas de la naturaleza. El universo estaba acosado por fuerzas destructivas. Odín sabía que el lobo Fenris quedaría libre en el Ragnarók y lo destrozaría. Cuando Norns, las diosas del destino, advirtieron de lo que iba a pasar, los dioses decidieron encerrarlo y atarlo en el mundo subterráneo. En el Ragnarók, Fenris quedó libre de su cautividad y engulló a Odín. Fenris, liberado de sus ataduras, recorrió la tierra con los de su especie, sembrando muerte y destrucción. Los lobos devoraron al sol y la luna. Surt incendió los nueve mundos y la tierra se hundió en el océano hirviendo. En el Ragnarók, los dos bandos iban a ensarzarse en una destrucción mutua. Skoll, lobo feroz, perseguía al sol a lo largo del cielo, desde la aurora hasta el ocaso. El único objetivo de su vida era apoderarse del orbe celeste y devorarlo, sumiendo al mundo en las tinieblas originales (Nieder, 1997: 18, 242). En el Ragnarók, Skoll estaba destinado a atraparle entre sus mandíbulas y tragárselo. Justo antes de que esto ocurriera, sin embargo, la diosa del Sol daría a luz a una hija y ese nuevo astro calentaría e iluminaría la nueva tierra, surgida del mar a raíz de la catástrofe. Otro lobo, llamado Hati, andaba detrás de la luna y la alcanzará.

La Batalla final de los Tuatha de Danann y los Fomori, en la mitología céltica, está inspirada en hechos similares. El Apocalipsis es un mito común. En muchas

mitologías el final del mundo se producirá mediante una catástrofe. En el Corán se menciona que en el día del juicio la luna se juntará con el sol y se eclipsará (75, 8-9). Muy probablemente la doctrina de la destrucción del mundo (malaya) se conocía en tiempos védicos (Atarva Veda 10.8.339-440) (Cardona, 1998b: 131). Los hindúes centraron su atención en la doctrina de los cuatro *yugas*, las cuatro edades del mundo. La esencia de esta teoría es la creación y destrucción cíclicas del mundo. El ciclo completo termina con la disolución, la *pralaya*, que se repetirá con mayor intensidad a finales del ciclo milenario. Según los Mahabhárata y los Puranas, el horizonte se deshará en llamas, aparecerán 7 o 12 soles en el firmamento, desecando los mares y abrasando la tierra. La Samvartaka, o la conflagración cósmica, destruirá todo el universo. Diluviarán durante 12 años, el agua cubrirá la tierra y la humanidad será aniquilada (Vishnú Purana 24, 25). A lomos de la sierpe cósmica, Shesha, por la superficie del océano, Vishnú se sumerge en un sueño yógico (Vishnú Purana, 6.4.1-11) y de nuevo brotan entonces todas las cosas. Y así, *ad infinitum*.

Sólo en la eclíptica se verifican los eclipses solares y lunares. El eclipse de luna se produce cuando la luna está en plenitud. El de sol, siempre se produce hacia el novilunio. Casi siempre se preceden o se siguen mutuamente, con tal que la luna, en el momento correspondiente, se halle encima del horizonte. El eclipse de luna permite la precisión de una posibilidad de eclipse de sol.

La difusión de este tema mítico, alcanzando diferentes continentes, indica las profundas raíces de esta creencia, así como la existencia de un foco original que explique la comunidad conceptual que desprenden los mitos. Si buscamos en nuestro pasado un momento en el que podamos detectar la presencia de lobos o felinos formando parte importante de las creencias y al que podamos atribuir una fuerte impronta en el pensamiento posterior, hemos de pensar en el Paleolítico Superior. Dentro del repertorio artístico paleolítico se constatan lobos y felinos (Fig. 58-62). Aunque su representatividad es menor a la de otros animales, este mismo hecho, su importancia en determinadas cuevas, el hecho de ser animales carnívoros frente al resto de herbívoros, y ante la extensión que ciertos significados alcanzan entre mitos de diferentes poblaciones, nos hace pensar que la idea del eclipse es a la que pueden hacer referencia las imágenes tanto de lobos como de felinos en el arte paleolítico. En representaciones paleolíticas podemos ver escenas de felinos enfrentados a caballos, como sucede en la cueva de Chauvet. Las tradiciones europeas hablan de transformaciones de hombres en lobo en noches de luna llena, momento necesario para producirse un eclipse de luna.

La repetición de ciertas asociaciones temáticas ha sido observada por algunos investigadores, es el caso de la escena grabada en la gruta de Font-de-Gaume con un león frente a varios caballos (Fig. 60), tema que se detecta en otras ocasiones; de modo similar un diseño de cabeza de felino pintado en un nicho de Combefort precede a tres caballos; la leona pintada del Salón negro de Niaux se encuentra igualmente junto a dos caballos (Laming-Emperaire, 1962: 281). Han llamado la atención ciertos

objetos óseos en los que se constata el mismo tema del «lobo devorando a un ciervo» (Fig. 61): Lortet, Mas-d'Azil, Laugerie-Basse, El Pendo, Les Eyzies (Sieveking, 1987; Sanchidrián, 2005: 189). También se incluiría la plaqueta del Solutrense Medio de la Cueva del Parpalló (Gandía, Valencia), en la que fue grabado un lince frente a un cáprido. En la cueva de Los Casares (Riba de Saelices, Guadalajara) se observa el grabado parietal de una figura zoomorfa (bisonte para Cabré, felino para Breuil) superpuesta a pequeñas representaciones de otros animales (caballos, bóvidos y ciervo) y un antropomorfo (Fig. 62a). Imagen ésta que curiosamente presenta estrechos paralelos con un grabado prehistórico del Atlas sahariano (Tiut), en el que un felino aparece superpuesto a un toro, mientras varios antropomorfos le disparan flechas (Fig. 62b).

Por las razones expuestas, proponemos la interpretación de estas yuxtaposiciones o escenas como indicador del eclipse. Sobre el campo semántico que puede abarcar la figura del carnívoro (lobo o felino), no podemos precisar si en algunos casos, por extensión, pudo servir de indicación de la luna nueva, la fase de desaparición del astro, como se observa en algunas de las tradiciones, o si esta extensión del campo semántico es un hecho cultural posterior.

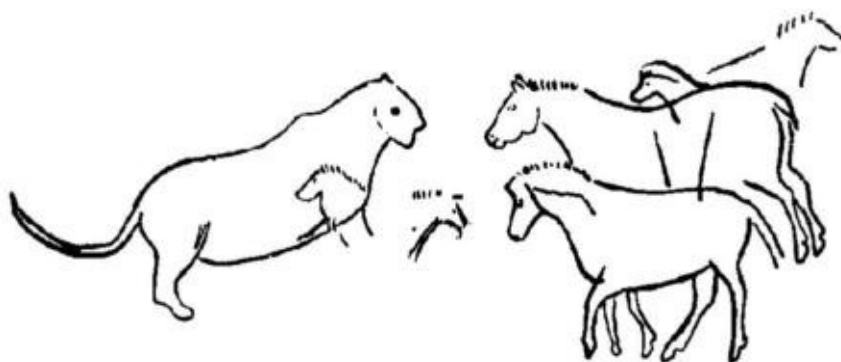


Fig. 60. León y caballos. Grabado de Font-de-Gaume, Dordoña. [Laming, A. (1962), pg. 282, fig. 47b.]

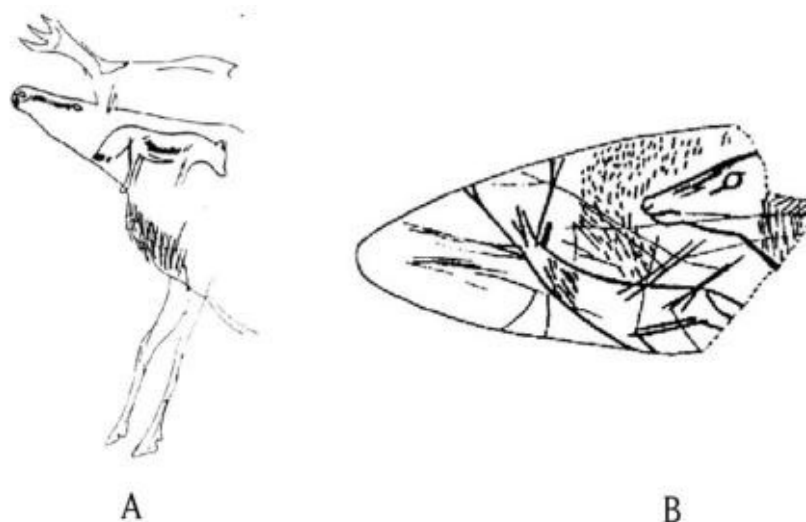


Fig. 61. A. Grabado de un zorro inscrito en un reno de Altzerri (Aya, Guipúzcoa). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 238, fig. 93. Según Altuna y Apellániz.] **B.** Lobo atacando a ciervo, Lortet (Hautes-Pirénées). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 190, fig. 72a. Tomado de Barandiarán.]

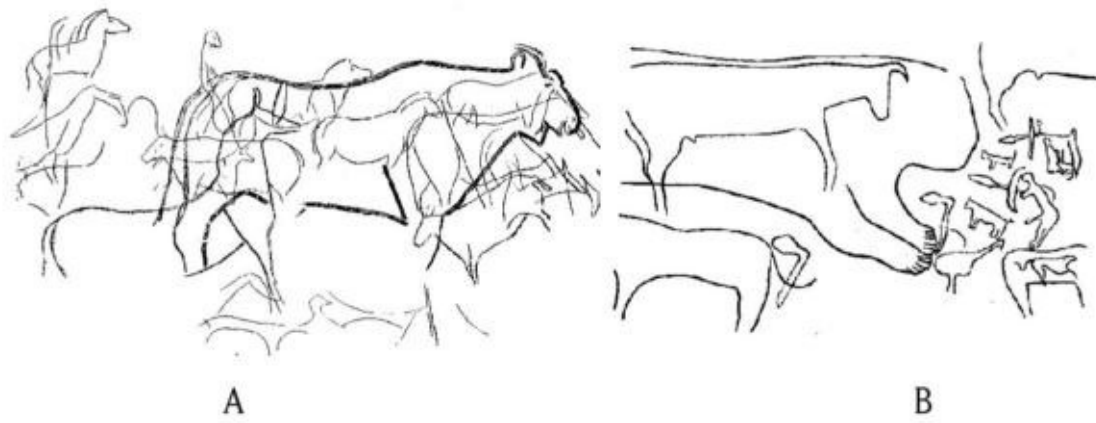


Fig. 62. A. Felino superpuesto a otras figuras zoomorfas. Cueva de los Casares (Riba de Saelices, Guadalajara). [Ripoll, E. (1989), pp. 136, fig. 9. Según J. Cabré y M. E. Cabré Herreros.] **B.** Grabado de Tiut (Atlas sahariano). Individuos disparan flechas a un felino que lleva inscrito un toro. [Álvarez de Miranda, A. (1954).]

VI.2. SÍMBOLOS Y RITOS DEL CHAMÁN

1. Chamanismo

Dedicamos las siguientes páginas al chamanismo y a definir e identificar los símbolos y ritos del chamán. Desde las primeras interpretaciones del arte se aludió a la presencia de hechiceros o chamanes, con los cuales se identificaban los antropomorfos que se reconocían en el arte paleolítico. Los bastones de mando eran atribuidos a estos hechiceros, como elementos de culto. Posteriormente algunos autores se han centrado en poner en conexión con el chamanismo el desarrollo del arte paleolítico (A. Lommel; L. Williams y J. Clottes...).

Los individuos que aparecen reflejados en el arte paleolítico se pueden identificar con estos especialistas de lo sagrado. Los elementos y ritos vinculados habitualmente al chamán pueden identificarse en el arte. Los denominamos chamanes, adaptándonos a la nomenclatura habitualmente utilizada por los investigadores del arte paleolítico. Pero pensamos que las funciones primitivas de este personaje pudieron ser mayores que las que se les atribuye actualmente a algunos de estos hechiceros. En algunas culturas el chamán queda relegado al papel de un mero curandero, y poco más. En algunos mitos se recoge la idea de que los chamanes en tiempos pasados tenían un poder superior al actual. Al identificar sus símbolos y ritos a través del arte y al analizarlos de forma comparada, pensamos que, en cuanto a sus atribuciones y rituales, pudieron ser una especie de jefes sagrados. Pretendemos mostrar que en el arte paleolítico se identifica un conjunto de motivos y ritos propios de la consagración del chamán, que permiten hablar de la existencia e institucionalización de estos especialistas de lo sagrado en el Paleolítico Superior europeo.

Con el término «chamanismo» se suele indicar una forma religiosa característica de algunas sociedades, comprendidos un conjunto de elementos (concepciones cosmológicas y mitológicas, ritos y prácticas) en el centro de los cuales está el chamán. Este último es una figura institucionalizada a la que la comunidad atribuye

el poder y la función de intermediario entre los seres humanos y el mundo de los espíritus. El chamán es una figura dominante en gran parte de las sociedades nativas de América del Sur y Central. Siberia y Mongolia es la zona chamánica más clásica. La misma palabra «chamán» procede de la lengua de los tunguses, un pueblo que caza y pastorea renos en los bosques siberianos. Aunque algunos eruditos han argumentado que la palabra deriva realmente del sánscrito, el término chamanismo puede usarse estrictamente sólo para hablar de las religiones de Siberia y Mongolia. A pesar de la gran distancia que hay del estrecho de Bering, el chamanismo americano tiene semejanzas notables con el de Siberia, de donde emigraron los nativos americanos.

Algunos antropólogos e historiadores de las religiones han interpretado el chamanismo como una etapa evolutiva del pensamiento religioso, o bien una forma de religión particular que se manifiesta en varias culturas. Eliade es uno de los autores que lleva a cabo un estudio sobre el chamanismo. Entre las experiencias características de las iniciaciones chamánicas cita el descuartizamiento del cuerpo seguido de una renovación de los órganos internos; la ascensión al Cielo y diálogo con los dioses o espíritus; el descenso a los Infiernos y conversaciones con los espíritus y almas de los manes muertos (Eliade, 1982: 45-46). Weston Le Barre, Joan Halifax sugirieron, entre otros, que ciertas pinturas de Lascaux, Trois-Frères y otros yacimientos representan chamanes y/o sus espíritus tutelares. El estudio que más ha profundizado en este campo es el de Andreas Lommel. Últimamente, J. Clottes y Lewis-Williams han retomado la interpretación chamánica (Clottes y Lewis-Williams, 2001: 73-74).

Existe cierta idea sobre la decadencia actual de los chamanes entre distintas culturas (Eliade, 1982: 233). Entre los esquimales recuerdan un tiempo en que los angákut eran mucho más poderosos que hoy: «Yo mismo soy chamán —decía alguno de ellos a Rasmussen— pero no soy nada comparado con mi abuelo Titqatsaq. Él vivía en los tiempos en que un chamán podía descender hasta la Madre de los Animales del mar, volar hasta la Luna o hacer viajes a través de los aires...».

Accesorios y símbolos del chamán

El chamán es, además de un curandero, el líder espiritual de la comunidad, el gurú del alma del muerto, el defensor del grupo contra los seres malignos, el que indica los lugares de caza y el que domina los fenómenos atmosféricos. Es pluviomago, adivino, hechicero, sabio, médico y artista. Su contacto y relaciones con lo sobrenatural constituyen la fuente de su poder. Ciertas insignias, atributos, funciones y rituales que se le atribuyen pueden conocerse a través de un análisis comparado, puesto que el chamanismo mantiene unos rasgos comunes tanto en Siberia como en América.

El chamán suramericano se identifica con el tigre. En varios idiomas de las tribus

amazónicas existe la misma palabra para denominar al jaguar y al hechicero. Entre los desanas el chamán se convierte en jaguar tras tomarse una dosis muy grande de polvo alucinógeno. Mientras sus cuerpos yacen en hamacas, sus almas se elevan hasta la Vía Láctea (Vitebsky, 2001: 46-47). Lo mismo ocurre en las lenguas mayas que llaman del mismo modo al jaguar y al hechicero. Otra vinculación es la del sacerdote o el chamán con la mítica serpiente, de quien se considera directo descendiente (Girard, 1976: 293, 244). El chamán es también un «pluvio-mago», asociándose a las lluvias y a la serpiente. El pájaro ha sido otro símbolo chamánico. Entre los yámana, el ave taxer enseñó el canto a los chamanes. El chamán puede transformarse en ave o en otro animal (Girard, 1976: 520) (Fig. 63). El sacerdote maya lleva un manto de plumas. El águila aparece frecuentemente en las leyendas sobre chamanes; representa la vocación chamánica y es la creadora del primer chamán (Marchesini y Tonutti, 2002: 121).

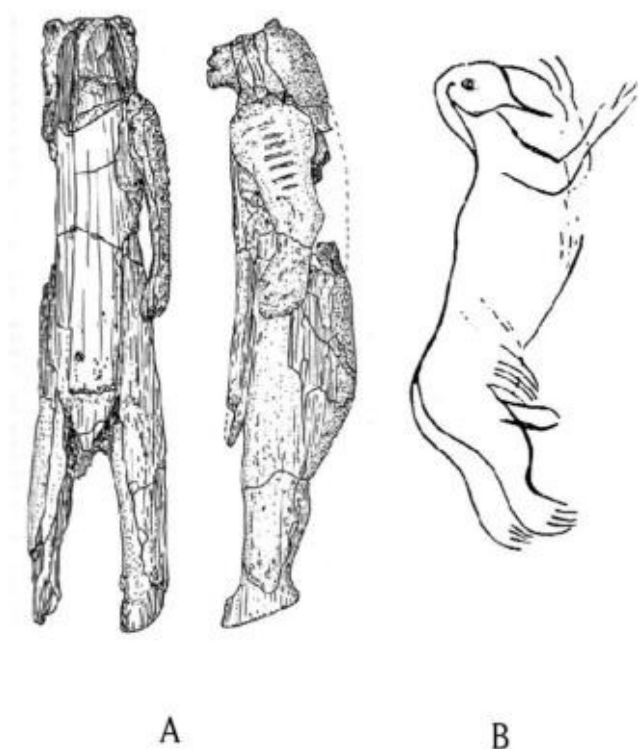


Fig. 63. Chamanes en el arte paleolítico. **A.** Figura de marfil de un hombre con cabeza de león. Auriñaciense. Abrigo de Hohlenstein-Stadel (Alemania). [Clottes, J.; Lewis-William, D. L. (2001), pg. 43.] **B.** Antropomorfo con cabeza de pájaro. Altamira, Cantabria (España). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 220, fig. 80. Según Cartailhac y Breuil.]

El motivo panamericano de la flecha invisible, disparada a distancia por las artes mágicas del hechicero, parte del horizonte de los recolectores-cazadores. Una especialidad del chamán yámana es la de volverse insensible al fuego, de manera que puede pasar sobre una fogata con los pies descalzos sin quemarse y tragar brasas ardientes. Entre los chamanes araucanos destacaban como poderes el dominio del fuego. Esa técnica de magia, lo mismo que la anterior, tiene difusión panamericana (Girard, 1976: 541). El Popol-Vuh la registra en la escena de la hoguera de Xibalbá,

sobre la que pasan los héroes culturales sin quemarse. En Australia el poder sobre el fuego es atributo de los chamanes aborígenes u «hombres de alto grado».

Algunos grupos nativos americanos, como los cahuilla de California, sostienen que la fuente del poder chamánico es el saber supremo que se obtiene de ciertos espíritus guardianes como los intermediarios (Marchesini y Tonutti, 2002: 122-126). Otra hipótesis, difundida en toda Norteamérica, es la que observa en los fenómenos naturales el origen de los poderes del chamán. Para los indios paviotso el poder chamánico deriva del espíritu de la noche, invisible y sin nombre, cuyos mensajeros son el águila, el búho, el antílope, el oso y otros animales. Además del animal mítico son fuentes de poder chamánico los seres divinos, las almas de antepasados chamanes, objetos naturales y elementos del cosmos. Por lo que respecta al arte paleolítico, encontramos antropomorfos con formas animales: antropomorfos-felinos, antropomorfos-pájaros, antropomorfos-toro/bisonte... que pueden identificarse con chamanes (Fig. 63).

Ritos chamánicos

El chamanismo americano suele tener semejanzas notables con el de Siberia. Las cosmologías suelen ser estratificadas, con un árbol o pilar del mundo, y los chamanes volando a los mundos superiores e inferiores. La iniciación chamánica suele suponer un proceso de muerte y resurrección, la experiencia de ser desmembrado o reducido a esqueleto, el uso de numerosos espíritus ayudantes y el matrimonio con una esposa espiritual (Vitebsky, 2001: 46, 50-51). La iniciación comprende un viaje de bajada al inframundo y de ascenso celeste. Los elementos decorativos chamánicos aparecen por todo el mundo, entre ellos, el árbol o la escalera que conecta el cielo a la tierra. Resulta de interés conocer alguna de las experiencias chamánicas. Sobre todo porque los ritos de iniciación chamánicos muestran muchos aspectos en común. El extraordinario viaje de Meda'tia (mitología makiritare) fue así (Girard, 1976: 366-369):

«Dicen que nosotros, los hombres ordinarios, no podemos entender bien nuestro mundo, ni otros mundos que existen fuera del nuestro, encima y debajo de la Tierra, porque nos falta la sabiduría y somos ciegos y sordos a las cosas de afuera.....para entender bien todas las cosas, hay que saber cómo viajan los *huhai* (chamanes) y cómo conocen a muchos Grandes Seres que les enseñan la sabiduría. Para convertirse en *huhai* es necesario cumplir un gran viaje a través de los siete países de Motadeua, el Cielo.

»Meda'tia subió con su cuerpo terrestre a todos esos países, estando todavía vivo, halló abierto el camino secreto del Cielo. Más tarde Meda'tia volvió a la Tierra; después de haber conocido todo aquello y haber adquirido

grandes poderes y sabiduría, nos ayudó a nosotros, los hombres. Dicen que, al principio, encontró obstáculos y dificultades en su camino.....antes de llegar a la Puerta del Cielo tuvo que atravesar un país... lleno de demonios disfrazados de vientos borrascosos y de casas de suplicio; no era fácil atravesarlo porque había muchos guardianes ante la Puerta del Cielo, y sólo trataban de impedir el paso. Medatia llegó a la primera casa de prueba, la llamada Sakihana o casa de las Tijeras. Las Tijeras eran muchas, se abrían y se cerraban, colgando del techo de la casa para cortar su cabeza, pero Medatia no fue decapitado porque era hombre sabio y justo. Ordenó a las Tijeras: "Estáis quietas", y dejaron de abrirse y de cerrarse. Entonces voló a la Segunda Casa de Suplicios, cuya dueña es la mujer Medénahua, y le apareció con los brazos abiertos, hermosísima e incitante en la penumbra, incitándole al amor. Pero Meda'tia no fue vencido por el engaño; volteó su mirada hacia arriba y siguió volando. Dice que si hubiera cedido a la tentación, Medénahua lo hubiera despedazado...

»Meda'tia voló entonces a la Casa de la Luna, que se halla en un estrecho túnel que une el Cielo con la Tierra, la Puerta del Cielo. Allí había mucha oscuridad; sin embargo, logró ver a Nuna, la Luna, bajo la forma de un hombre acuclillado, tras una trampa cazando gente como si fuera presa. Caza los akato (alma) que (al nacer) van del Cielo a la Tierra o (al morir) de la Tierra al Cielo, y los guarda prisioneros en su casa para comerlos luego. Llegó en seguida a un río, lo atravesó y vio la Encrucijada, Centro de todos los mundos. Allí termina el camino de la Tierra y se bifurca. Un camino negro como la noche lleva a... el País sin Amanecer que hay bajo la tierra... otro camino blanco como la luz de día lleva al Cielo, o País sin Atardecer...

»Así fue, dicen, el primer viaje de un hombre a los otros mundos. Dicen que, desde entonces, nuestros chamanes todavía hacen lo mismo, pero ya no van al Cielo con su cuerpo terrestre, sino que lo dejan en la tierra como muerto y sólo su *akato*, su doble, emprende el viaje maravilloso. Nuestro *akato* no hace más que cambiar de mundo, nunca muere..., es invisible para los hombres ordinarios, pero nuestros chamanes pueden verlo claramente.

»... Así Meda'tia se convirtió en chamán, así conoció los caminos de los mundos, porque los Maestros le habían dado los mismos oídos, ojos, garganta de ellos mismos, los Grandes Seres Celestes. En el viaje, Meda'tia llega por fin hasta el País sin Amanecer. Ahí encontró a Huio. Los hombres ordinarios podemos ver de vez en cuando a Huio, bajo la forma de una gigantesca culebra de agua, vestida de plumas, y otras veces lo vemos como el Arco Iris, pero Meda'tia vio a Huio tal como es, hombre grande y poderoso».

Entre los indios tuana del estado de Washington en el descenso a los Infiernos, con frecuencia se abre la superficie del suelo, se imita el paso de una corriente de

agua, se remeda mímicamente y con vigor la lucha con los espíritus, etc. Entre los nootka, el chamán se lanza en éxtasis al fondo del mar y regresa mojado y llevando el alma robada en una pequeña borla de plumas de águila (Eliade, 1982: 249). En esta ruta chamánica algunos episodios son de especial interés porque los volveremos a encontrar en numerosas ocasiones, formando parte tanto de ritos chamánicos como, en general, en los mitos heroicos. Estos elementos son: el cruce de una corriente de agua, el encuentro o enfrentamiento con guardianes, el encuentro o unión con la Diosa. Incidentes similares son recogidos en la mitología heroica. Los relatos sobre los héroes gemelos mayas, recogidos en el Popol Vuh, se hacen eco de viajes iniciáticos que muestran paralelos con los viajes chamánicos. Los héroes gemelos libran al mundo de varios monstruos. Al crecer los gemelos y conocer la suerte de su padre (sacrificado y enterrado) viajan a las profundidades de Xibalbá y se exponen a muchos peligros para lograr vengarse. Al llegar, vencen a los señores de Xibalbá en el Tlachtlí... consiguen escapar, pero los encierran en las casas del Frío, de los jaguares, del Fuego y de los Murciélagos. Consiguen superar todas las pruebas y los gemelos hacen alarde de ser inmortales al retornar a la vida tras la experiencia de muerte y resurrección.

En las cavernas paleolíticas decoradas se llevarían a cabo las iniciaciones chamánicas y ceremonias en las que tomaba parte el chamán. Las particularidades del arte paleolítico y el conocimiento de tradiciones iniciáticas que tienen por marco la caverna, nos permite esbozar los episodios básicos de la iniciación como analizaremos en las siguientes páginas. El iniciado salía de la matriz de la Madre Tierra nuevamente nacido a una vida superior tras haber realizado su viaje al Más Allá y descubrir los misterios sobre la vida tras la muerte, el acontecer cíclico del sol y la luna. El baño en el agua o las pruebas relacionadas con el fuego serían algunos de los rituales necesarios para acceder a la nueva condición. El emplazamiento de algunas decoraciones en lugares profundos de las cuevas, en lugares inaccesibles, tendrían relación con los ritos iniciáticos. Son escenarios de la iniciación.

El viaje al inframundo, tan frecuentemente referido en los ritos chamánicos y en la mitología heroica, puede vincularse con los santuarios paleolíticos. Es el escenario perfecto al que parecen referirse los distintos relatos: la caverna, la Diosa, las corrientes de agua..., en definitiva, «el inframundo». Los diferentes motivos referidos pueden identificarse entre los temas del arte paleolítico. Este tipo de rituales son inspirados por creencias astrales. Los mitos-rituales de muerte y resurrección, de desmembramiento y posterior composición de una figura, que tan frecuentemente acompañan a las iniciaciones chamánicas aluden a algún culto, probablemente mágico, mimético del desarrollo del ciclo lunar. Los indicios apuntan a que originalmente debieron existir rituales chamánicos en los que se imitaba o reproducía el curso lunar o solar. Existe una correspondencia entre tales ideas y los elementos integrantes de las iniciaciones chamánicas. Esto explicaría las ideas míticas referentes a la muerte del héroe y su resurrección tres días después.

La topografía del inframundo expresada en los mitos debe proceder del horizonte de los cazadores-recolectores paleolíticos. El inframundo de los mitos debió concebirse originalmente en el interior de una caverna. No hay que olvidar que es entonces cuando por primera vez en Europa son situados los santuarios en cuevas, donde los chamanes efectúan ritos iniciáticos y es en estas cuevas-santuarios donde reconocemos originalmente los símbolos referidos en los mitos. En ellos se gesta un fondo de motivos míticos que rebrotarán en culturas posteriores. No hay que esperar al horizonte Neolítico para situar este tipo de creencias en base al supuesto nacimiento de la idea de la germinación de las plantas como génesis de este tipo de ideas. Por el contrario, el germen de este tipo de concepciones yace en el curso aparente de los astros, que parecen nacer de la tierra e internarse en ella en su ocaso, en el inframundo, el Más Allá, donde se produce la alquimia de la vida, con el posterior renacimiento del sol cada mañana. Una versión paralela es la de la luna que muere como luna nueva, pero logra superar esta muerte temporal para luego renacer. Por ello en muchos mitos los protagonistas son los gemelos, o desdoblamiento de la divinidad portadora de la luz. Este proceso natural es considerado el paradigma del viaje tras la muerte del hombre y la existencia de una esperanza de inmortalidad. El ritual de bajada al inframundo y la superación de pruebas rituales le permitirán al chamán o jefe sagrado la ascensión celeste. Nos hallamos ante un complejo iniciático de remotos orígenes.

El chamán como héroe cultural

El papel del chamán influye en la génesis de las figuras de héroes e intermediarios entre el hombre y el dios, tales como Loki, Maui... Tiene una doble naturaleza como humano y como divino. Sus poderes proceden de la divinidad.

Los australianos creen en algunas figuras, héroes civilizadores, que son seres fabulosos, ancestros a los que la mitología ha atribuido un papel eminente en la historia de la tribu. Se supone que han sido los fundadores de las principales instituciones sociales y las grandes ceremonias religiosas (Durkheim, 1982: 271). El dios de los hotentotes: Heintsi-Eibib, más que divinidad propiamente dicha, es una especie de personaje sobrenatural, mezcla entre héroe y brujo, que puede tomar las formas que le apetezcan (Cardona, 1998a: 185). En los mitos americanos son muy frecuentes historias protagonizadas por *tricksters*, transformadores o héroes culturales (Ortiz, 2006: 62-65). Estos personajes son protagonistas de muchos relatos: roban la luz, el sol o el fuego; liberan a los animales de cacería que estaban encerrados en una cueva. Es frecuente que estos héroes culturales introduzcan instituciones o cultos. Realizan viajes que implican un desplazamiento entre diferentes niveles horizontales del Cosmos, entre el Cielo y la Tierra, o entre la Tierra y el Inframundo. Según los mitos de grupos cazadores-recolectores como los selknam el gran (Girard, 1976: 512, 538, 521-523) dios del cielo, Temaukel, no tiene relación directa con los hombres,

pero envía a Kenos, experto cazador y héroe cultural, a la tierra para que arregle el mundo, reparta el territorio, promulgue las leyes morales y las pautas de conducta. Después de haber cumplido esa misión, Kenos retorna al cielo, donde se convierte en una de las más brillantes estrellas. Al morir, el espíritu del chamán sigue la misma ruta, trazada por el héroe cultural para volver al cielo.

Sacerdotes y hechiceros ocupaban un puesto prestigioso; desde tiempos muy antiguos eran la clase depositaria exclusiva del saber. En la antigua Sumeria, los mitos más antiguos que han pervivido nos explican que la realeza «descendía de los cielos». Esta idea se repite en los mitos, la explicación del mundo a través de dioses creadores y de la sociedad a través de jefes y reyes descendientes de dioses. El Mito es una explicación sagrada del mundo y del orden social. Frazer recopiló ejemplos para demostrar cómo la figura del rey y del jefe emergía de la del «pluvio-mago». Cita que en las tribus del Alto Nilo y en otras africanas, la figura del rey emerge de la del mago «hacedor de lluvias», o del curandero, profesión que se transmite por línea hereditaria y que permite la instauración de la primera dinastía real por coacción y explotación de la ignorancia de los súbditos. El fenómeno de la realeza emergiendo del «hacedor de lluvias» es muy común y se registra en todo el continente africano (Frazer, 1991: 113-118). Los regímenes teocráticos ofrecerían un avance en esta evolución al adorar y reverenciar la figura del monarca. Los monarcas mexicanos, al subir al trono, juraban que harían que el sol luciese, que las nubes diesen lluvia, que los ríos fluyeran y que la tierra produjera frutos en abundancia. Esta ceremonia es una clara reminiscencia del origen mágico de la monarquía, nacida del hechicero que domina el tiempo.

Los poderes sobrenaturales del monarca, herencia del antiguo mago, abren paso a la deificación del rey y caudillo, considerado como un ser superior. La divinización del rey ayuda a consolidar el poder político. El faraón es considerado como el «Gran Dios», «Hijo del sol» o «Descendiente de los dioses». El rey no muere, sino que «desaparece en su horizonte eterno», pues goza del privilegio de la vida eterna. En la antigua Babilonia, el rey Hammurabi es el «vínculo entre el cielo y la tierra». En la India también es posible encontrar el régimen de castas y la divinidad de los brahmanes apoyados en principios y mandatos religiosos, especialmente en el Código de Manú, que data del año 1000 a. C. En la antigua China ocurre algo parecido. Confucio escribe que el rey es el «Hijo del Cielo» y añade que «el emperador recibe las órdenes del cielo; los funcionarios, del soberano». En Grecia se practicó el culto a los héroes, personajes fronterizos entre el dios y el hombre, especialmente los fundadores de las ciudades (Bernard, 1974: 34, 38).

Estos personajes, a medio camino entre el dios y el ser humano, incluidos en todas las mitologías tienen una base en la sociedad, en la línea que va desde los chamanes a los reyes sagrados, en personajes que supuestamente están imbuidos de poderes sobrenaturales, de mana, que son descendientes de dioses; su poder emana y es otorgado por la divinidad, aspecto que sirve de cobertura a tal institución social.

Aspectos hereditarios del chamanismo

En Mongolia y Siberia el elemento hereditario es a menudo explícito. El chamán mongol tiene un derecho o cualidad hereditaria llamada *udkha*, que procede del origen celestial de su linaje. El *udkha tengrün* era el *udkha*, que significaba descendimiento del dios celestial Toengri. El *udkha* era también la marca del chamanismo como profesión. En Mongolia y otros pueblos de Asia, los derechos hereditarios de los chamanes y gobernantes se transmiten de forma semejante (Vitebsky, 2001: 56).

«Una persona no puede convertirse en chamán si no ha habido chamanes en su estirpe», dijo el chamán tungús Semyonov Semyon cuando el folklorista ruso G. V. Ksenofontov, él mismo un yakut, le preguntó en su casa del Bajo Tunguska en la primavera de 1925. «Sólo aquellos que tienen antepasados chamanes reciben el don chamánico», dijo el chamán, «el don se pasa de generación en generación. Mi hermano mayor Ilya Semyonov era un chamán. Murió hace tres años. Mi abuelo por parte paterna también era un chamán. Mi abuela por parte materna era un yakut de Chirindi, de la estirpe yessei yakut, en Jakdakar.»

«Se debe entender», comenta Ksenofontov, «que estos chamanes a su vez recibieron su don chamánico de anteriores representantes de la línea familiar, cuyos nombres conocían, de forma que una cadena ininterrumpida de tradición chamánica nos llega desde las profundidades de los siglos» (Campbell, 1991: 288). El *ámágát* (signo, espíritu protector) no desaparece después de la muerte del chamán yakut y, por tanto, tiende a encarnar en un miembro de la misma familia (Eliade, 1982: 31).

M. Eliade hace una recopilación sobre la vía de acceso de los chamanes a los poderes mágico-religiosos. Entre los ejemplos que recopila encuentra muchos casos de transmisión hereditaria, especialmente en Siberia, donde se puede encontrar el chamanismo en su sentido más estricto. Según afirmación de Gondatti, entre los vogules de Siberia el chamanismo es hereditario o se transmite igualmente por la línea materna. Entre los ostiacos orientales, según Dunin-Gorkavitsch, allí el chamanismo no se aprende: es un don del Cielo que se recibe al nacer. En la región de Irtysch es un don de Sánke (el dios del Cielo) y se deja sentir desde la más tierna edad. También los vasyugán creen que se nace chamán. Pero, como señala Karjalainen, el chamanismo, hereditario o espontáneo, es siempre un don de los dioses o de los espíritus (Eliade, 1982: 32-36). Generalmente coexisten las dos formas de obtención de los poderes chamánicos. Entre los votyacos el chamanismo es hereditario, pero es también otorgado directamente por el Dios Supremo, que instruye él mismo al futuro chamán mediante sueños y visiones. Otro tanto acontece entre los lapones, donde el don se transmite en el seno de la familia; pero los espíritus lo otorgan también cuando así lo desean.

Entre los yurak-samoyedo el futuro chamán es identificado desde que nace; en efecto, los niños que vienen al mundo con su «camisa» están destinados a convertirse

en chamanes. Entre los ostiacos es, en ocasiones, el propio padre quien elige a su sucesor entre sus hijos; no se atiene al derecho de primogenitura, sino a la capacidad del candidato. Le transmite luego la ciencia secreta tradicional. Se citan otros medios para obtener el poder chamánico: la mujer chamán sora consigue su poder por medio de un matrimonio incestuoso que tiene lugar en el mundo subterráneo. Un chamán nanayo (o goldo), en la frontera entre Siberia y China, fue abordado durante su enfermedad por una mujer muy hermosa que le dijo que era el espíritu que le había escogido, que debía ser su esposo (Eliade, 1982: 73-80; Vitebsky, 2001: 57). Sternberg incluye como un elemento fundamental del ritual la elección del chamán por parte de un espíritu femenino. La elección amorosa que desencadena el proceso de formación del neófito se desarrolla durante su investidura como un matrimonio entre el chamán y su esposa espiritual (Sternberg, 1925). Ésta está representada por el árbol al que el chamán ha de subir.

Subrayamos algunas conclusiones de interés. Los poderes del chamán en muchas poblaciones, especialmente siberianas, son otorgados por la divinidad, o bien son heredados, o ambas cosas. En algunos casos hay huellas del papel femenino, e incluso de la unión con divinidades o espíritus femeninos como elemento iniciático que permite la obtención del poder chamánico. Estos elementos no los consideramos excluyentes, pudieron estar entrelazados en su origen. La mujer, la Diosa, podría ser la transmisora de los dones espirituales, de la fuerza mágica y los derechos para ejercer el cargo. La filiación femenina sería decisiva, por lo que el hombre para acceder a ella, lo hacía en virtud del matrimonio. Esta interpretación está en conformidad con el análisis de los mitos, según iremos explicando en los capítulos sucesivos. El culto a la Diosa en el Paleolítico Superior puede tener su significado en la transmisión de la práctica chamánica. Subrayamos como aspecto arcaico la transmisión del cargo en base a los antepasados familiares, junto a su procedencia divina, frente a otras poblaciones donde su acceso está menos restringido y más abierto, lo cual puede ir en paralelo a las transformaciones sociales que se producen en sociedades primitivas que van perdiendo sus elementos genuinos.

¿Qué papel obtuvieron los chamanes en el Paleolítico Superior? Para acercarnos a las circunstancias sociales del Paleolítico Superior podemos recurrir al ritual de enterramiento, el cual nos puede suministrar datos sobre nociones como el status, aspectos no siempre fáciles de contrastar en las etapas prehistóricas. Se puede deducir de algunos enterramientos paleolíticos que determinados individuos ostentan un status y por la edad de muerte, éste no puede ser adquirido, sino heredado (Mal'ta, Sungir). En Rusia se produjo el hallazgo de una tumba con ostentoso ajuar de hace 25.000 años de dos muchachos (un niño y una niña de unos 13 o 14 años) en un campamento de caza cerca de Sungir (Gore, 2005: 48-75). Fue hallada en Sungir otra tumba, perteneciente a un hombre adulto, que contaba igualmente con un importante y rico ajuar. En Brno II (Moravia, República Checa) se localizó un enterramiento del Paleolítico Superior de un hombre salpicado de ocre con abundante ajuar: cráneos,

defensas y dientes de mamut, rinoceronte, caballos y bóvidos, un collar compuesto de seiscientas piezas; dos en marfil o hueso o en laminillas de molar de mamut. También le acompañaba una estatuilla antropomorfa masculina sobre defensa de mamut (Delporte, 1982: 155).

Estas sepulturas hacen pensar que en el Paleolítico Superior ya existían diferencias sociales. Estos datos se adecúan más a sociedades de status heredados, a diferencia de otras de status adquiridos. No se explica de otra manera que los niños pudiesen estar en condiciones de acumular riqueza. Un bajo desarrollo de la tecnología no implica igualitarismo social. A veces se alude de forma vaga, imprecisa y muy genérica al supuesto igualitarismo social de los cazadores-recolectores. En opinión de A. Testart la definición de las sociedades de cazadores-recolectores como igualitarias «es una caracterización muy vaga... pero es también una idea falsa, que sólo ha podido ser propuesta olvidando la mitad de las sociedades conocidas de cazadores-recolectores: en la Costa Noroeste del Pacífico, en California, en el Sudeste siberiano, en el Norte del Japón, etc.» (en Bonte, Izard, 2005: 150-151; Testart, 1982). El hecho es que se conocen sociedades de cazadores-recolectores con diferencias sociales (indios de la Columbia Británica, de California, indios de las Praderas...). Eso sin tener en cuenta la distancia histórica que separa las sociedades cazadoras de la Prehistoria de las actuales, lo cual pudiera implicar el hecho de que algunos grupos cazadores actuales que habitan en condiciones ambientales inhóspitas, aislados y cuya población se halla más mermada que antaño puedan encontrarse actualmente en una situación de involución o empobrecimiento con respecto a su pasado.

Lo que sin duda es notorio y es un hecho es la complejidad de la superestructura ideológica de los cazadores-recolectores del Paleolítico Superior europeo, logrando un alto nivel de perfeccionamiento del arte y de conocimientos científicos. En nuestra opinión, el arte paleolítico debe ponerse en relación con la existencia de una clase de especialistas de lo sagrado, chamanes o jefes sagrados, que obtuvieron un papel relevante, surgiendo con ellos un complejo mítico-ritual que se les asocia y es indispensable para instituir su influencia. Los chamanes del Paleolítico inician una línea que será seguida por los reyes sagrados en momentos históricos posteriores. Podemos rastrear a través del mito la línea evolutiva que conduce de los chamanes a los reyes sagrados. Los nexos que los vinculan radican en una similitud de símbolos, ritos, mitos y en la procedencia de su poder emanado de los dioses.

Creemos que a la hora de tratar de comprender a las sociedades cazadoras de la Prehistoria se ha tendido excesivamente a compararlos con los grupos cazadores-recolectores más simples que actualmente se conocen, sin valorar la situación de desestructuración que estos grupos pueden poseer actualmente ante el impacto de la civilización moderna y al encontrarse restringidos espacialmente y en unos medios más empobrecidos ecológicamente que antaño. Particularmente pensamos que el arte paleolítico es el reflejo de unas civilizaciones de cazadores-recolectores mucho más

organizadas social y políticamente de lo que habitualmente se ha supuesto y en ellas tiene lógica cabida el complejo mítico-ritual que institucionaliza el cargo del líder sagrado, chamán o jefe sagrado, así como su transmisión. El arte es reflejo de estos hechos y de la constitución de clanes que a través de la religión y los lazos directos con la divinidad, subrayan sus funciones sagradas y sus diferencias de prestigio. Ésta sería la función original de los animales divinos concebidos como tótems.

2. Símbolos y atributos del chamán

A. El pájaro

Gansos, grullas y cisnes aparecen pintados o grabados en cuevas del Paleolítico Superior. Las figuras antropomorfas con frecuencia presentan una cabeza de ave. Podemos ver en ello uno de los principales atributos del chamán, identificado con el pájaro, pues su alma surca los cielos, se eleva y vuela hasta la divinidad. Las figurillas de la divinidad también muestran una parte posterior que es netamente de ave, o bien cabeza de pájaro, pero su función generadora divina está enfatizada por un gran triángulo púbico. Algunas de ellas están decoradas con diseños en forma de chevrón. Gimbutas ve en ello la antigüedad de la V en relación con la Diosa ornitomorfa (Gimbutas, 1996: 3). En este caso, el pájaro es una epifanía de la Diosa que alude a sus atributos celestes, referidos al cielo, el aire, el alma. La Diosa pájaro alude a la vida después de la muerte. En la escena del arte paleolítico de la cripta de Lascaux, en la que aparece un hombre tumbado con cabeza de pájaro y un bisonte (Fig. 76), cerca del individuo estaba representado un bastón con cabeza de pájaro. La interpretación más plausible es que el hombre con máscara de pájaro es un chamán y se halla en trance tras su muerte simbólica (Campbell, 1991: 343-347). Los antropomorfos de cabeza de pájaro serían chamanes, cuyo atributo reside en que su alma puede elevarse al cielo.

Símbolo del alma

La idea del alma y el espíritu ha sido representada mediante el pájaro. Es una creencia frecuente considerar que los muertos están sentados en tronos en la región circumpolar del cielo, donde moran las más altas deidades; o posados como pájaros en las ramas del árbol celestial, es decir, convertidos en estrellas. En los templos hindúes los pájaros son vehículos de Brahma o símbolos del alma. El símbolo del «alma» en Egipto (el Ba, un pájaro con cabeza humana) no se refiere únicamente al pájaro físico, sino también a todas las funciones y propiedades contenidas en la idea de «pájaro»: la capacidad de volar, de escapar de la tierra y, en consecuencia, el principio de volatilidad que implica el «espíritu». Tezcatlipoca, divinidad azteca, es

probable que haya sido considerado como la personificación del hálito de vida (Spence, 1996: 323). Generalmente, el viento se entiende como el dador de aire y la fuente de vida inmediata. Uno de sus nombres, Yoalli Ehecati, o Viento Nocturno, conduce a pensar que era el dador de toda forma de vida. Tiene un origen común con la misma raíz de la palabra «viento» y de otras como «alma» o «hálito». De este modo, la palabra hebrea *ruah* equivale tanto a viento como a espíritu, como en el nombre del dios egipcio Kneph, considerado como dios del destino y de la suerte.

El Hombre-pájaro en los mitos reproduce el vuelo chamánico

El pájaro personificado será encontrado no sólo en los mitos americanos, sino también en las historias europeas y asiáticas. Ha sido el símbolo por excelencia del chamán. El reflejo del vuelo chamánico queda patente en el mito.

Después que Teseo matase al Minotauro, Minos encerró a Dédalo y a Ícaro en el Laberinto. La única forma de escapar del Laberinto era por el aire, ya que no tenía techo, por lo que Dédalo construyó dos pares de alas con plumas y ceras. Después del diluvio, el 13 rey de la dinastía de Kish, Etana, también divinizado, se halla a la búsqueda de la «hierba del parto». Se trata de un vegetal que permite concebir un hijo. Shamash, el sol, le aconseja consultar a un águila que había sido derrotada por una serpiente por haberse extralimitado devorando, contra los límites puestos por Asmas, las crías del ofidio. Etana hace amistad con el águila y éste le eleva hasta las mismas puertas del cielo, pero, en ese momento, le entra vértigo y cae. Es el mito de Ícaro, de Faetón y de Prometeo, al hombre que no es divino no se le permite acercarse demasiado al cielo si no es llamado.

El mito de la manzana dorada, que significa la inmortalidad, se encuentra en las antiguas culturas griegas, germanas y celtas. Idun custodiaba un fabuloso manzano cuyos frutos daban la vida. Reparte los preciosos dones, de su inagotable cesta, a los dioses, que gracias a ellos se mantienen eternamente jóvenes. Cuando Loki, dios del fuego, fue capturado por el gigante del Cielo Thiassi, para obtener su liberación tuvo que prometer que robaría las manzanas. Así que, al volver a Asgard, Loki le dijo a Idun que había descubierto unas manzanas de mucha mejor calidad que crecían cerca de allí. La diosa le siguió hasta el bosque, donde, transformado en águila, Thiassi, aguardaba al acecho. Cogió a Idun y sus manzanas entre sus garras y se fue a Jotunheim, la tierra de los gigantes del Cielo. Los dioses empezaron a debilitarse y a envejecer. Se cernió sobre Asgard un miedo generalizado a la muerte. Finalmente, Odín partió en busca de Loki. Amenazándole con un maleficio, le conminó a traer de nuevo a Idun y sus manzanas. Loki voló hasta Jotunheim en forma de halcón, transformó a Idun en una nuez y la llevó a casa. El gigante de hielo le dio caza en forma de águila, pero murió abrasado por las hogueras encendidas sobre las murallas de Asgard. A continuación, Loki devolvió a Idun su verdadero aspecto y ella entregó las manzanas a los achacosos dioses.

Fjalar y su hermano Calar, en la mitología germánica, eran los gnomos malvados que mataron al sabio Kvasir para arrebatarse sus poderes mágicos. Mezclaron su sangre con miel en un puchero y prepararon un brebaje que otorgaba la sabiduría. Pero Fjalar y Galar perdieron la preciosa pócima en beneficio de Suttung, un gigante de hielo cuyos padres también habían sido asesinados. A diferencia de los gnomos, Suttung se jactaba de su adquisición y los dioses no tardaron mucho en enterarse del brebaje. El propio Odín decidió ir a Jotunheim, la tierra de los gigantes de hielo, y coger la bebida mágica. Disfrazándose del malvado Bolverk, viajó hasta Jotunheim y convenció al gigante del hielo Baugi para que abriera un túnel a través de la montaña, donde Suttung dejó el brebaje al cuidado de su hija Gunnlod. Una vez hecho el agujero, Odín se transformó en serpiente y se deslizó hacia el tesoro escondido lo más rápido que pudo. Cuando llegó a la cueva secreta, se transformó en un hermoso gigante de un sólo ojo y durante tres días y tres noches fue el amante de Gunnlod. La apasionada giganta dejó que Odín tomara cada gota del brebaje hasta que se transformó en águila y se fue volando hasta Asgard, la morada de los dioses. Allí lo escupió en unos tarros vacíos que había dejado preparados hasta su vuelta. Suttung fue tras él transformado en águila, pero no consiguió atraparlo (Cotterell, 1998: 188).

El simbolismo ornitomorfo en el chamanismo

Este hecho es extremadamente frecuente, la ropa del chamán, las decoraciones de los objetos, los cantos entonados y la metáfora misma del viaje extático se basan en el mundo de las criaturas aladas. El vestido de los chamanes altaicos, tártaros, teleutos o kargassis imita al plumaje del búho, el del chamán de los soiotes imita al águila.

Para los yakuti el nombre del águila coincide con el del Ser Supremo, es llamado Aju «creador» o Aju tojen «creador de la luz»; sus hijos son representados como espíritus pájaros posados sobre el árbol del mundo. Un vuelo hacia este árbol cósmico, que representa el centro del mundo, es el que efectúa el chamán, un vuelo hacia el Ser divino celestial y hacia la sabiduría. Los yakuti organizan fiestas en honor del águila, durante las cuales son alzados palos de madera tallados con imágenes de águilas (Marchesini y Tonutti, 2002: 125). Una leyenda buriato dice: al principio los dioses se encontraban en Occidente y los malos espíritus en Oriente; los primeros crearon al ser humano, que durante un período de tiempo habitó felizmente en la tierra, mientras que los segundos difundieron la enfermedad y la muerte. Para combatir estos dos males y para ayudar a los hombres enviaron a un chamán, el águila, cuyo lenguaje no era comprensible. El águila fue nuevamente enviada a los hombres para transmitirles el saber chamánico. Cuando llegó a la tierra se encontró con una mujer y se unió a ella, el hijo de esta unión se convirtió en el primer chamán (Marchesini y Tonutti, 2002: 121, 126).

El pájaro, símbolo chamánico, su papel en la génesis de la figura del héroe

Las funciones y actividades que efectúan los héroes culturales, personajes intermediarios entre el hombre y dios, reflejan las prácticas, atributos y rituales del chamán. Algunos de ellos han llegado a ser elevados en sus respectivos panteones a la categoría de dioses.

La figura del Arrendajo azul (chinooks) aparece como un chismoso malévolo, jactancioso y astuto intrigante que recuerda a Loki, de la mitología escandinava. Es un pájaro con atributos humanos que viaja al país de la Gente Sobrenatural y los vence escalando, zambulléndose, cazando ballenas y tirando con el arco. Thunderbird (Pájaro de Trueno en algunas tribus norteamericanas) es señor de los cielos y portador de las tormentas y las lluvias. El Pájaro de Trueno aparece en muchas tradiciones nativas americanas como héroe cultural; mata bestias acuáticas parecidas a dragones o captura ballenas. Huitzilopochtli (azteca) era originalmente la planta de pita y el colibrí que anidaba sobre ella era considerado el espíritu que animaba a esa planta (Spence, 1996: 35). El mito del dios azteca de la guerra, Huitzilopochtli, es similar al del Arrendajo Azul. Relata cómo Huitzilopochtli, guiado por un pájaro, condujo a los aztecas desde la tierra del Infierno de Aztlan al valle de México mediante un llanto peculiar. Su culto lo ostentaba un exclusivo e importante sacerdote. Nunca abandonó algunas de sus características de pájaro, una circunstancia de la cual derivó su nombre que significa «Colibrí Hechicero» y que denota que él era un pájaro antes de haber adoptado la forma humana.

El pájaro personificado será encontrado no sólo en los mitos americanos, sino también en las historias europeas y asiáticas. Picus, el dios latino de la guerra, era un pájaro carpintero. En lugar de convertirse en una deidad nacional, como Huitzilopochtli, podrá haber evolucionado en manos de un pueblo como los griegos en un mero mensajero de los dioses, o bajo la influencia del judaísmo podría haberse convertido en un querubín o en un arcángel. Hermes, mensajero de los dioses, podía volar gracias a sus sandalias aladas. Era guía de las almas en el mundo subterráneo. El alado grecorromano Mercurio fue originalmente casi seguro una figura como el Arrendajo Azul.

Según podemos comprobar existe una estrecha relación entre el pájaro y el papel del héroe matador de monstruos, debido al origen chamánico de las historias que son relatadas en torno a estos personajes.

La creencia en el espíritu y la inmortalidad del alma

El animismo es la creencia de que todo tiene un alma o al menos una personalidad (Spence, 1996: 24-25). Se considera la idea de un «alma» separable del cuerpo, de una entidad totalmente diferente. Diferentes pueblos han creído en la inmortalidad del alma con diversos matices. Algunos creen que sus muertos, o al menos los muertos ilustres, sus almas se elevan hacia los astros. Otros creen que éstas vagan hasta reencarnarse en otro cuerpo. La base de la idea celta de la inmortalidad del alma era

que la muerte no era sino un cambio de lugar, y la vida continuaba con todas sus formas y bienes en otro mundo, un mundo de los muertos, el fabuloso Otro Mundo. Cuando la gente moría en aquel mundo, sus almas, por el contrario, volvían a nacer en el Este. Los druidas preparaban a sus muertos ilustres para el viaje al Otro Mundo. En India se creía que tras la muerte un alma transmigraba de una vida a otra en un ciclo eterno que sólo podía ser roto por el Nirvana. Sobre las ideas funerarias de los pueblos central y norasiáticos existen diversas tradiciones. Se halla, entre otras, la creencia de que algunos privilegiados, cuyos cuerpos se queman, suben con el humo al Cielo, donde llevan una existencia análoga a la nuestra. Así piensan los buriatos respecto de sus chamanes y la misma convicción se encuentra entre los chukchi y los koryakos (Eliade, 1982: 172-173)

De todo ello, se destacan algunas cuestiones centrales. El alma es concebida como una entidad diferente al cuerpo mortal. Son necesarias ciertas pruebas o ritos para que el alma pueda pasar y renacer en el otro mundo. Normalmente en las sociedades se establecen diferencias entre los difuntos sobre la suerte de su alma tras la muerte. A las almas de los reyes, jefes, etc. les está reservado un lugar privilegiado, normalmente situado en el cielo. Estos privilegios diferenciales tras la muerte pueden darse con respecto a la figura del chamán. Los ritos y mitos en torno al chamán describen su viaje o vuelo al cielo. Entre los selknam, al morir, el espíritu del chamán sigue la misma ruta, trazada por el héroe cultural, para ascender al cielo. Se constata entre los australianos la idea de que sus antepasados míticos se metamorfosean en astros o han ascendido al cielo para morar en el sol y en las estrellas.

El concepto de una realidad inmaterial que anima el cuerpo y el de la reencarnación del alma tras la muerte son ideas frecuentes entre los grupos cazadores-recolectores. Todas las sociedades australianas admiten que cada cuerpo humano ampara a un ser interior, principio de la vida que lo anida: el alma. Ésta forma una unidad con la parte del cuerpo en que reside. Cuando el cuerpo deja de existir, cuando pierde toda traza visible, el alma sigue viviendo, lleva en un mundo aparte una existencia autónoma (Durkheim, 1982: 225-229, 246, 251). El alma es una parte de la sustancia divina. Los individuos mueren pero el clan sobrevive. Existen así, como un plasma germinativo de tipo místico que se transmite de generación en generación y que constituye la unidad espiritual del clan a lo largo del tiempo. El alma se instala en el país de las almas, a veces, el lugar es emplazado bajo tierra y cada clan totémico tiene uno propio. A veces se sostiene que van al cielo. No obstante, hay ocasiones en que se les aplica un tratamiento diferente según el modo en que se hayan conducido en vida. Las almas de aquellos que en vida se han destacado como cazadores, guerreros, danzarines, etc. no quedan confundidas con las restantes, se les asigna un lugar diferente, a veces se trata del cielo (Durkheim, 1982: 229-230).

Con frecuencia, se ha aludido a la comparación de los guijarros decorados del Aziliense con los churinga australianos. El tipo de creencias asociados a tales objetos

nos puede alumbrar, en lo que respecta a las ideas sobre la muerte entre grupos cazadores. Los citados objetos rituales son de piedra, la mayor parte de las veces, y están ornamentados con diversos temas geométricos. Representan el cuerpo místico de los antepasados. Los churinga se mantienen guardados en las cavernas o enterrados en lugares sagrados. Son mostrados a los jóvenes después de su iniciación (Eliade, 2004: 58). Los aranda hablan en los siguientes términos de ellos. Un padre le dice a su hijo: «Éste es tu propio cuerpo, del que saliste por un nuevo nacimiento». O bien: «Éste es tu propio cuerpo, el antepasado que eras tú cuando, durante tu existencia anterior, peregrinabas. Luego descendiste a la caverna sagrada para reposar allí». Son en cierto modo depositarios de alguna fuerza mágico-religiosa.

Los australianos creen en una determinada época, a la que se considera como la del origen de los tiempos, en la que existían seres que no se derivaban de ningún otro. Los arunta los llaman, los Al rangamitjina, los increados, los que existen desde toda la eternidad y que darían nombre de Alcheringa al período en que se supone que estos seres fabulosos vinieron. Pero hubo un momento en que tal vida terrestre se acabó, los ancestros penetraron bajo la tierra. Pero sus almas existen todavía: son inmortales. Siguen frecuentando los lugares donde tuvo fin la existencia de sus primeros huéspedes. Tales lugares, en base a los recuerdos que están encadenados a ellos, tienen un carácter sagrado, allí se encuentran emplazados los okanikilla, esa especie de santuarios donde se conservan los churinga del clan y son como centros de los diferentes cultos totémicos. Estaban dotados de poderes infinitamente superiores a los que poseen los hombres en la actualidad, incluidos los ancianos más respetados y los magos más reputados. Son casi dioses. Sus almas tienen un carácter divino. Y puesto que las almas de los hombres son esas mismas almas ancestrales reencarnadas en cuerpos humanos, son ellas mismas seres sagrados. Allí donde se supone que uno de los ancestros de los alcheringasse hundió en la tierra aparece una roca o un árbol que representa su cuerpo. En cada uno de esos árboles, rocas o charcas se supone que viven embriones de niños llamados ratapa que pertenecen al mismo tótem que el ancestro correspondiente. Cuando una de esas almas que vagan alrededor de uno de esos santuarios se introduce en el cuerpo de una mujer, resulta concebida y, más tarde, da a luz. Se considera, pues, a cada individuo como un nuevo avatar de un ancestro determinado: es ese mismo ancestro que reaparece en un nuevo cuerpo y con nuevos rasgos (Durkheim, 1982: 232, 235-241).

El churinga es expresivo de la personalidad del individuo que se cree ha nacido por obra suya, pero es expresivo igualmente del animal totémico. El churinga es a la vez el cuerpo del ancestro del individuo actual y del animal totémico. Existe así una perfecta continuidad espiritual entre las generaciones; una misma alma se transmite de padres a hijos y de éstos a sus hijos, y esta alma única, siempre idéntica a sí misma, es aquella que animaba al primer ancestro en los tiempos en que se originaron las cosas (Durkheim, 1982: 242-245). Quizás este tipo de ideas tengan su aplicación en el arte del Paleolítico Superior, en los «tesoros» o colecciones de placas, de cuevas

como El Parpalló. ¿Pudieran representar a los antepasados totémicos, utilizando los símbolos de la divinidad, del animal sagrado, puesto que existe una unidad de sustancia entre la divinidad, los antepasados y el clan?

Los indios norteamericanos también admiten la reencarnación. Creían que el alma del muerto, antes de reencarnarse de nuevo, había morado en los campos del Gran Manítú, una especie de Paraíso o Edén Celestial (Ayala, 1998: 125). Para los tlinkit las almas de los muertos vuelven al mundo introduciéndose en el cuerpo de las mujeres de su familia que están embarazadas. Esta creencia está igualmente generalizada entre los haida. Los kwakiutl llevan en sí algo de la fuerza anónima que está difundida a lo largo de la especie sagrada (Durkheim, 1982: 242-245). Entre los omaha, en el seno de dos de los clanes del Búfalo, se cree que las almas de los muertos parten para reunirse con los búfalos, sus ancestros. Los hopi están divididos en un cierto número de clanes, cuyos ancestros eran animales o seres con formas animales. Con la muerte recuperan sus formas originarias; cada cual vuelve a ser un oso, un ciervo, dependiendo del clan al que pertenecieron.

Estas creencias conocidas en grupos cazadores pueden ayudar a concebir el tipo de concepciones que pudo manejar el hombre del Paleolítico Superior. Las ideas sobre el destino del alma tras la muerte entre los esquimales son complejas. Se detectan ideas referentes a la reencarnación del alma. Aunque la información al respecto no es lo suficiente explícita, estas ideas pueden ser compatibles con el destino del alma en algún país de los muertos (Lévy-Bruhl, 1985: 312-319). Las informaciones que dan los propios indígenas a veces son oscuras y aparentemente contradictorias para nuestro habitual modo de pensar.

Los esquimales aivilik no ven en la muerte un hecho difícil de soportar. Para ellos es como un sueño; cuando pasa un corto período de tiempo, el cuerpo vuelve a despertar. En el momento en que el cuerpo deja de alentar, piensan que se trata de una fase dentro de un ciclo sin fin. La muerte, como el nacimiento, es sólo un acontecimiento en el tiempo y la vida está por encima del tiempo. Sostienen que pueden correr toda suerte de riesgos, prodigar sus bienes y sus vidas ya que son inmortales; pues la vida se continúa más allá de la muerte y de la corrupción del cuerpo. Es más, para los aivilik una de las cosas más difíciles de creer es la muerte: piensan que sólo se trata de una etapa en la vida inmortal del hombre (Montagu, 1972: 253-254). Un chamán esquimal caribú dice: «La vida es eterna. Sólo que no sabemos en qué forma reapareceremos después de la muerte» (Campbell, 1991: 395). Lévy-Bruhl (1985: 312-319) recoge algunas observaciones de V. Stefánsson sobre los esquimales del delta de Mackenzie:

«Cuando un esquimal de Mackenzie muere..., después de la ceremonia fúnebre que tiene lugar cuatro días después del óbito si es hombre, cinco días si es mujer, se invita al “espíritu” a que abandone la casa y se vaya a la tumba, donde permanece con el cuerpo esperando que nazca un hijo en la

comunidad».

El *atka* es el alma guardián, el genio tutelar del niño, es decir, el antepasado reencarnado en él. Hechos observados por E. W. Nelson entre los esquimales del estrecho de Bering esclarecen un poco las nociones sobre la reencarnación que Stefánsson estudió entre los esquimales del delta de Mackenzie:

«El primer niño que nace en una población después de la muerte de una persona recibe el nombre de ésta y debe representarla en las fiestas que luego se darán en su honor.

»Las “sombras” de los que están muertos de muerte natural se van al país subterráneo de los fallecidos. Allí van también las “sombras” de todos los animales muertos y cada especie vive en un pueblo propio. En este mundo subterráneo las sombras de la gente dependen enteramente de las ofrendas de alimentos, de agua y de vestidos que les hacen sus parientes en las fiestas que se dan a los muertos. Incluso las sombras que viven en el país de la abundancia (las de los chamanes y las de los hombres que han muerto de muerte violenta y que van al cielo) son más felices cuando se acuerdan de ellos en estas fiestas y se les ofrecen los presentes.

»Las “sombras” de los muertos, es decir, los muertos, permanecen en su residencia subterránea. Los vivos que llevan su nombre los representan. Sin embargo, hay entre los muertos y sus “representaciones” una verdadera participación por el hecho de que éstos tienen el “nombre” de aquellos muertos.»

Entre los esquimales del cobre, el indígena cuando se le pregunta sobre la suerte del individuo después de la muerte, puede decir: «quizás esté todavía vivo, en algún otro lugar». En otra ocasión, una mujer dijo que los muertos van a veces a la luna (Lévy-Bruhl, 1985: 292).

Existen, por tanto, ciertas ideas complejas y confusas sobre el destino del alma tras la muerte entre los esquimales. Pero parece que, en su mentalidad, la idea de la reencarnación está ligada a una parte del alma, «el nombre», ideas que pueden ser compatibles con la existencia de ciertos mundos a los que acuden las almas tras la muerte. En algunas culturas esquimales, el alma del nombre es distinta de las demás almas de la persona, y vuelve con el nombre a un nuevo ser vivo que puede o no estar relacionado con el anterior. Cada linaje tiene una reserva de nombres que van unidos a personas vivas o los tienen en depósito los antepasados en el mundo subterráneo, que están esperando a que nazca el niño al que le puedan dar uno de esos nombres (Vitebsky, 2001: no). Las nociones sobre el destino del alma de chamanes y jefes no quedan siempre bien aclaradas en la bibliografía al respecto. En cualquier caso, a

través de diversas tradiciones, algunas de las cuales hemos citado, conocemos que el destino de las almas de los jefes, chamanes y personajes ilustres es diferente al del resto de los mortales, reservándoles un lugar en el cielo. Estas ideas tendrían su correlación con los ritos chamánicos de ascensión al cielo.

En lo que respecta a los pueblos siberianos, los tungusos también creen en la existencia de varias almas. Tenían dos almas: el *been*, el alma corporal que desciende al mundo de los muertos tras la muerte, y la *omi*, el principio (Bonney, 1998: 420) vital permanente que se reencarna y que asegura de este modo la capacidad de reproducción del clan. La *been* constituye el soporte de la individualidad, mientras que la *omi* es un alma meramente clánica. En el momento en que se produce la muerte, el *been* se aleja por el río que desciende hacia el mundo inferior, mientras la *omi* se eleva hacia el mundo superior y va a colgarse del árbol mítico junto a las demás *omi* del clan. Al cabo de unos cuantos años volverá a bajar a la tierra y se introducirá en una tienda a través del agujero que hace las veces de chimenea. Primero caerá en el fuego, para a continuación introducirse en el vientre de una mujer, que quedará así embarazada.

Podemos concluir que la idea del alma como principio que anida en el cuerpo y el concepto de reencarnación son recurrentes en sociedades cazadoras, así como la idea de que el alma o una parte de ella retorna a tierra al cabo de un tiempo y se reencarna en algún pariente, concepto que debió desarrollarse paralelamente a la consideración cíclica del tiempo a partir de los ritmos astrales. Por otro lado, es muy frecuente la concepción de que el alma de los chamanes, jefes, héroes y soberanos consigue ciertos privilegios: asciende al cielo y se identifica con las estrellas. El acceso a un mundo celeste, superior, tras la muerte, es un privilegio reservado a chamanes, jefes y monarcas. Normalmente las ideas religiosas se vinculan estrechamente al orden social. Es a los jefes, a los que cumplen ciertos rituales en vida, a los que se les concede nacer a una nueva vida en el plano celeste tras la muerte física. Es muy probable que estas cuestiones, en combinación, pudieran tener su origen en el Paleolítico Superior. Podemos concluir que el hombre del Paleolítico Superior concebía la idea del alma. Esto se puede deducir a partir del estudio comparado del simbolismo del pájaro, que en el arte paleolítico es un rasgo de la Diosa, uno de sus componentes inmatriciales o epifanías, y se vincula a los antropomorfos (chamanes), indicativo del vuelo chamánico, del alma que puede elevarse a los cielos.

Por otra parte, es fácil deducir unas bases materiales para la explicación de este tipo de concepciones sobre la reencarnación del alma en sus descendientes, de esta forma, las diferencias en vida pueden ser justificadas en base a la teoría de la reencarnación a través del espíritu, el nombre, o el símbolo, que se perpetúan así a través del clan. El complejo ritual vinculado normalmente al chamán en distintas culturas se basa en la idea del viaje de éste al inframundo y su posterior ascenso celeste. El desarrollo de este complejo-ritual, de inspiración astral, ritualizado en vida por el chamán, le permitiría ascender al cielo e identificarse con los astros tras la

muerte, según se recoge en diversos relatos. Los ciclos astrales, la concepción del tiempo cíclica, permitirían alumbrar la idea de la vida tras la muerte.

B. La serpiente

La serpiente y el agua, atributos del chamán o pluvio-mago

La serpiente se vincula al agua, a la lluvia y al «pluvio-mago». El reticulado es otro motivo acuático (Gimbutas, 1996: M. Esta serie de asociaciones se constatan en el arte del Paleolítico Superior. Uno de los principales atributos del chamán es el de pluvio-mago. Hemos reunido un conjunto de datos sobre estas cuestiones y sobre la función del chamán en las ceremonias petitorias de lluvia.

El sacerdote chorti, como el chamán selvícola, «despierta» con sus artes mágicas a la Gran Serpiente de Vida, Noh Chih Chan, dispensadora del agua y del alimento para que «suelte la lluvia». Entre los tapirapés, la boa es símil del ancestro primigenio, guardián del manantial de agua y dispensador de la lluvia y «Madre», es decir, «la primera mujer» (Girard, 1976: 295, 186). En un paredón de piedra que domina la laguna de Asososca, que surte de agua potable a la ciudad de Managua, se ve una pictografía que representa la serpiente emplumada bajo la forma de una espiral que remata en la cabeza del ofidio. Esta figura, dominante en la laguna, objetiva la creencia indígena de que la Gran Serpiente es el guardián y dispensador del líquido vital. Serpiente y agua son dos elementos inseparables en los mitos, en los ritos de fertilidad y en el arte. La Danza de la Serpiente se contaba entre las más célebres por todas las tribus, especialmente las de la familia de los navajos. Esta danza se ejecutaba para pedir abundantes lluvias después de unos meses de sequía.

Un viajero del pasado siglo que residió durante muchos meses entre los cazadores dieri, en la Australia central, narró las ceremonias que practica aquel pueblo primitivo para producir o invocar la lluvia. Los hechiceros dieri, pintarrajeados con extraños dibujos que poseen virtudes sobrenaturales, se entregan a una frenética danza al son rítmico y enervante del tam-tam. La danza se prolonga durante toda la jornada. A la caída de la tarde, los hechiceros, visiblemente agotados y con el cuerpo bañado en sudor, entran en un estado de éxtasis, acompañado de convulsiones histéricas, jadeos y temblores en todo el cuerpo. Los miembros de la tribu, que rodean silenciosamente a los danzantes, comienzan a implorar a los espíritus de sus antepasados, los mura-muras, para que hagan que la benéfica lluvia caiga sobre la tierra resquebrajada y reseca. Entretanto, un anciano se ha aproximado a los frenéticos danzarines y, mascullando plegarias ininteligibles, procede a efectuar unos cortes en los brazos y en los cuerpos de los hechiceros, de los que mana sangre copiosamente. Aquella sangre, que simboliza ríos o cascadas de lluvia manando del cielo, no inquieta lo más mínimo a los danzarines posesos, que prosiguen extasiados su frenética ceremonia. Los

hechiceros, con el cuerpo ensangrentado, arrojan al aire plumas que, en su caída, se adhieren a la sangre y al sudor de su cuerpo; con tan fantasmal aspecto prosiguen danzando con frenesí creciente hasta que el sol se oculta definitivamente tras las montañas (Bernard, 1974: 7-8). Los dieri tienen ya la certeza de que la esperada lluvia no tardará en producirse. He aquí una ceremonia típica para invocar la lluvia.

Las escenas meteorológicas deben estar mimetizadas previamente en el templo para que se reproduzcan en el ámbito cósmico en virtud de magia imitativa. La magia imitativa es un procedimiento basado en el principio de que puede conseguirse un efecto deseado por el simple artificio de imitarlo bajo las condiciones apropiadas: así la lluvia caerá del firmamento (comunicando fuerza vital con algunos símbolos).

En el arte mobiliario paleolítico, los serpentiformes: atributo chamánico

Un considerable número de objetos magdalenenses en hueso y asta tienen forma de serpiente o están decorados con zigzags, líneas paralelas onduladas y losanges interconectadas. Los llamados «macaroni» grabados en diversos objetos líticos y óseos, así como las líneas en zigzags, son indicativos del agua y de la serpiente. Los reticulados y serpentiformes en el arte mobiliario son un motivo de lluvia. Gimbutas (1996: 81) señaló la relación del reticulado con el agua. Se puede deducir que los serpentiformes y otros elementos acuáticos, frecuentes en el arte mobiliario, serían un símbolo de su portador, el chamán o «pluvio-mago», el que desciende directamente de la serpiente y despierta a la serpiente de las lluvias (Fig. 64). La serpiente se asocia al mito del primer antepasado y primer jefe, sacerdote o chamán. Lo podemos ver entre los australianos o entre los mayas. De la creencia en su ancestro Serpiente deriva el nombre de Chau-Serpiente, que se dan a sí mismos los mayas, y el título sacerdotal de jefe espiritual de la comunidad chorti. La serpiente humana representa el ancestro primigenio de los mayas y primer sacerdote; como tal, encabeza la genealogía sacerdotal (Girard, 1976: 379).

Analicemos un grabado paleolítico sobre bastón perforado de La Madeleine (Fig. 41b). En él vemos una serpiente, un antropomorfo con un objeto a los hombros y dos cabezas de caballo. En una primera lectura podría hacer referencia a un mito creacional. Tendríamos a la Madre creadora en su manifestación de Serpiente que aparece como origen de la luz solar y del primer ancestro. El sol naciente estaría representado por las cabezas de caballo. A partir de ahí podemos definir dos lecturas más:

- rito de renovación de la naturaleza. La idea de renovación cíclica se desprende de la mención al nacimiento del caballo-sol y del año. La serpiente haría alusión a este acto creacional que se reactiva cíclicamente con el ritual. Se interpretaría como un rito de regeneración, de renacimiento de la naturaleza.
- aspecto social. El grabado refleja a un antropomorfo que podemos identificar como un chamán por su vinculación a la serpiente. Ésta señala el origen mítico

del primer ancestro chamán, origen de una clase social de hechiceros o chamanes. Los objetos de poder ostentados por el chamán llevan como elemento distintivo la serpiente. El chamán es el hacedor de lluvias.

A lo largo de su devenir histórico la serpiente ha sido un símbolo de poder, referente a los orígenes míticos de la clase sacerdotal y monárquica. Reyes, jefes y chamanes han tenido como emblema la serpiente. Entre los huitotos, Buinaima, la Gran Serpiente, es el padre del héroe cultural (Girard, 1976: 460, 463, 379). La Serpiente Arco Iris australiana forma parte de los antepasados totémicos y encierra un doble simbolismo: es el bien y el mal, evoca la creación y la destrucción. Ha participado en el nacimiento del mundo y suele ser identificada con la Gran Madre creadora. Según relatos australianos las huellas del anciano conducen hasta Ngama, la Cueva de la Serpiente. Fue de la Serpiente del Arco Iris, de la que el anciano consiguió sus poderes mágicos. De ella se dice que surgió de un charco durante el Tiempo de los Sueños, en el momento de la creación, al que aún se puede acceder durante las ceremonias religiosas. Al desplazarse por el territorio, sus movimientos crearon los cerros y los valles y, sobre todo, los ríos del paisaje ancestral, que son los lugares más sagrados de la cultura aborígen. Es de la Serpiente del Arco Iris de la que los chamanes, «hombres de alto grado», obtienen los poderes, que manipulan en medio de cristales de cuarzo (Philip, 1999: 103-105).

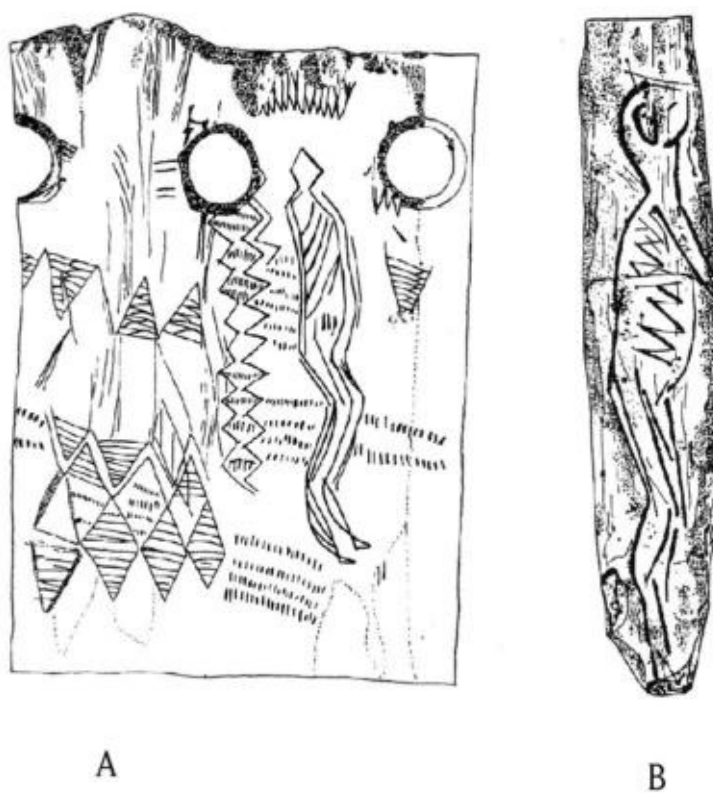


Fig. 64. A. Hacha epipaleolítica en asta de cérvido con serpentiformes-zigzags, antropomorfo, triángulos y losanges. Epipaleolítico del NO europeo, Jordlose, Dinamarca. [Gimbutas, M. (1996), pg. 287, fig. 451. Tomado de Rrondsted, 1957.] **B.** Grabado sobre costilla de reno de Cro-Magnon (Les Eyzies, Francia). Auriñaciense. Antropomorfo con zigzag inscrito en su cuerpo. [Gimbutas, M. (1996), pg. 19, fig. 29. Tomado de Marshack, 1976.]

Los objetos decorados paleolíticos pueden relacionarse con la figura de chamanes como símbolos de poder. Estos objetos con decoración son minoritarios y no poseen huellas de uso, debiendo tener un uso ritual. En ellos es frecuente la alusión al portador o dueño, el chamán, mediante representaciones antropomorfas. En muchas ocasiones se encuentran decorados con serpientes, alusivas a los atributos del chamán, «hacedor de lluvias», y a los orígenes del cargo como podría hacer alusión esta representación. Chamanes, sacerdotes, jefes han usado la serpiente para indicar sus orígenes, pues ellos son los hacedores de lluvias, los que la despiertan. La asociación serpiente-antropomorfo sería un «Mito de origen» del primer antepasado.

Líneas onduladas y rayados: ceremonias para invocar la lluvia

Los rasgos digitales son característicos de cavidades como Gargas, Pech-Merle u Hornos de la Peña. Ya en 1907 Breuil observó los techos de Gargas, donde se extendían innumerables rasgos trazados con los dedos. Estos rasgos cubrían grandes superficies, trazos que se mezclan y se superponen. El acto de retocar o renovar una pintura o un grabado era el medio mecánico de asegurar la reactivación de la «magia» totémica, de modo que, por ejemplo, el retocado de ciertas pinturas permite que llueva. En Pech-Merle de Cabrerets en el techo de macaron, entre numerosas figuras, se aprecia la figura de un mamut y siluetas femeninas. En la gruta de La Clotilde, en la región cantábrica, se localizan también los diseños digitales (trazos digitales perfilan las figuras). En las galerías de Rouffignac, una amplia extensión del techo aparece cubierta de trazos digitales. Múltiples figuras, sobre todo mamuts, fueron realizadas con los dedos. El gran lienzo de dibujos digitales positivos rojos de La Baume-Latrone (Gard) muestra el diseño de una serpiente y mamuts. Los techos repletos de serpentiformes se repetirán posteriormente en paredes de los dólmenes. El agua de los inicios, de los orígenes de la vida, se revitaliza en las cavernas a través de ritos petitorios de lluvia (Fig. 65). En época posterior, el arte macroesquemático peninsular destacará también por superficies cubiertas de serpentiformes, en correspondencia con ritos petitorios de lluvia.

En una sala de la Pileta vemos la figura de varios toros, haces de líneas y varias improntas de manos. Podemos ver en ello un ritual propiciatorio de las lluvias, invocando a la deidad lunar. En concepto de las zarpas, la luna envía las lluvias. Estas correspondencias existentes entre el agua y la luna se extienden a sus símbolos. En concepto del indígena no llueve durante el plenilunio, es la fase menguante la que «trae agua» (Girard, 1976: 398, 587). Existe un nexo entre el toro o mamut lunar y el agua y la lluvia. No olvidemos que unos de los atributos del Dios Toro, desde el Neolítico, es el de dios del trueno o de la tormenta. Serpentiformes y rayados sobre toros y mamuts pueden interpretarse como ritos petitorios de lluvia, especialmente en relación con la luna. Así se explica, en general, que en tradiciones míticas posteriores se establezca un estrecho nexo entre los animales cornudos y la lluvia.



Fig. 65. Toro con líneas paralelas inscritas grabadas con los dedos. Cueva Clotilde, de Santa Isabel (Cantabria). [Alcalde del Río y otros, 1911.]

3. Ritos de consagración del chamán

A través de la identificación de ciertas figuras y escenas del arte paleolítico podemos reconstruir ritos que forman parte de la iniciación chamánica. Para su interpretación nos valemos principalmente tanto de los ritos que forman parte de las iniciaciones chamánicas, los cuales presentan paralelos muy estrechos en distintas culturas, como de la información proporcionada por la mitología heroica que, sin duda, recoge y se hace eco de ritos iniciáticos. Con ello queremos demostrar que el significado de ciertas escenas y motivos paleolíticos cobra sentido en el marco de un complejo mítico-ritual vinculado a la consagración del chamán, lo que supone la existencia e institucionalización de una clase de especialistas de lo sagrado.

Los episodios más frecuentes incluidos en las ceremonias chamánicas y de los cuales se pueden rastrear sus indicios en el Paleolítico Superior son los siguientes.

A. El ascenso al cielo

Las ceremonias que lleva a cabo el chamán son frecuentemente un viaje de bajada al inframundo y un posterior ascenso celeste. Este viaje se efectúa a caballo, en barca, transformado en pájaro, a través de un puente o arco iris y subiendo por un poste o árbol. En Siberia había varios caminos hacia las alturas. El chamánjanti trepaba por una rama que bajaba desde el cielo, apartando las estrellas con la mano al pasar. El chamán nenzo caminaba por un puente hecho de humo, y el chamán chukchi iba a pie o sobre un reno (Vitebsky, 2001:17, 50-51).

El sacrificio y viaje al Cielo y al Inframundo en caballo

El viaje del chamán en caballo al Inframundo y al Cielo es un episodio típico de las ceremonias chamánicas siberianas. El ritual está formado por dos partes: el sacrificio al Ser celeste y la ascensión del chamán y su comparecencia con el alma del animal

sacrificado ante Bai Ulgán. Eliade (1982) recopiló datos al respecto. Los chamanes de Altai realizan el sacrificio del caballo. Tiene una función cosmológica (renovación del mundo y de la vida). El chamán mata al caballo. Después de dedicar ofrendas a los antepasados se come el caballo en una ceremonia: los pedazos más codiciados son para el chamán. La segunda parte de la ceremonia se efectúa la noche siguiente. Entonces realiza su viaje extático hasta la residencia celeste de Bai Ulgán y ofrece carne del caballo a los Amos del tambor, es decir, a los espíritus que personifican los poderes chamánicos de su familia. Se dirige al señor del fuego que representa el poder sagrado del propietario de la yurta, organizador del festival (Eliade, 1982: 160-170). El chamán sube por las regiones celestes. Se inclina ante la Luna en el sexto cielo y ante el Sol en el séptimo. Llega hasta el noveno o duodécimo cielo. Sabe por Bai Ulgán si el sacrificio fue aceptado y recibe predicciones acerca del tiempo y la nueva cosecha. El chamán extenuado se desploma.

Esta ascensión del chamán altaico tiene su contrapartida en su descenso a los Infiernos. Marcha a la Montaña de hierro, cuyos picos tocan el cielo. Entonces realiza su ascensión. Pasado el monte llega a un orificio, la entrada al otro mundo. Se introduce por él, llega a una llanura, allí hay un mar sobre el cual se tiende un puente por el que camina. Al otro lado del puente cabalga de nuevo y marcha a la residencia de Erlik Khan. Entra en ella, a pesar de los perros que la guardan y del portero, el cual se deja convencer mediante unos obsequios. Tras haber recibido los regalos, el portero deja que el chamán entre en la yurta de Erlik Khan. Se inclina ante el rey de los muertos. Ofrece al dios un buey degollado y vestiduras y pieles. El dios le bendice, le promete la multiplicación del ganado, etc. El chamán vuelve a la Tierra cabalgando no en un caballo, sino en un ánsar.

En el arte paleolítico destacan algunos propulsores en forma de caballo, los cuales parecen saltar; puede ser un símbolo ascensional del chamán, el cual se vale del caballo solar en su ascenso celeste.

El viaje al cielo en barca

A menudo, los chamanes usan un vehículo, como un pájaro, para volar al cielo, y un pez para sumergirse bajo el agua. La canoa se usa entre los salish del estado de Washington, y es un vehículo particularmente corriente en algunas partes de Indonesia y el Pacífico (Vitebsky, 2001: 17, 50-51). «La barca de los muertos» desempeña un gran papel en Malasia y en Indonesia en las prácticas chamánicas y funerarias. En Melanesia la barca sirve para expulsar los demonios y enfermedades, sirve al chamán indonesio para «viajar por el aire» en busca del alma del enfermo y la «barca de los espíritus» conduce las almas de los muertos al Más Allá (Eliade, 1982: 282-283). La idea de un viaje en barca por los aires es una variante de la técnica chamánica de la ascensión celeste.

Algunos de los ideomorfos paleolíticos clasificados como tectiformes podrían

identificarse con canoas o embarcaciones. En concreto, en varios casos aparecen junto a bandas puntiformes, lo que podría ser una alusión al viaje celeste (Fig. 66b). Podría interpretarse, a partir de fuentes religiosas y por iconografía comparada, con la idea del navío lunar que navega por el mar cósmico o Vía Láctea (Fig. 66a). La Vía Láctea ha sido descrita por casi todas las culturas como un río, una carretera celeste o un sendero que recorren las almas. Entre los creek era llamada «El Camino de los espíritus». Los chortis llaman a la Vía Láctea warawarhawira, río de estrellas, y alaj thaki, camino elevado. Por ese camino pasan los muertos para llegar al Cielo (Girard, 1976: 669, 1659). Los incas la denominan «Río celestial». El árbol de los alimentos de los mitos de la Guayana y del Chaco sería asimilable a la Vía Láctea (Lévi-Strauss, 1968b: 244).

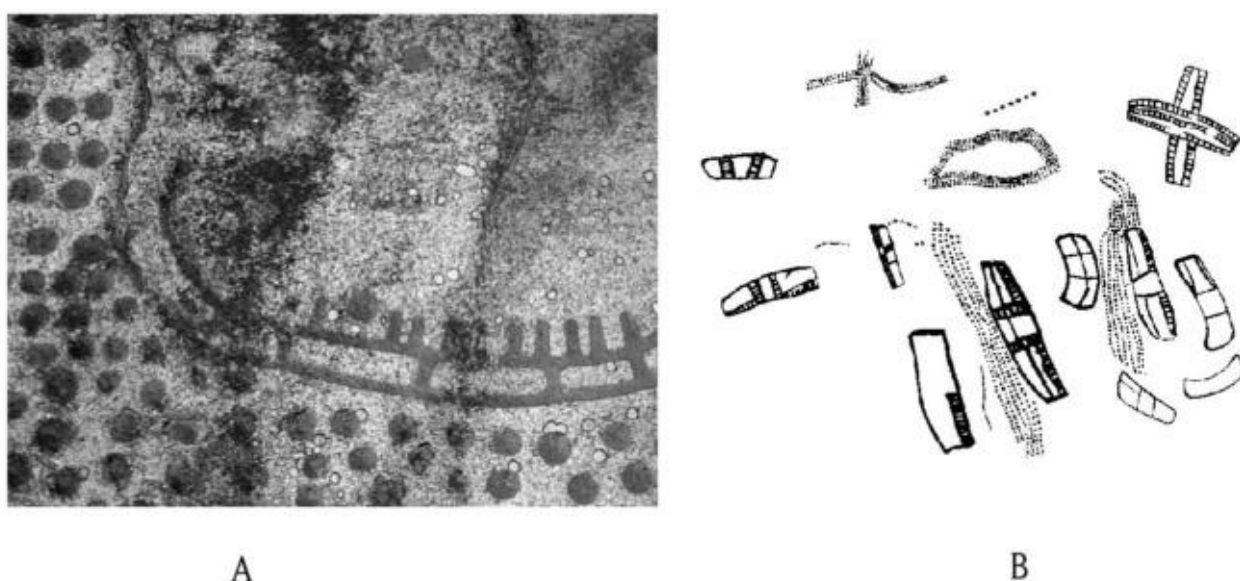


Fig. 66. El navío lunar navegando por el mar celeste (Vía Láctea). **A.** Grafito rupestre del Sur de Suecia. Detalle de una composición con embarcación y cúpulas. [Spineto, N. (2002), pg. 92, fig. 3.] **B.** Tectiformes de la cueva de El Castillo y puntuaciones (Puente Viesgo, Cantabria, España). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 317. Tomado de Breuil, H. (1952).]

El ascenso al cielo mediante una escalera, poste o arco iris

La presencia de «ejes cósmicos» en el arte paleolítico en forma de postes o ejes en los denominados «tectiformes» (Fig. 21-22), el cual es un elemento habitual en las prácticas del viaje chamánico, es otro elemento que nos permite identificar ritos en torno al ascenso y viaje que efectúa el chamán paleolítico.

Entre los dyacos de Borneo existe una tercera ceremonia que perfecciona la iniciación chamánica, y que comprende un viaje extático al Cielo en una escala ritual (Eliade, 1982: 64). Los chamanes semang suben hasta el Rankel para obtener conocimiento y bienes por una escala que desde allí se eleva en la línea del eje cósmico (Cencillo, 1998: 278-280). Entre los poderes que posee un hombre-médico de la tribu mara (Australia) figura el de poder escalar, con la ayuda de una cuerda, —

invisible para el común de los mortales— al Cielo, donde puede conversar con los espíritus siderales (Eliade, 1982: 59). Algunos mitos australianos cuentan cómo la «escalera» que unía el cielo con la tierra o el «poste» fueron retirados o rotos. Por ello, toda «inmortalidad celestial» se vuelve imposible para el hombre terrestre (Grigorieff, 1998: 186). Un relato sobre Numbakulla, «el que siempre existe», narra que éste plantó un poste en medio de un terreno y tras untarlo de sangre trepó por él. Hizo una señal al Primer Antepasado para que le siguiera. Pero la sangre hace que el poste sea demasiado resbaladizo, el antepasado-hombre no lo consigue y cae al suelo. Así Numbakulla alcanza solo el «Cielo» y retira el poste tras de sí. El poste sagrado sigue siendo el eje que manifiesta el orden de abajo tal como lo modeló Numbakulla (Grigorieff, 1998: 192).

Un bosquimano africano sube hasta el Cielo. El bosquimano dice: «Llegamos a un río y nadé en él con la cabeza hacia la corriente. Entonces mi protector me dijo que sería capaz de curar a la gente entrando en trance. Penetramos en la tierra, y cuando emergimos, empezamos a subir por una cuerda hacia el Cielo. Allí arriba en el Cielo, los espíritus y los muertos cantaron para mí para que pudiera bailar» (Cencillo, 1998: 27-280). En América del Norte los kwakiutl del Noroeste del Pacífico envuelven un «poste caníbal» de cedro para imbuirle nawalak. Sobresaliendo por el tejado de la casa, el poste de 12 metros representa el Pilar del Mundo, de cobre, que sustenta los cielos. Este es el poste por el que el chamán trepa durante los rituales para llegar a los reinos distales del universo. Este pilar es también el emblema del dios Baxbakualanyxsiwae (Humphrey y Vitebsky, 2002: 18).

La idea de una escala o escalera que conduce al cielo expresa la aspiración del hombre de ascender hacia Dios (Fig. 68-69). El Génesis describe el sueño de Jacob, acerca de una escalera que se apoyaba sobre la tierra y cuyo extremo tocaba el cielo. Por ella subían y bajaban los ángeles de Dios. Los escalones se usan ampliamente en el misticismo cristiano e islámico para designar los estadios de ascensión del alma hasta Dios.

Pasando al arte paleolítico, en una pieza ósea de forma elíptica hallada en la cueva de La Vache, (Alliat, Ariège) (Fig. 70) (Delporte, 1982: 50; Barandiarán, 2006: 56-57) se aprecian varias cabezas de cérvidos pero sobre todo dos personajes de perfil que posiblemente sean femeninos, uno seguido de otro, uno arriba y otro algo más abajo, quizás se trate de una escena con un sentido ascensional. Un mito sobre la ascensión al Cielo de la primera antepasada. Del mismo modo, algunos motivos escaleriformes del arte paleolítico pueden tener un idéntico sentido (Parpalló, Parco, Chaves, Abauntz...) (Fig. 68). Los denominados tectiformes, que pueden identificarse con «imágenes del cosmos» o la Diosa como ideograma cósmico, se caracterizan por el poste central en la «choza», como eje que une al Cielo y la Tierra y que llevaría implícito las ideas y ritos ascensionales citados, llevados a cargo por el chamán (Fig. 21-22).

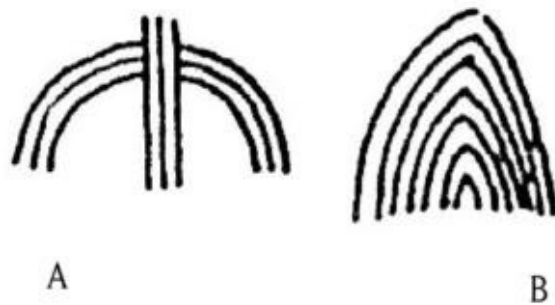


Fig. 67. A. Cueva de Font-de-Gaume, Dordoña. Eje y arcos concéntricos. El eje que une al cielo. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 361.] **B.** Cueva de Lascaux, Dordoña. Diseño en forma de siete arcos concéntricos. Imagen de las siete capas del cielo. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 361.]

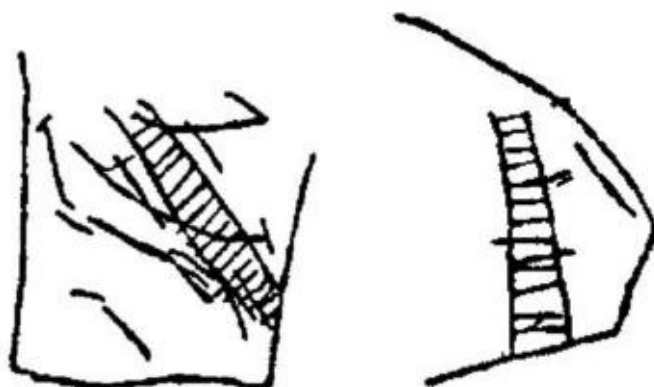


Fig. 68. Diseños escaleriformes paleolíticos en placas del Parpalló (Gandía, Valencia). [Jordá, F.; Blázquez, J. M. (1978), lam. VIII.]



Fig. 69. A. Ortostato de Tell-Halaf. La ascensión al árbol sagrado. [Lucas, M. R. (1990).] **B.** Sol, escalera y esquema vegetal y humano. Estela ligur de Triora. [Lucas, M. R. (1990).]

Otro elemento frecuentemente mencionado en las prácticas ascensionales es el arco iris. Los anillos concéntricos representan el arco iris. La iniciación del *medicine-man* australiano de la región del Forrest supone tanto la muerte y la resurrección ritual del candidato como una ascensión al Cielo. La ascensión se realiza por medio del arco iris, míticamente imaginado en forma de una serpiente. Muchos pueblos ven

el arco iris como un puente que une la Tierra con el Cielo, el puente de los Dioses. En Polinesia el héroe maorí Tawhaki y su familia, o el héroe hawaiano Aukelenuiaiku, visitan regularmente las regiones superiores escalando el arco iris o utilizando una cometa para liberar las almas de los muertos o encontrar de nuevo a sus mujeres-espíritus. La misma función mítica desempeña el arco iris en Indonesia, Melanesia y Japón. Se recuerda que las cintas empleadas en las iniciaciones buriatas llevan el nombre de «arco iris» y significan, en general, el viaje del chamán al Cielo. Los tambores chamánicos llevan dibujos de arco iris, representado como un puente hacia el Cielo. En las lengua turcas «arco iris» significa «puente» (Eliade, 1982: 120-122). Los delawarees estaban convencidos de que el alma material tras la muerte pasaba por doce capas cósmicas hasta lograr unirse con el Creador (Zimmerman, 2002: 103). Los antiguos babilónicos también concebían un reino celestial de tres capas y otras culturas describen cuatro, siete e incluso más niveles (Fig. 67).



Fig. 70. Hueso de la Vache (Ariège) con dos antropomorfos femeninos. [Barandiarán, I. (2006), pg. 57. Según S. R. y D. Bouisson.]

B. El árbol cósmico y el pájaro

El árbol cósmico es una figura esencial en las religiones chamánicas y el tema es reconocible en algunas representaciones paleolíticas. El «pilar del mundo» suele identificarse con el «árbol del mundo», cuyo símbolo de culto es un poste sagrado. En el culto, el poste o pilar del mundo designa al cosmos y al ser supremo en persona. Pero al mismo tiempo es una representación del árbol de la vida.

De carácter chamánico son las ascenciones extáticas que se realizan por el árbol

mítico. El Árbol pone en comunicación los tres niveles del cosmos. El subterráneo por sus raíces, la superficie de la tierra y las alturas por sus ramas. Es el medio a través del que se establece la comunicación entre la tierra y el cielo (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 118). El árbol axial está plantado en el centro de la yurta siberiana y de la logia de la danza del sol, entre los sioux. El abedul siberiano lleva las entalladuras que señalan los grados de ascensión hacia el cielo. El árbol es una imagen fundamental en las religiones chamánicas, en las que el chamán entra en un estado parecido al trance, vuela a otros mundos en los que mora lo espiritual. Lo más importante de la fase de aprendizaje del chamán era aprender a subir y bajar la escalera, o sea, el desdoblamiento en el trance para llegar a la morada de los espíritus. En el Asia central el ascenso ritual suele describirse como «trepar al Árbol Cósmico», cuyas 7 0 9 ramas equivalen a los distintos niveles del universo (Humphrey y Vitebsky, 2002: 18).

Una mujer chamán sora ayuna por la mañana antes de un viaje al mundo subterráneo. La tierra y el mundo subterráneo están unidos por un enorme árbol, bajo el que ella tiene que deslizarse. En el sendero hay vertiginosos precipicios durante el descenso al «país del sol oscuro, el país de la luz del cuervo». Para hacer este viaje el alma de la chamán se convierte en mono, como la de los chamanes que fueron antes que ella (Vitebsky, 2001: 17, 50-51).

De acuerdo con una leyenda yakuta, recogida por Ksenofontov, los chamanes nacen en el Norte. Allí crece un abeto gigante que tiene nidos en sus ramas. Los grandes chamanes están en las ramas más altas, los medios en las que brotan a la mitad y los más pequeños en las que están en la parte baja del árbol. En opinión de algunos, el Ave de-Presa-Madre, que tiene cabeza de águila y plumas de hierro, posa en el Árbol, pone sus huevos y los empolla; el nacimiento de los grandes chamanes requiere tres años de incubación, el de los medios dos, y un año los pequeños. Cuando el ave rompe el cascarón, el Ave-Madre se la lleva para que la instruya una diablesa-chamana, que tiene sólo un ojo, un sólo brazo y únicamente un hueso. Ésta arrulla al alma del futuro chamán en una cuna de hierro y la alimenta con sangre cuajada. Luego llegan tres «diablos» negros que le despedazan el cuerpo, le hunden una lanza en la cabeza y arrojan como ofrendas en distintas direcciones pedazos de carne. El motivo del «Ave gigante» que empolla chamanes en las ramas del «Árbol del Mundo» posee gran importancia en las mitologías nor-asiáticas y especialmente en la chamánica (Eliade, 1982: 48-49).

Entre los yakutos de Turushansk, el Águila es también considerada como la creadora del primer chamán. Pero el Águila lleva también el nombre del Ser Supremo, *Ajy* (el «Creador») o *Ajy tojen* (el «Creador de la luz»). Los hijos de *Ajy tojen* son representados como espíritus-aves posados en las ramas del Árbol del Mundo; en la copa está el Águila de dos cabezas, *Tojon Kótór* («El Señor de las Aves») que personifica probablemente al mismo *Ajy tojen*. En los sueños iniciáticos de los chamanes, el candidato es transportado cerca del Árbol Cósmico, en cuya copa

está el Señor del Mundo. En ocasiones se representa al Ser Supremo en forma de águila y entre las ramas del Árbol se hallan los futuros chamanes. (Eliade, 1982: 73-74). Se trata de la idea del vuelo mágico hacia el Centro del Mundo (o Árbol del Mundo).

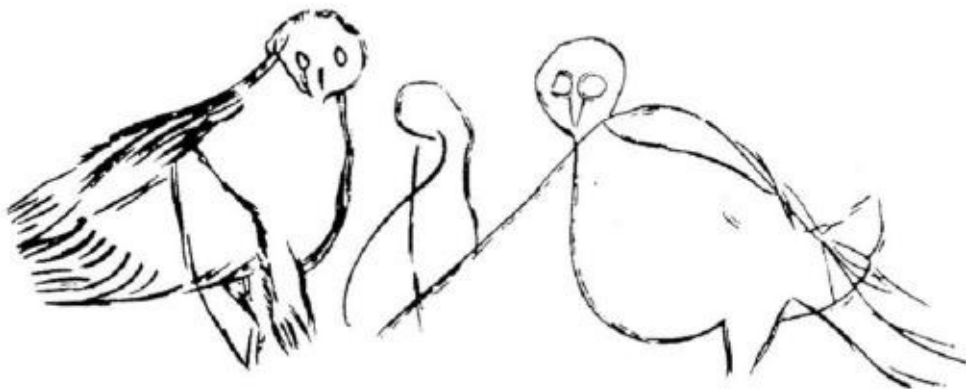


Fig. 71. La imagen del antepasado chamán como héroe cultural. Lechuzas de Les Trois-Frères (Ariège). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 240, fig. 95.1. Según Breuil, 1952.]

El árbol de la vida es un símbolo de gran trascendencia en muchas religiones. Su importancia trasciende el culto chamánico, lo podemos hallar en cualquier religión. Se encuentra plantado en el centro de la tierra o el inframundo. En las pinturas sepulcrales egipcias suele aparecer el árbol sagrado por encima o al lado de un manantial en el que burbujan las aguas de la vida. A veces una mujer encarna el árbol y su tarea consiste en proporcionar comida y bebida a los habitantes del mundo de los muertos. En la tradición hindú la planta soma crece en las montañas, en el ombligo de la tierra (RVX, 82, 3), en el lugar en que se hace posible el paso entre la tierra y el cielo. Un águila voló hasta el cielo, arrebató la planta y la transportó a la tierra (Eliade, 2004: 276-277). En el Antiguo Testamento se llama Árbol de la Vida, plantado en el centro del Edén. El Árbol de la Vida es el mismo Dios. En la Eneida (VI, 133-170), bajo la copa de un árbol, se dice que se oculta una rama de oro, consagrada a Juno infernal, y no es dado penetrar en las entrañas de la tierra sino al que haya desgajado del árbol la áurea rama. Proserpina tiene dispuesto que ése sea el tributo que se le lleve. Yggdrásil, el Árbol del Mundo escandinavo, está en el corazón del universo.

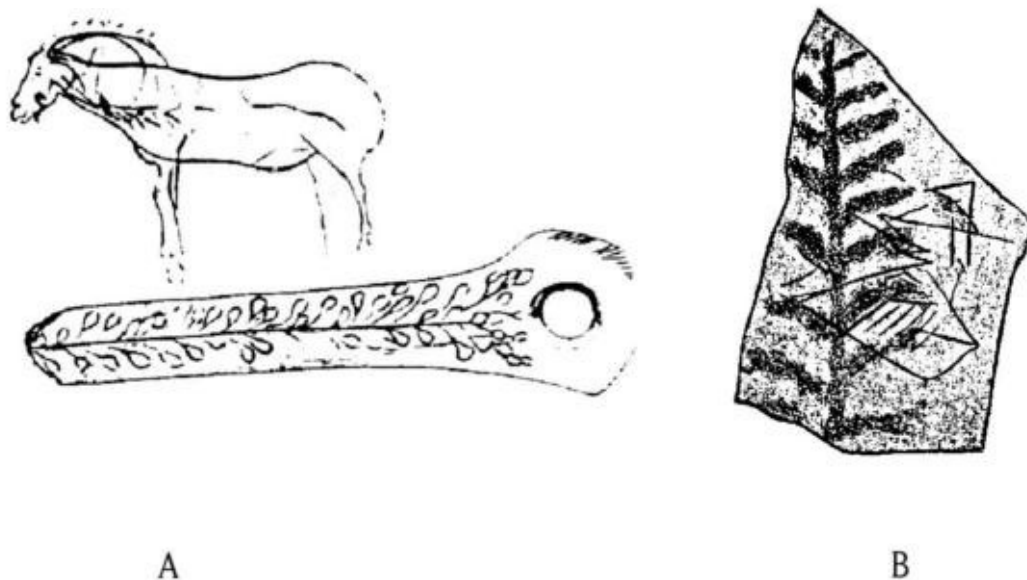


Fig. 72. A. Bastón perforado encontrado en Abri Veyrier (Alta Saboya). Pieza en asta de reno grabada con una cabra montés en un lado y un elemento vegetal en el otro. [Ripoll, E. (1989), pg. 146, fig. 40.] **B.** Placa de El Parpalló (Gandía, Valencia) con arboriforme. [Jordá, F.; Blázquez, J. M. (1978), lam. XVII. 7.]

Arboriformes se reconocen en el arte mobiliario y rupestre paleolítico. Se detecta en un bastón de Abri Veyrier (Suiza), en una placa del Parpalló (España) (Fig. 72) o en las cuevas de El Castillo y La Mouthe (Francia) (Fig. 40). El árbol, el poste ritual, es símbolo de la divinidad y es el elemento ascensional utilizado por el chamán para ascender al cielo y realizar sus vuelos mágicos. La subida al árbol es uno de los actos rituales que señalan el acceso a la función de chamán. Asimismo, existen en el arte paleolítico representaciones de pájaros o de antropomorfos-pájaros. Entendemos que en el mundo paleolítico estos antropomorfos-pájaros pueden desempeñar el papel de chamanes y héroes culturales (Fig. 71).

El legado de estas tradiciones a sociedades posteriores lo podemos constatar en la Península Ibérica, en el arte esquemático y levantino, donde se conocen escenas de ascensión al árbol como elemento iniciático. En el caso del arte esquemático se puede citar el santuario de Solapo del Águila (Lucas Pellicer, 1990), donde se recoge este tema. En el levantino son conocidas escenas de antropomorfos subiéndose a árboles, interpretados como motivo chamánico (Jordán, 1998). Son, sin duda, símbolos ascensionales y rituales, acciones que reflejan el acceso a los principios divinos.

C. La muerte y el renacimiento ritual

En las ceremonias de iniciación chamánicas es un episodio habitual la muerte ritual del chamán y su renacimiento. Creemos que la inspiración de este proceso de muerte y renacimiento que encarna el chamán es de inspiración astral. El chamán con su muerte y resurrección reproduce en su cuerpo el proceso de renovación astral. Esto se puede observar en distintas tradiciones. El candidato permanece inconsciente o tumbado durante tres, siete o nueve noches, según las distintas versiones, números

míticos, cuyo significado místico procede del ciclo lunar.

En el Oeste de Groenlandia, cuando el espíritu se presenta, el candidato permanece «muerto» tres días. Sofron Zateev, chamán entre los yakutos, afirma que habitualmente el futuro chamán muere y yace tres días en la yurta, sin comer ni beber. El chamán samoyedo Ganykka contó que hallándose dispuesto una vez a tocar su tambor, los espíritus descendieron y lo despedazaron, cortándole también las manos. Permaneció siete días y siete noches, inconsciente, tendido en el suelo. Durante ese tiempo su alma estaba en el Cielo, paseándose con el Espíritu del Trueno y visitando al dios Mikkulai (Eliade, 1982: 47-49, 53, 65).

En las distintas tradiciones chamánicas la muerte ritual del chamán se expresa mediante el acribillamiento, asaetamiento, desmembramiento o al cortar su cabeza. El chamán, de este modo, es muerto ritualmente y renacido. En las cavernas paleolíticas disponemos de imágenes de antropomorfos (chamanes) asaetados (Pech-Merle, Cagnac), un reflejo de la muerte ritual que todo chamán ha de sufrir en la ceremonia de iniciación (Fig. 73). Estos individuos forman parte de la serie que Leroi-Gourhan considera como hombres vencidos (Leroi-Gourhan, 1968: 72). En otros casos, el individuo aparece tumbado (Lascaux, Cosquer) (Fig. 76) o acéfalo (Pergouset), en un contexto de prácticas chamánicas.

En conexión con estas escenas, pero en momentos posteriores, encuadrado en el arte levantino, volvemos a encontrar imágenes de individuos asaetados, muy posiblemente en correspondencia con este tipo de ritos iniciáticos.

Un chamán tungús cuenta que sus antepasados-chamanes le iniciaron: le acribillaron con flechas hasta que perdió el conocimiento. Según otros informes de origen yakuto los malos espíritus transportan el alma del futuro chamán a los Infiernos y allí la encierran en una casa por espacio de tres años o de un año. Allí el chamán sufre su iniciación: los espíritus le cortan la cabeza y lo despedazan. En seguida cubren sus huesos con carnes frescas y, en determinados casos, le procuran también una sangre nueva. Entre los arunta australianos el candidato se acerca a la entrada de una caverna y se duerme. Entonces llega un Iruntarinia, el cual le arroja una lanza invisible que le corta la nuca, le atraviesa la lengua haciéndole una ancha herida y le sale por la boca. Una segunda lanza le corta la cabeza y la víctima sucumbe. El Iruntarinia lleva el cadáver al interior de la caverna (el paraíso de los arunta). En la caverna, el espíritu le arranca los órganos internos y le pone otros nuevos. El candidato resucita (Eliade, 1982: 48, 53, 55).

Entre los dyacos de Borneo la iniciación del manang entraña tres ceremonias diferentes, que corresponden a los tres grados del chamanismo dyaco. El primer grado, besudi, («palpar», «tocar») es también el más elemental y se obtiene por muy poco dinero. El candidato yace como un enfermo en una galería y los otros manang le hacen «pases» durante toda la noche. La segunda ceremonia, bekliti («apertura») es más complicada y reviste un carácter netamente chamánico. Tras una noche de encantamientos, los viejos manang llevan al neófito a una habitación aislada por

cortinas. «Allí le cortan la cabeza y le quitan el cerebro; después de lavarlo, vuelven a ponérselo en su sitio con el fin de procurar al candidato una inteligencia límpida que pueda penetrar en los misterios de los malos espíritus y las enfermedades; luego le meten oro en los ojos para darle una vista lo suficientemente penetrante y que sea capaz de ver a un alma dondequiera que se encuentre. Le ponen garfios dentados en la punta de los dedos, para que pueda capturar al alma y sujetarla reciamente; por último, le atraviesan el corazón con una flecha, a fin de hacerlo compasivo y que sienta simpatía por los que están enfermos y sufren» (Eliade, 1982: 63).



Fig. 73. Antropomorfos asaeteados de la cueva con representaciones paleolíticas de Cougnac (Lot). Probablemente se trate de ceremonias de iniciación chamánicas, donde el iniciado es simbólicamente muerto (asaeteado). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 224, fig. 82. Tomado de Lorbranchet, 1995.]

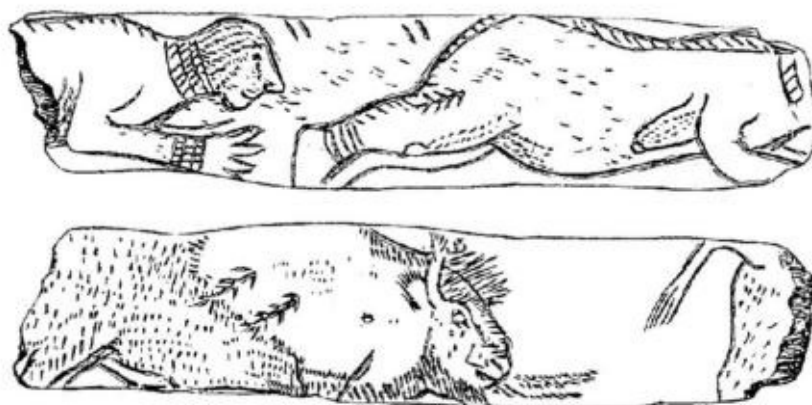


Fig. 74. Fragmento de placa de hueso de la cueva de Isturitz (Pirénées Atlantiques, Francia). Magdaleniense Medio. Grabado por ambas caras, en una de ellas un par de bisontes, uno de ellos flechado, y en la otra cara dos antropomorfos, uno de ellos una mujer con una flecha. [Barandiarán, I. (2003), pg. 92, fig. 7, doc. 18. Según Saint-Périer, 1936.]

En la ceremonia *midewiwin*, de los ojibwas, una tienda simboliza el universo y sus cuatro lados son los puntos cardinales. Una piedra, junto a la entrada Este, indica la presencia permanente del poderoso espíritu Manitú y un poste personifica el árbol cósmico atravesando los niveles del cosmos. El chamán iniciado se tumba y se coloca un tipo especial de concha sobre varias partes de su cuerpo a fin de localizar allí a Manitú. Los miembros chamanes de la sociedad le disparan entonces simbólicamente

en esos lugares, mientras el candidato representa el estado de trance del visionario solitario en la naturaleza salvaje (Vitebsky, 2001: 45).

Citamos otra imagen paleolítica, procedente de un objeto mobiliario de la cueva de Isturitz (Pirineos Atlánticos). Se trata de una hoja ósea pulida y grabada sobre sus dos caras, recuperada en la Gran Sala y perteneciente al Magdaleniense Medio. En una de las caras se grabó un bisonte, conservado sólo en su parte trasera, y detrás de éste otro bisonte herido por dos flechas en su flanco. En la otra cara se distinguen dos personajes en posición, quizás ascendente (aunque se ha hablado de posición reptante); uno de ellos, al que le falta la cabeza, es claramente una mujer, pues presenta un seno, y lleva clavada una flecha sobre el muslo (Fig. 74). Le sigue otro personaje, del que se conserva sólo la cabeza, el brazo y la parte superior del cuerpo y lo que pudiera ser el arranque de un seno. Ambos exhiben un collar similar. Pudiera tratarse de dos mujeres o, incluso, de la captación del movimiento, es decir, la figuración de la misma mujer en distintas posiciones. Mujeres y bisontes se presentan de forma similar y con heridas análogas. Este objeto decorado es uno de los elementos que tomó Leroi-Gourhan como base para interpretar la identificación de la mujer con el bisonte, al aparecer los dos en el mismo fragmento en idéntica situación. El signo dentado sería, en su interpretación, el elemento masculino complementario junto a los bastoncillos dobles que se observan sobre los individuos (Leroi-Gourhan, 1968: 389).

Los hechos que constatamos son los siguientes. El bisonte es símbolo de la luna, reflejado a través de su cuerno. Se trataría posiblemente de establecer una equivalencia, el antropomorfo es flechado o muerto tal y como ocurre con el bisonte lunar. Es decir, el individuo siguiendo un ritual imitativo muere como la luna nueva (indicado a través de la flecha clavada en el bisonte) para después renacer. Puede tratarse de un ritual de iniciación chamánica con la muerte aparente y resurrección del candidato de modo análogo a como acontece el ciclo lunar. En la imagen se evocaría algún mito de los primeros antepasados y el objetivo de alcanzar la resurrección, que actúa como modelo de prácticas rituales chamánicas. La posición de las mujeres recuerda al anteriormente citado objeto de la cueva de La Vache (Fig. 70).

Se conoce, de hecho, una tradición hotentote (Cardona, 1998a: 183-184), que también se encuentra entre los bosquimanos, sobre el origen de la muerte, en la que desempeña un papel importante la Luna con su crecer, decrecer y desaparecer. La Luna quería mandar un mensaje a los hombres y la Liebre se prestó a ello: «Corre ahora mismo, muero y resucito, así ellos resucitarán». Pero la Liebre engañó a los hotentotes y dijo: «Al igual que yo muero y desaparezco, así vosotros desapareceréis». De esta escena parece deducirse algo similar, la inmortalidad que anuncia la luna con su desaparecer y renacer continuo, la muerte no como fin, sino como paso a una nueva vida.

También conviene recordar otros relatos europeos. El árbol escandinavo, Yggdrásil, literalmente significa «el corcel de Ygg» (Odín). Odín como un chamán

en trance trepa o cabalga árbol arriba, así Odín cabalga por Yggdrásil hacia los nueve mundos (Graves, 1983: 39). Los ritos de iniciación más difíciles los pasó Odín sobre Yggdrásil. Igual que el Cristo crucificado, Odín fue herido por una lanza y colgó del árbol sagrado durante nueve días y nueve noches. A la novena noche descifró las marcas talladas en la piedra junto a las raíces de Yggdrásil y descubrió el secreto del alfabeto mágico conocido como «runas». Este relato sobre Odín se hace eco de prácticas chamánicas, sobre la muerte y renacimiento del chamán.

D. La purificación acuática

Rito chamánico

El ritual de inmersión en el agua es una práctica llevada a cabo por los chamanes en su viaje al Más Allá. El chamán reitera el mito de origen sumergiéndose en las aguas. Este tipo de ritual es corrientemente evocado en las tradiciones míticas heroicas, lo cual es un hecho más para correlacionar los mitos heroicos y los ritos chamánicos.

Los buriats en la zona del lago Baikal hablan del Gran Espíritu, Sombol Burkhan, quien cuando se movía sobre las aguas vio un ave acuática nadando con sus doce crías. «Pájaro acuático», dijo, «zambúllete y traéme tierra, tierra negra en tu pico y barro rojo en tus pies». El pájaro se zambulló y Sombol-Burkhan esparció primero barro rojo sobre el agua y sobre éste la tierra negra, y después le dio las gracias al pájaro. «Por siempre vivirás», dijo, «y te zambullirás en el agua». Los ostyaks de la zona del río Yenisei pintan al creador como un chamán. El Gran Chamán Doh — dicen— revoloteaba sobre las aguas con un grupo de cisnes, somormujos y otras aves acuáticas, sin encontrar ningún sitio en el que posarse y descansar, cuando pidió a uno de sus pájaros buceadores que se zambullera dos veces antes de traer ni un sólo grano. Sin embargo, el Gran Chamán Doh pudo hacer una isla en el mar con este trocito de barro (Campbell, 1991: 313-314).

El informe del primer viaje a la realidad no ordinaria, al mundo de los espíritus, de un aprendiz de chamán (norteamericano estudiante de chamanismo) en una ceremonia que tuvo lugar en 1985, describe los hechos ocurridos de la siguiente forma:

«... Entonces, de pronto, sentí que, atraído por la gravedad, comenzaba a caer en una fosa, en una especie de torbellino, succionado por una energía increíble. Parecía flotar en un río de luz líquida que penetraba en una enorme caverna en el centro de un monte de tierra rojiza, en algún desierto meridional. Entonces llegué a una catarata, por la que descendí de cabeza a lo largo de un túnel negro, en cuyas paredes brillaban cristales de púrpura y de colores térreos. Después de la catarata nadé hasta un profundo estanque y

entonces comencé a flotar, arrastrado por la corriente de un río subterráneo, acompañado de un pez gigantesco con un enorme hocico y numerosas hileras de afilados dientes, una descomunal bestia verde, cuyas escamas parecían resplandecientes esmeraldas...»

Y seguía describiendo increíbles aventuras entre las que figuraba el encuentro y domesticación de una peligrosísima serpiente y un oso gigante en el mundo inferior; la visita a una ciudad de extraños seres elementales; el encuentro de un sabio ermitaño y una montaña sagrada; el descubrimiento de un túnel en el centro de la montaña que conducía al mundo superior; el viaje al mundo superior cabalgando sobre un dragón azul volador, para llegar finalmente al reino del dios Sol; el haber sido descuartizado e incinerado en el horno solar; la vivencia aterradora de la muerte y la profunda experiencia del renacimiento; y, finalmente, el regreso al mundo medio de la realidad ordinaria en la tierra, al cesar los tambores (Doore, 2002: 13,14).

Una experiencia chamánica recogida en El viaje del chamán describe lo siguiente:

«El río de la vida. El mar es a la vez mi útero y mi tumba. El mar es el lugar donde los chamanes mueren con respecto al tiempo, y toda la historia es lavada y purificada por las olas. En mis aguas marinas, la totalidad del proceso del mundo vuelve al campo primigenio del ser y del no ser. Entonces la distinción entre el sí mismo y lo demás se disuelve en mi Mar, y las cumbres y los valles de mis olas se convierten en una guía de viaje para el alma del chamán» (Doore, 2002: 51).

Agua, fuente de sabiduría, ritual de purificación

El Agua es concebida como origen ancestral de la vida, imagen materna. El líquido amniótico es comparable al agua en las mitologías (Campbell, 1991: 89). El agua es concebida como origen de vida y de tránsito hacia la muerte. Es principio y fin. Separa el mundo de los muertos del de los vivos. El mar era considerado un camino hacia las regiones sobrenaturales.

Las diferentes mitologías dibujan un ritual de tránsito al Más Allá en forma de inmersión en el agua. Un significado fundamental asignado al agua es el de la purificación, que sirve ante todo para preparar al hombre de modo que pueda establecer contacto con lo divino. La extendida práctica del bautismo simboliza el «renacimiento» en una nueva vida. El baño en el agua permite un «nuevo nacimiento», ritual iniciático que garantiza el renacimiento después de la muerte. El bautismo es un rito precristiano. La palabra es de origen griego, *baptizien*, que significa «sumergir» (Berresford, 2001: 153-154). Pero el rito religioso de iniciación mediante la purificación con agua se encuentra en una amplia variedad de religiones de todo el mundo. Los textos hindúes incluyen detallados rituales purificadores, el

baño ritual en el Ganges en Benarés, la ciudad de Shiva, es un ejemplo.

El bautismo es también un rito de iniciación de los fieles en la comunidad cristiana. A pesar de que la Iglesia rechazó la cultura pagana, aceptó algunos elementos de los ritos de iniciación en el desarrollo de la liturgia del bautismo. Encontramos los precedentes del mismo en las abluciones rituales y en los ritos de iniciación en los misterios del mundo pagano. El bautismo estaba dirigido a los adultos. En la Didaché se aconseja el bautismo por inmersión. La inmersión en el agua es el rito de purificación que Juan realiza en las orillas del Jordán y al cual se somete Cristo. A través del bautismo cristiano se considera que una nueva persona surge de las aguas, pues renace en el cuerpo de la iglesia y en el espíritu de Cristo. En las primitivas sociedades cristianas, el bautismo consistía en la inmersión total en ríos y arroyos, aunque a partir del s. IV la Iglesia introdujo la práctica de dejar caer «agua bendita» sobre la frente del creyente. El rito bautismal se basa en la muerte y resurrección de Cristo que, según la teología cristiana, ya estaba prefigurado en el relato del Antiguo Testamento acerca de Jonás y la ballena. Jonás huyó de Dios hasta que pasó por la prueba divina en el «vientre del gran pez», símbolo de la energía transfiguradora de las aguas cósmicas de la creación (Molyneaux, 2002: 54).

El agua consagrada se utiliza en los rituales para provocar el despertar espiritual y los diversos tipos de bautismo son ampliamente practicados como ritos de paso. El baño en el agua, el paso de una corriente es uno de los ritos por los que había de pasar el iniciado en los Misterios. Debía realizar una zambullida de iniciación en las aguas, aludida en el mito de Narciso, quien, según la versión esotérica, murió ahogado por abrazar en las aguas su propio reflejo. En Lesbos, igual que en Etruria, había un clero especial encargado de esta zambullida sacramental, aquel baño revitalizaba los gérmenes de la «nueva vida» (Cattabiani, 1990: 199). En la Roma pagana, las religiones de Isis, Dioniso y Mitra tenían todas ellas un bautismo de agua. En Egipto, el agua se asocia a ciertas creencias, que se corresponden con otras tantas formas de rito. La primera es que el sol salió del océano primordial y que de él continúa saliendo cada día. El agua permite la regeneración, un constante renacer. El ritual correspondiente es una «purificación solar» y su finalidad es dar existencia y realidad a su objeto (por ejemplo al faraón) (Spineto, 2002: 55). El lago sagrado, cercano al templo, desempeñaba el papel del océano celestial, la fuente de vida. El dios navegaba o se bañaba en él. La iniciación en el agua se encuentra en religiones de lugares tan distantes entre sí como Manchuria, Japón y América Central. Aparece también en el Corán del Islam, en textos hindúes y budistas. Entre los chibchas se conoce una especie de bautismo ritual. La consagración de los sacerdotes chibchas se verificaba mediante un baño solemne para estar purificados para la nueva vida (Izquierdo, 1957: 47-48).

Según las fuentes irlandesas, los druidas tenían una forma de bautismo. El bautismo druídico irlandés era llamado *baisteadh geinntlidhe*, que parece significar «lluvia primera de protección» (Berresford, 2001: 154). A los reinos del Más Allá

célticos se accedía a través del agua o estrechos puentes o bajando a profundos pozos. Keridwen, diosa británica, es una diosa que habita en un paraíso de aguas subterráneas. Se la describe como diosa de la inspiración y la poesía y posee una caldera que es la fuente de toda inspiración. En Irlanda existe un importante grupo de pozos sagrados, ejemplificado por el pozo de Seghais, el del mundo de los muertos, al que se considera la fuente de dos grandes ríos: el Boyne y el Shannon. Los mitos acerca de este pozo aluden a la bella mujer que lo protegía, cuyos favores buscaban los jefes guerreros que lo visitaban: el encuentro sexual con esta mujer se identificaba simbólicamente con la ingestión de agua del pozo y la consecución de la sabiduría. A su alrededor se alzan nueve avellanos, cuyos frutos mágicos se supone que cayeron en el pozo y crearon «burbujas de inspiración». Un salmón sobrenatural del pozo comió las avellanas y se convirtió en el salmón de la sabiduría. Todo aquel capaz de capturar y comer dicho pez adquiere poderes poéticos (Molyneaux, 2002: 57).

En los relatos sobre el robo del fuego, el héroe, frecuentemente identificado con el símbolo chamánico del pájaro, debe habitualmente cruzar una corriente como ritual previo. En las narraciones de los pueblos americanos aparecen personajes, héroes culturales o *tricksters* de carácter chamánico. Estos personajes o animales realizan peripecias, que son conocidas en los mitos, a veces, bajo el tema del «buceador de la tierra» (Ortiz, 2006: 53-54). Se le suele denominar a este tipo de personaje como Viejo, Coyote, Cuervo, Gran Liebre; puede ser también un somormujo, una rata almizclera o una tortuga. Los relatos ofrecen aspectos muy similares a los narrados en tierras siberianas. Así, diversos pueblos atribuyen al ratón almizclero el papel de buceador de la tierra. Los indios castores de la Columbia Británica cuentan que ratón almizclero se zambulle hasta el fondo del agua, regresando con un puñado de barro que entregó a Dios (Zimmerman, 2002: 116-117). Algunos autores han señalado el carácter chamánico de estos personajes (P. Radin; W. Le Barre).

Todos estas narraciones nos dejan ver cómo este rito forma parte del «viaje al inframundo», es una prueba en el largo recorrido iniciático. Las primeras versiones de este recorrido iniciático, conocidas a través de fuentes escritas, nos han sido legadas a través del relato de Gilgamesh. En su búsqueda del secreto de la vida interminable, el héroe sumerio Gilgamesh cruza el océano de la muerte en busca de Utnapishtim (el agua como paso a la muerte). Gilgamesh se encontraba compungido por la muerte de Enkidu. En la costa encuentra a Sabitu (Siduri), diosa del mar, quien lo lleva ante el barquero de Utnapishtim. Después de cierta persuasión, el barquero acepta conducirlo a través de las aguas de la muerte hacia la morada de su ancestro. Una vez que llegan a la costa más lejana, el héroe permanece sentado en el barco hasta que Utnapishtim baja a la playa. El superviviente de la inundación se sorprende mucho al ver que un hombre mortal ha cruzado el oscuro mar sin problemas y le exige que le cuente el objetivo de su viaje. Gilgamesh le confiesa el motivo de su búsqueda (conocer el secreto de la vida eterna), mientras el hombre que lo escucha le dice que la muerte es el sino común de todos los hombres. Utnapishtim relata la

versión babilónica de la historia del diluvio. Terminado su relato intentó curar a Gilgamesh de su enfermedad y lo lleva a un manantial mágico con propiedades curativas. El héroe, una vez que se encontró más fuerte, regresó a la morada de su antecesor y nuevamente le preguntó el secreto de la vida. Utnapishtim ya le había señalado cómo podría obtener la planta de la vida y el héroe partió a por ella. Gilgamesh descendió al fondo del mar, cortó la planta y emprendió el camino de regreso. Al cabo de varios días de marcha llega a un manantial de agua fresca y se apresura a tomar un baño. Sale del agua una serpiente y se la arrebató.

En este episodio, se deja entrever el fracaso de la prueba iniciática (Eliade, 2004: 117). El significado mitológico de la tabla es, en opinión de Spence: el dios Sol nunca puede lograr la inmortalidad, debe morir inevitablemente cada atardecer, cruzar las aguas de la muerte y permanecer hasta la mañana en los infiernos. Así como Gilgamesh se cura y regresa a Erech, el Sol regresa al mundo al amanecer, debiendo morir nuevamente cuando llega la noche (Spence, 1996: 277-278).

El papel del agua, como rito de tránsito, lo podemos observar en la cultura griega. Hermes llevaba las almas de los muertos al río Éstige donde pagaba a Caronte, el barquero, para que les cruzara a la otra orilla. Cerbero, el perro guardián de tres cabezas, impedía que nadie escapara. El Hades tenía varias salidas al mundo de los vivos y también se podía llegar a través del mar, como hacía Ulises o el propio Orfeo.

Las fuentes asumen significados religiosos. A menudo se encontraban junto a los santuarios, donde su agua era empleada en las prácticas rituales. El agua de las fuentes permite el acceso a una dimensión sobrehumana. En los documentos órficos se habla de dos fuentes que el difunto encuentra: a una no debe acercarse; en la otra hay que beber para escapar del ciclo de los renacimientos.

La barrera a la entrada del otro mundo consiste en varios elementos que se repiten en el mito: la cueva, el río, el guardián, constituyen pasos por los que ha de pasar el iniciado. Así pues, podemos establecer una concatenación de hechos y metáforas: el sol en su declinar parece sumergirse en el agua y/o introducirse en la montaña/caverna/mundo subterráneo. El elemento dorado, el oro, el tesoro se sumerge en el agua, en lo profundo. El oro, el tesoro se halla en el interior del agua, en lo profundo de la caverna. La divinidad, el poder místico, la sabiduría, lo eterno se encuentra oculto en lo profundo del agua y de la caverna. Al héroe, al jefe, al chamán le corresponde rescatar el fuego/el sol/el oro/el conocimiento/lo eterno, de la profundidad para que vuelva la luz y la vida. Origen naturista de muchos mitos que dan lugar a la creación de metáforas varias que expresan el hecho real y natural del curso solar, del devenir del día y la noche. Se puede seguir el desarrollo de mitos sobre el oro de la caverna y el oro del agua con versiones más naturistas que muestran claramente el origen solar de estas narraciones. La esencia del ritual sería recrear en la persona del iniciado la renovación que experimenta el sol al introducirse en las aguas originarias (imagen materna). Prueba ritual que es incluida en el recorrido iniciático del inframundo.

El arte paleolítico se relaciona con mucha probabilidad con ceremonias de iniciación y mágicas en un marco de «sociedades secretas». A través del arte el iniciado comprendía los mitos de su tribu. El arte refleja esos mitos y los ritos que se ejecutaban. El iniciado realizaba el baño en la fuente sagrada como una de las pruebas que debía cumplir. Esto se puede desprender tanto del estudio de las tradiciones místicas y chamánicas como por algunas escenas del arte paleolítico.

En la cueva de los Casares (Riba de Saelices, Guadalajara, España) se han identificado algunas escenas en las que algunos antropomorfos parecen nadar o bucear entremezclados con varios peces (Jordá, 1978: 124). Jordá interpreta algunas escenas de la cueva y opina que en ellas se haría alusión a un mito de origen y rituales de purificación (torda, 1990: 15). El mito de los Casares viene expresado en una escena en la que intervienen varios animales y dos antropomorfos. El espacio en que se grabaron las distintas figuras está dividido en dos zonas separadas entre sí por unos trazos ligeramente inclinados. En la inferior están situadas representaciones exclusivas de peces en distintas posiciones, lo que sugiere la presencia de un medio acuático. Los Casares está situado en la desembocadura de un barranco con río. La parte superior ofrece esquemas de animales terrícolas, algunos muy estilizados (cabra, bucráneo). En la zona izquierda de la escena se ve un antropomorfo pisciforme que saca su cabeza a través de la línea de agua, cuyos brazos, aletas, parecen recibir a otro antropomorfo, de rasgos humanos que, en posición inclinada como la del que inicia una inmersión, parece recibir del antropomorfo pisciforme una especie de rama de seis hojas alargadas (Fig. 75).



Fig. 75. Antropomorfos y peces. Los Casares (Riba de Saelices, Guadalajara, España). Escena con un

antropomorfo en actitud de nadar, otro antropomorfo pisciforme que saca su cabeza del agua con un elemento ramiforme y a su alrededor peces. Las líneas transversales indican la superficie y el fondo de las aguas. [Ripoll, E. (1989) pp. 136, fig. 14. Según J. Cabré Aguiló y M. E. Cabré Herreros.]

La escena se refiere a un mito en el que el personaje pisciforme, especie de genio o «divinidad» de las aguas, entrega al personaje que intenta sumergirse un elemento vegetal. A dicho acto asisten animales acuáticos (peces) y terrestres (toro, cabra) y elementos vulvares. En palabras de Jordá, cree que es posible interpretar la escena como una clara referencia a un mito de origen cósmico relacionado con el agua, con una clara alusión a lo que más tarde será el Árbol Cósmico. Esta escena mítica se complementa con otra del mismo santuario, en la que se observan tres antropomorfos en actitud natatoria, ya que solamente se les ha representado la cabeza y la parte superior de la espalda, que refleja la actitud corriente de un nadador y que aparecen rodeados de peces, entre los que destacan tres dispuestos en triángulo. Para Jordá, las escenas se refieren posiblemente a un ritual de purificación y de renacimiento en relación con la vulva tripisciforme y la presencia del par toro/cabra (Jordá, 1990).

La denominada «Pesca milagrosa» de un objeto de Laugerie-Basse, en la que un antropomorfo (parecido a un pájaro) extiende su mano hacia un pez de grandes proporciones, quizás pudiera aludir a este tipo de relatos y rituales. Las corrientes de agua son frecuentes en las cavidades con arte paleolítico. Un manantial brota en la gruta de Lourdes, también Rouffignac posee una fuente, en Lascaux aún pueden verse sus huellas; Tuc-d'Audoubert es recorrida por un río, así como Montespan o Labastide. El agua estancada de las charcas y los lagos, como ya hemos visto, se relaciona con el origen y creación del hombre y del mundo. Otro ejemplo en este sentido nos lo proporcionan los vendas, para ellos el lago Fundudzi representa el lugar mismo de la creación, la matriz primordial. Interviene en los ritos anuales de obtención de lluvia. Es el lugar donde se desarrollan ceremonias de iniciación, ritos que aluden precisamente a la muerte y a la resurrección de los iniciados que con este motivo viven todas las nociones relativas a los orígenes (Puech, 1982: 51).

Sin duda, el episodio narrado en los Casares tiene mucho que ver con este tipo de tradiciones, en concreto, recuerda mucho al pasaje de Gilgamesh y su inmersión en el agua en busca de la planta que otorga la inmortalidad. Paralelos estrechos mantiene también con el mito finés del Kalevala sobre el origen del fuego. El fuego provenía de una chispa que Ukko hizo salir golpeándose una uña con su espada fulgurante, chispa que confió a una de las Vírgenes del Aire. Pero ésta, en un descuido, la dejó escapar abriendo sus dedos, y la chispa «rodó por entre las nubes a través de las nueve bóvedas y de las seis coberteras del aire», yendo a caer finalmente a un lago, donde fue tragada por una trucha azul, que a su vez, fue pasto de un salmón rojo, víctima luego de un lucio plateado. Pero Väinämöinen, ayudado por Ilmarinen, consiguió apoderarse del lucio y liberó la chispa, que, tras haber producido numerosos incendios, acabó por ser capturada por el héroe bajo la raíz de un abedul donde se había escondido, y encerrada en un vaso de cobre (Cardona, 1999: 240)

La planta de la inmortalidad, el fuego sagrado, la sabiduría se considera oculta en el agua. El iniciado es el encargado de descubrirlo. La lectura del arte paleolítico nos demuestra las profundas raíces de ciertos mitos, llegados a nosotros a través de las fuentes escritas, pero que poseen tras de sí un largo recorrido histórico que se pierde en la noche de los tiempos.

E. El enfrentamiento con el guardián del más allá

Se conoce en diversas cavidades lo que puede considerarse como escenas, y que tratan del enfrentamiento de un antropomorfo con un toro, bisonte u oso. Este tipo de rituales lo encontramos en diversas culturas ligado a la consagración, tanto de chamanes como de jefes y reyes sagrados. Nos centramos, pues, en analizar el conjunto de hechos: los casos reconocidos en el arte paleolítico, la variedad de versiones que presenta el tema mítico y el tipo de rituales con los que se asocia. Creemos que en el marco de los santuarios paleolíticos adquiere su sentido dentro del complejo de rituales vinculados a la consagración del chamán. Estas cuestiones relativas a la identificación del mito y a su función original trataremos de analizarlas a través de la información que nos trasmite un análisis comparado del mito.

En un gran número de mitos y leyendas de todo el mundo se produce el encuentro iniciático entre el héroe y un animal, entre los que se produce un enfrentamiento o lucha. El animal lo devora para «matarlo y resucitarlo», etc. Este tipo de encuentros se narra en las iniciaciones chamánicas. Entre los esquimales de Baffin se cuenta que un chamán fue llevado por su espíritu auxiliar, que entonces era un oso, a la Luna; allí encontró una casa, cuya puerta formada por la boca de una morsa amenazaba con destrozar al intruso. Dentro de la casa encontró al Hombre-de-la-Luna y a su mujer, el Sol. Tras muchas aventuras volvió a la Tierra (Eliade, 1982: 235). En la iniciación los esquimales hablan de un animal (oso, caballo del mar, morsa) que hiere al candidato, lo despedaza o lo devora; después crece carne nueva alrededor de sus huesos. Entre los esquimales de Labrador es Torngársoak, el propio Gran Espíritu, el que aparece en forma de oso blanco y devora al aspirante (Eliade, 1982: 54, 64). Al comparar los relatos iniciáticos chamánicos y en general los mitos heroicos se observan los paralelismos estrechos que muestran. Nos serviremos de ambos para la interpretación de las escenas paleolíticas.

El rito del enfrentamiento con el toro

Llama la atención la repetición de un mismo tipo de escena en diversas cavidades paleolíticas. Se trata del toro/bisonte enfrentado a un antropomorfo. Leroi-Gourhan observó lo definido del tema, repetido en diversos casos. El tema es fácilmente identificable en las mitologías. Es el mito del héroe enfrentado al animal, símbolo de la luna, de la noche y la oscuridad. Significa el triunfo de la luz sobre la oscuridad, de

la vida sobre la muerte, del renacer del sol, tras su lucha contra los poderes de la noche.

En Lascaux, en el fondo de un pozo natural profundo o cripta, bajo el nivel principal del suelo de la caverna, un lugar de lo más difícil y peligroso de alcanzar, se identifica una escena: un gran bisonte, destripado por una lanza que ha traspasado su ano y sale a través de su órgano sexual, está de pie ante un hombre tumbado. Este último está en un raptó de trance chamánico. Lleva una máscara de pájaro, su falo erecto señala al bisonte atravesado y a su lado hay una vara que lleva sobre el regatón la imagen de un pájaro. Y tras este chamán tumbado hay un gran rinoceronte, al parecer defecando a medida que se aleja. El hombre lleva una máscara de pájaro y tiene manos como de pájaro en lugar de humanas. Se trata de un chamán, así lo han interpretado diversos autores (Campbell, 1991: 343-347) (Fig. 76). El atuendo de pájaro y la transformación en pájaro son características de la tradición chamánica hasta hoy día, desde Siberia a Norteamérica. Además, el poder del falo de un hechicero queda recogido en las tradiciones.

Breuil la interpretó como una escena narrativa de caza, en la que un hombre muerto yacía entre un rinoceronte que le había atacado y un bisonte herido y furioso. Vio cerca de allí la representación de un bastón o jabalina. Según tal interpretación, el rinoceronte habría resultado victorioso matando al hombre que previamente habría herido al bisonte. Basándose en prácticas de algunas tribus modernas, Breuil interpretaba el mástil o bastón con cabeza de pájaro como un símbolo funerario. En 1950, Horst Kirchner propuso ver en ella una escena chamánica: el hombre se hallaría en trance ante un bisonte sacrificado, mientras su alma viaja por el más allá. El pájaro sobre la pértiga sería su espíritu protector. La interpretación de la escena como un chamán en trance también la popularizaría en los años sesenta A. Lommel (1967: 128). La escena describe la muerte ritual del chamán y su resurrección en una ceremonia iniciática. Su alma se separa de su cuerpo y vuela hacia el mundo superior.



Fig. 76. Escena de la cripta de Lascaux, Dordoña. Antropomorfo con cabeza de ave tumbado, bisonte atravesado

por una lanza que parece atacarle y un bastón terminado en ave. [Ripoll, E. (1989), pg. 22.]

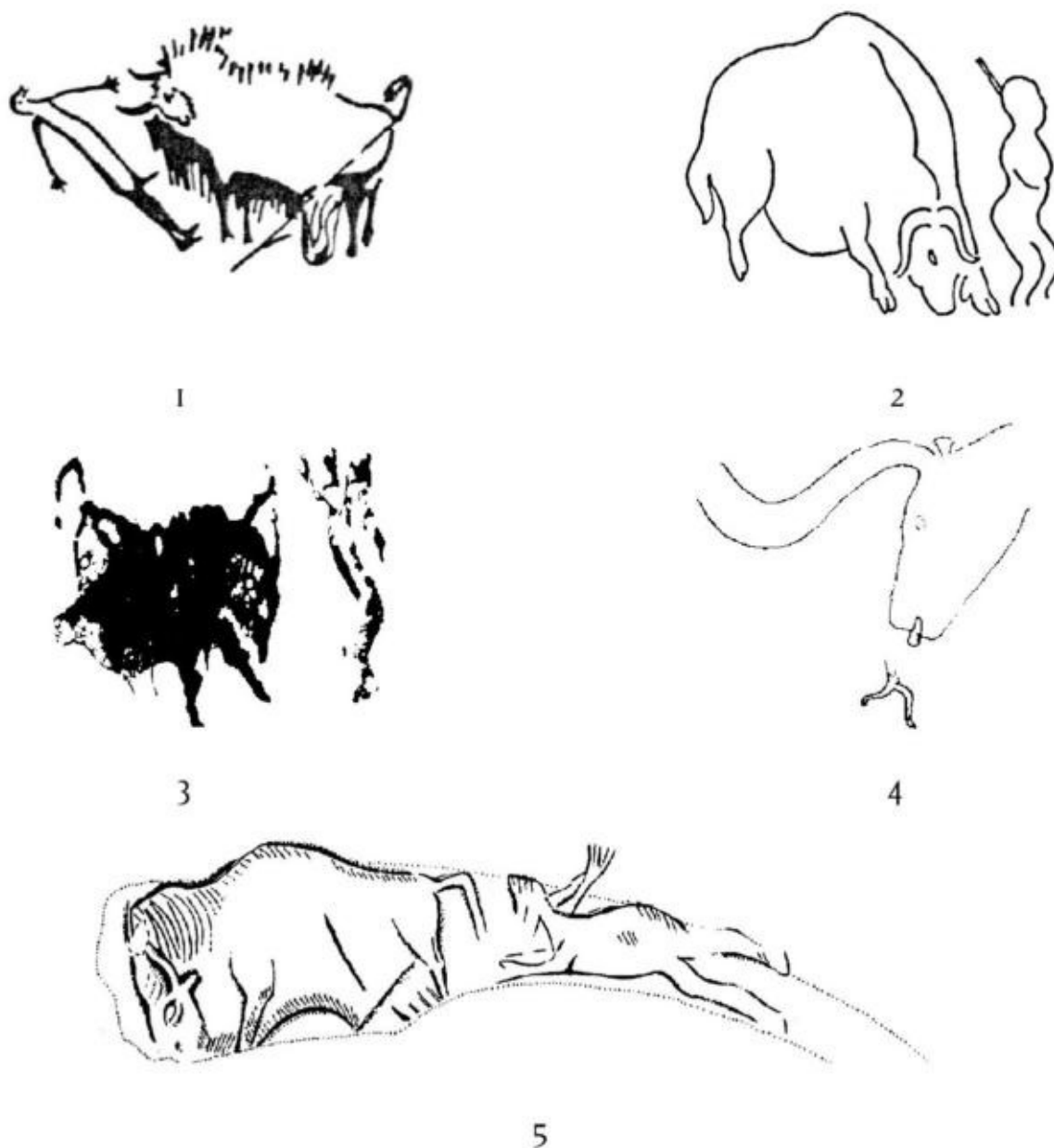
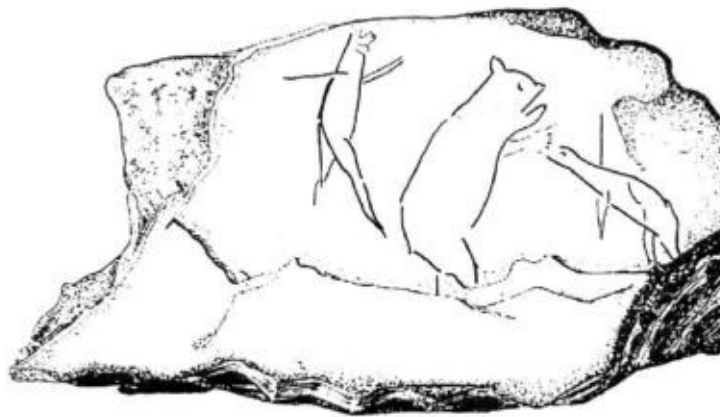
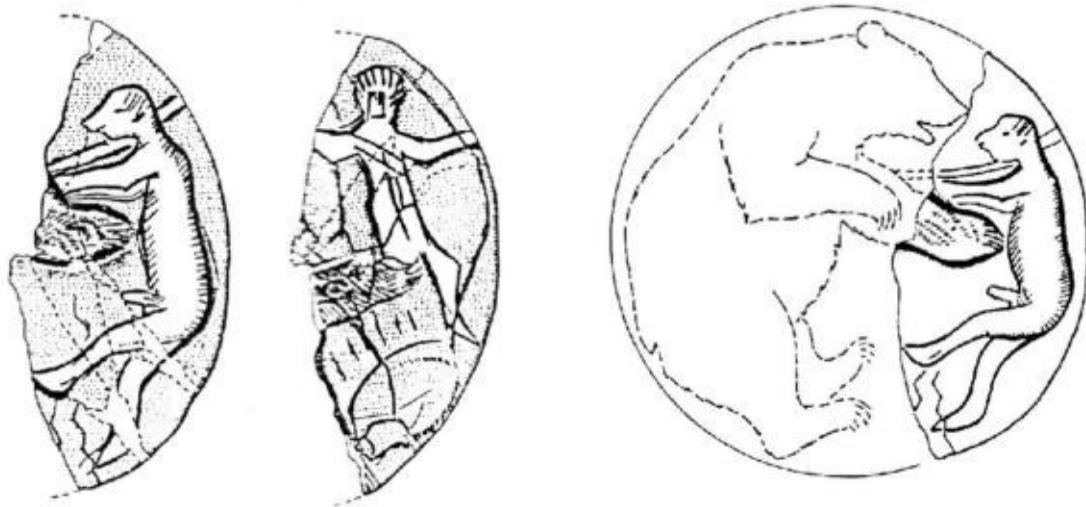


Fig. 77. El tema del enfrentamiento del hombre y el bisonte/toro de la noche. 1. Lascaux, Dordoña, Francia. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 537.] 2. Roc-de-Sers, Charente, Francia. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 537.] 3. Villars, Dordoña, Francia. [Leroi-Gourhan, A. (1984), pg. 537.] 4. Levanzo, Italia. [Barandiarán, I. (2003), pg. 243, fig. 49.] 5. Laugerie-Basse, Dordoña, Francia. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 224. Según Graziosi.]

Además de la «escena del pozo» de Lascaux existen tres versiones parietales más y una versión mobiliar sobre del encuentro del hombre y el bisonte/toro. Son las escenas parietales de Roc-de-Sers, Villars, Lascaux y Levanzo. El objeto mobiliar es el de Laugerie-Basse, grabado en asta de reno (Fig. 77). Se adscriben al Solutrense y al Magdaleniense. Lo mismo que si se tratara de un tema de carácter general, su repetición a lo largo de cinco milenios, en palabras de Leroi Gourhan, indica que estamos ante un tema cuya importancia supera a la de un mero accidente venatorio, tal como se creyó a raíz del descubrimiento de la escena de Lascaux (Leroi-Gourhan, 1984: 537-538). Estas escenas las considera un grupo en el que el hombre parece sometido a prueba y aparece normalmente vencido (Leroi-Gourhan, 1968: 72).



A



B

Fig. 78. El enfrentamiento del hombre y el oso. **A.** Pechialet, Dordoña, Francia. **B.** Mas d'Azil, Ariège, Francia. [Barandiarán, I. (2003), pg. 243, fig. 49.]



Fig. 79. Antropomorfo frente a personaje con máscara de la cueva de Rouffignac, Dordoña. [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 222, fig. 81.6. Tomado de Leroi-Gourhan.]

Otras variantes de estas representaciones con humanos enfrentados a animales presentan la figura de un oso en lugar del bisonte/toro (Fig. 78). Estas escenas son la placa de piedra de la cueva de Pechialet (Dordoña, Francia), en la que se ven dos humanos enfrentados a un oso, y un fragmento de rodete de hueso de la cueva de Mas d'Azil (Ariège, Francia) con un humano en lucha con un oso. Habría que añadir a este grupo la escultura acéla del oso de Montespan, junto al que apareció un cráneo

de oso, probablemente por formar parte de un ritual de este tipo. Desde un punto de vista simbólico se considerarían equivalentes estas escenas de enfrentamiento de un antropomorfo y un oso a las de antropomorfo y toro/bisonte. El oso representa la noche, la luna, la oscuridad, el invierno, por lo que la lucha ritual del antropomorfo-pájaro (chamán/solar) con el oso reproduciría un ritual de significado similar. La lucha con el toro-guardián de la caverna es un mito-rito iniciático de gran trascendencia en múltiples culturas. El significado está en consonancia con el significado global de la mitología de la caverna. El enfrentamiento de la luz del sol con las tinieblas y la oscuridad de la noche que permitirá un nuevo renacer del sol. Es también la representación simbólica de la victoria de la vida sobre la muerte. Es el toro lunar al que ha de vencer el sol cada día o cada año. Estas imágenes evocan este rito iniciático y la figura de los héroes culturales que antaño introdujeron el rito.

Nos preguntamos si también hemos de incluir en este grupo a ciertas escenas, repetidas en varias cavidades, en las que se distinguen dos rostros antropomorfos afrontados (Font-de-Gaume, Rouffignac), definidos como máscaras humanas frente a frente (Leroi-Gourhan, 1984b). Uno de ellos es siempre de mayor tamaño y de aspecto «grotesco», algo así como «David y Goliat». En el caso de Rouffignac (Fig. 79), la máscara de mayor tamaño parece tener algo así como un cuerno. Probablemente puede tratarse de un encuentro iniciático. Sería una imagen que nos habla de la escenificación del mito en los santuarios, el cual podría llevar parejo un rito de sacrificio o caza. Conforme analicemos las diversas variantes que ofrece el mito, veremos que frecuentemente el «guardián» protagonista de estos episodios iniciáticos es definido como toro, oso, gigante o monstruo. Este tipo de ritual se constata posteriormente en el arte esquemático peninsular: en el yacimiento de Solapo del Águila (Segovia) (Lucas Pellicer, 1990) o en Posada de los Buitres, donde tenemos reflejado este episodio del encuentro y lucha contra el «gigante». Puede tratarse de una variante dentro del mismo grupo mítico, ligada a la escenificación del mito.

Los mitos nos proporcionan importante información sobre este encuentro o enfrentamiento con el toro/bisonte. A través del folklore vasco nos han llegado ciertos relatos que hacen referencia a las cavernas prehistóricas y que hacen alusión al ser que habita en ellas, el toro, como figura guardián del lugar (la caverna). En la tierra de Tardet se cuenta que en la caverna de Otsibarre, en Camu (Game) vive un toro rojo, que acomete de modo temible a todo el que intenta entrar en su guarida, sólo un mozo, se dice, consiguió entrar y salir con vida de allí. En la colina que domina el caserío de Uztatsu (Ataun, Guipúzcoa) se encuentra una caverna. Se cuenta que en ella habita un espíritu que se aparece en forma de toro rojo e impide toda violación de la guarida por algún extraño. También en Ataun, cerca del caserío de Itunioz, se halla la gruta de este nombre. Aún a principios de este siglo circulaba el rumor de que allí habitaba un espíritu. Si alguien arrojaba piedras dentro de la cueva, salía el espíritu en forma de toro a la entrada de la cueva (Barandiarán, 1946: 72-75). En algunos lugares

de la montaña de Álava se conoce una leyenda según la cual vive en la gruta de Oquina un espíritu que, en ciertos casos, se aparece en forma de toro rojo y acomete a todo aquel que se atreve a acercarse a la cueva. Se dice que de ahí es de donde salen las tormentas y las nubes que producen los pedriscos. En una cueva de Lizarza (Guipúzcoa) vive un toro rojo (de oro, en otras variantes), según creencia muy extendida por los alrededores.

Podemos seguir el devenir histórico de este ritual. En el registro artístico podemos señalar los siguientes hitos, con respecto a lo que pudo ser la evolución del rito del enfrentamiento del hombre y el toro. Una vez terminado el período paleolítico, en Chatal Hüyük (Neolítico de Anatolia) resalta la importancia del toro en los rituales, en conexión probablemente con misterios de muerte-resurrección. Se conocen escenas rupestres del Atlas sahariano de carneros, toros o bubalus, individuales o acompañados de figuras humanas, fechadas a partir del Neolítico (Fig. 80). De estas figuras, algunas tienen brazos en actitud que coincide con la del orante característica de la iconografía egipcia y norteafricana; otras añaden al gesto orante la presencia inequívoca de un hacha o clava en las manos. En algunas escenas la cabeza del toro aparece ornada con un esferoide. Algunas de las figuras humanas tienen carácter itifálico. Todo parece indicar que nos encontramos ante el mito-ritual del héroe enfrentado al toro. Este ritual suele considerarse como fuente de obtención de poder.

El mismo tipo de escena es también rastreable en el arte holocénico de la Península Ibérica. Se conocen pictogramas dentro del arte levantino con cazadores frente a toros (Jordá, 1976). Todos los casos citados indican que, en el mito y el ritual, el toro, el carnero o el bubalus desempeñan funciones análogas, representando al guardián de la noche. Este mito, como veremos a lo largo de este estudio, alude a la lucha con el espíritu de la noche y de la luna, pero al mismo tiempo significa matar simbólicamente al antiguo rey o chamán por su sucesor en la ceremonia de instalación o consagración del nuevo chamán o jefe. Porque el guardián, el toro o el oso suele representar al jefe, chamán o rey. Ciertos emblemas animales, tales como el toro, el oso, la serpiente, etc. han estado estrechamente vinculados con el poder, siendo representativos de jefes, reyes o chamanes. Así, por ejemplo, una leyenda romana, umbrío-sabélica, que relata las migraciones de tribus, cuenta que, durante el traslado de una de ellas, que marchaba bajo la guía de un toro, fundó en su nueva patria la «Ciudad del Toro» (Boviano) (Tokarev, 1979: 399).

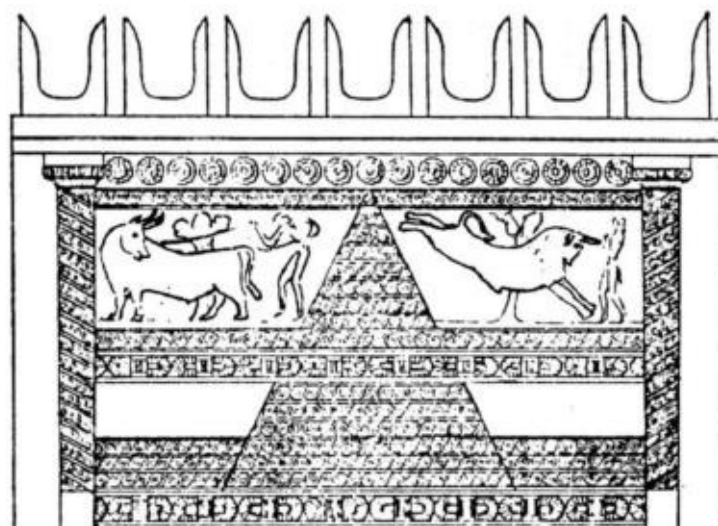


Fig. 80. Decoración de la zona superior del muro de entrada a la cámara del Tholos de Atreo (Micenas), según Clark y Higgins. [Cano y otros, 1984, fig. 182, pg. 450. Según Clark y Higgins.]

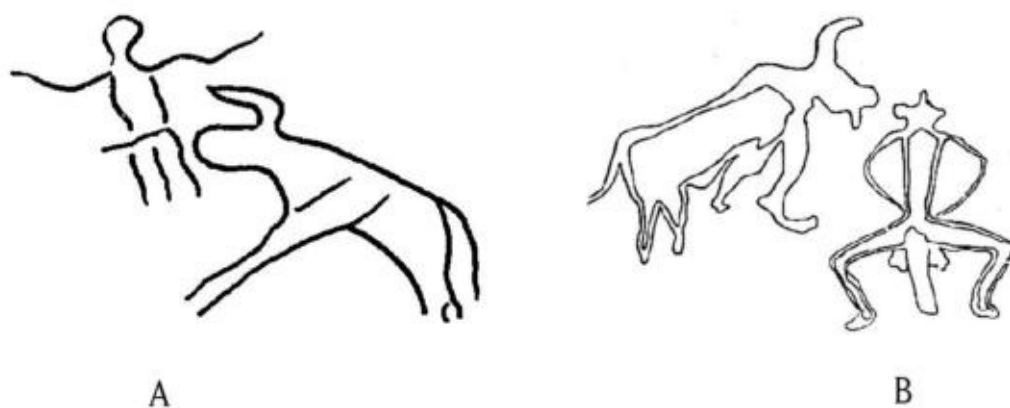


Fig. 81. Grabados rupestres con el tema del hombre y el bóvido. **A.** Zigza II (Tripolitania). **B.** Tel Issaghen (Fezán). [Alvárez de Miranda, A. (1954).]

En Egipto, ya en la cultura Badariense se percibe una valoración religiosa de los bóvidos (Álvarez de Miranda, 1962). La paleta de Narmer representa al primer rey de la dinastía bajo la forma de un toro que abate al enemigo. La fuerza irresistible del toro como atributo del rey aparece también en los textos más antiguos, los de las Pirámides: «un gran toro salvaje» es el epíteto de la realeza; a su vez, el padre del rey es «el grande toro salvaje» y ya esta misma idea lleva consigo la inseparable conexión entre vigor físico y prestigios genésicos. En el Nuevo Imperio, la denominación real de «toro» forma parte del protocolo fijo del rey, se aplica a Amenofis I, y el epíteto «toro de los toros» se prolongó con el mismo valor hasta los tiempos recientes. La expresión «toro de...» (una región) se hizo pronto sinónima de «señor de» esa misma región.

La caza de grandes bóvidos salvajes era practicada como deporte por los reyes en Egipto, por lo menos desde Ramsés II hasta la monarquía helenística. Existía una relación de la caza y lo sagrado. En Egipto Amenofis II, el faraón, cazaba leones con arco, vencía al rinoceronte y a los toros salvajes de las ciénagas. Las inscripciones que, hablando de la fiesta de Médamud, en la XIII dinastía, aluden al «fuerte en la

arena» y a el «grande dios en la arena», así como las que llaman a Médamud «casa del combate», y la vinculación de estos cultos con el dios-toro, ha hecho surgir la hipótesis de una especie de lucha taurina en dicho lugar. Todo lo cual enlazaría con la concepción del rey como toro victorioso (Álvarez de Miranda, 1962).

La caza del toro tiene una larga tradición en el Mediterráneo y Próximo Oriente. En un plato de oro de Ugarit, del s. XIV a. C., cazadores armados de arco y ayudados por perros persiguen sobre un carro tirado por una pareja de caballos a tres toros; el relieve del palacio de Assurnasirpal II (883-859 a. C.), en Nimrud, tiene una escena muy parecida. En un sarcófago de Chipre del 500 a. C. los cazadores para abatir el toro usan largas lanzas y se protegen con escudos. En la estela helenística de Saloniki un toro acomete a un jinete. En un relieve clásico de Esmirna jinetes saltan sobre toros. Este juego aparece en una serie de monedas de Larissa y de otras villas tesalias, en las que un joven sujeta por los cuernos a un toro (Blázquez, 1991). En los vasos de oro procedentes de la tumba de *tholos* de Vaho (Peloponeso), 1500 a. C., se representa la captura de toros salvajes con ayuda de redes. En las pinturas cretenses se recrean escenas sobre juegos de toros. En Cnossos, en los frescos, aparecen jóvenes y doncellas saltando sobre los toros en danzas rituales. Con probabilidad se trata de ritos místéricos cretenses con los que se debe relacionar el mito del Minotauro. Durante la Protohistoria, este mito y ritual se advertiría en la orientación ritual de los altares en forma de piel de toro de la Península Ibérica, del I milenio a. C. (Escacena, 2002, 20x7). En un vaso ibérico de Liria dos hombres luchan contra un toro. Se descarga sobre la fiera un golpe con una bola rellena de algo pesado.

Algunos autores vieron en los juegos romanos en los anfiteatros en los que participaban toros, los orígenes de las actuales corridas. Diversos documentos artísticos recogen la importancia de la *uenatio* (Blázquez, 1991). Es frecuente encontrar el tema en tumbas. En un *cipo* romano pintado de Thina, Túnez, un toro lanza por alto a un bestiario. Su presencia en tumbas indica el sentido «heroizador» de la «caza» del toro.

El toro debía morir para que el hombre viviera. Los adoradores de Mitra y Cibeles inmolaban toros en el sacrificio del *taurolobium* (baño ritual en la sangre del bóvido). El Mitraísmo era un culto de los misterios de origen persa, que se popularizó en el Imperio romano. El culto de Mitra implicaba un sacrificio del toro. El Mitraísmo se basaba en el secreto de un reducido número de iniciados, que reunidos en pequeñas grutas subterráneas cumplían complicados ritos iniciáticos (Blázquez y Martínez, 1993: 608). Los adoradores se reunían en el *mithraeum* y consumían la sangre y la carne del toro sacrificial con la esperanza de acceder a la inmortalidad. Los iniciados en este culto debían someterse a los ritos de la tierra, el aire, el agua y el fuego, los cuales servían para poner a prueba diversos aspectos de su naturaleza.

Mitra era el dios nacido de una roca un 25 de diciembre, tras el solsticio de invierno, día en el que se celebraba el renacimiento del sol, Natalis Solis. Mitra sacrificó el toro primigenio, el primer ser vivo creado por Ahura Mazda. Como narra

el mito, Mitra seguía un día un toro fogoso que corría por las praderas; lo alcanzó y aferrándolo por los cuernos, cabalgó sobre él y lo condujo a una caverna y al final lo sacrificó; el sacrificio del toro simbolizaba el modo en que la vida salía de la muerte desde la oscuridad uterina del suelo, pues creían que la sangre y el cuerpo de la bestia constituían el origen de la totalidad de los animales y vegetales. El dios selló su amistad con el sol en un banquete celebrado en la Caverna cósmica, dividiendo con él la carne del toro: aquel banquete constituía el modelo de las comidas rituales, donde los fieles, adornados con máscaras que indicaban los siete grados iniciáticos, servían al jefe de la confraternidad.

En el imperio romano un texto del poeta Prudencio describe el rito del taurolobio como una consagración del gran sacerdote (*summus sacerdos*) (Eliade, 1995: 50). El devoto que quería beneficiarse de ella, descendía a una fosa especialmente excavada a ese efecto y cubierta de un techo agujereado; luego se degollaba encima de él un toro mediante una jabalina sagrada, cuya sangre humeante chorreaba a través de las aberturas sobre todo su cuerpo; el que se sometía a esta aspersion sangrante era «renatus in aeternum», accedía a la vida espiritual e inmortal.

El mito se hace eco de estas prácticas rituales

El mito recoge el tema del dios toro que muere y resucita tres días después. Pasifae dio a luz al Minotauro (toro de Minos), el cual se ocultaba en el Laberinto ideado por Dédalo. El Minotauro se alimentaba de un tributo anual de jóvenes atenienses. Teseo se ofreció a hacerle frente. En el palacio de Minos, Ariadna, hija del rey, se enamoró del héroe. La princesa sabía que el Laberinto era tan complejo que únicamente se podía salir siguiendo una cuerda previamente atada a la entrada. Ariadna, tras haber hecho prometer a Teseo que se casaría con ella, le dio un ovillo de hilo y una espada. Teseo, armado con una poderosa maza y sosteniendo en la otra mano el grueso ovillo de hilo, penetró en el Laberinto con sus acompañantes. Cuando llegó ante el feroz monstruo, el Minotauro, Teseo se enfrentó a él y descargó sobre su testuz la gruesa maza, derribando al Monstruo. Después, guiado por el hilo conductor que le proporcionara Ariadna, halló fácilmente la salida. El Laberinto es el mundo subterráneo al que el héroe ha de descender con la ayuda de la doncella. En Creta el rito «toro de Minos» se celebraba en primavera, presidido por la realeza divina, posiblemente simultaneado con otros ritos, danzas laberínticas, incluyendo la hierogamia entre una virgen y el rey-sacerdote que llevaba una máscara taurina. Una parte del ritual, la unión de Pasifae y el toro de Minos, reflejaría la unión entre un dios celeste taumomorfo y la Madre Tierra.

Euristeo le impuso a Heracles la obligación de realizar doce trabajos aparentemente imposibles. Entre ellos capturar al toro de Creta, padre del Minotauro, que se había vuelto loco. El héroe celta Cuchulainn también debía capturar a un toro. Gerión, personaje de tres cabezas y tres cuerpos, poseía un rebaño de vacas. Vivían

juntos, con su rebaño, en una isla situada más allá del Océano, y mantenía encerradas a sus vacas en un establo oscuro. Heracles lo derrotó y se llevó las vacas. Heracles, según interpreta Arbois de Jubainville, es la personificación del sol y las vacas representan los rayos de ese astro mantenidos en la oscuridad por el dios de la noche y liberados al amanecer por el dios solar cuando el astro del día, hasta entonces privado momentáneamente de su brillo diurno, se alza luminoso sobre el horizonte (Arbois de Jubainville, 1996: 138).

Entre los indios de las Praderas son muy frecuentes las historias sobre héroes que matan monstruos. Los *crow* cuentan la historia sobre un héroe que es tragado por un gran búfalo que solía engullir a los indios. Finalmente él asciende al cielo y se convierte en una estrella (Lowie, 1963: 140). Según los pimas de California, la poderosa deidad *Siuhu* (el «hermano mayor») mora al final de un profundo laberinto de las montañas contiguas a su territorio. Cumple la función de protector y es responsable de la lluvia, las cosechas y el tabaco (Molyneaux, 2002: 76).

La lucha hombre-toro, a veces, es sustituida por el enfrentamiento con otras figuras monstruosas. La historia de este ritual puede seguirse teniendo en cuenta un más amplio espectro, concebida como el viaje al Más Allá y el enfrentamiento del hombre con el guardián del otro mundo, representado a veces como toro, imagen primitiva ésta, si tenemos en cuenta el registro paleolítico, y sustituido en otras culturas por otras figuraciones de guardianes, que en esencia equivalen al guardián de la noche, la oscuridad y las tinieblas. El mito de *Illuyanka*, del combate entre el dios de la tormenta y el Dragón (*Illuyanka*), era recitado en el marco de la fiesta del Año Nuevo hitita. Algunos textos atestiguan la celebración de un combate ritual entre dos grupos opuestos (Eliade, 2004: 162-163). Los conflictos entre *El* y *Baal*, los combates de *Baal* contra *Yam* y *Mot*, de *Indra* y *Vritra*, *Odiseo* y *Polifemo* formarían parte del mismo ciclo mítico. Todas estas tradiciones pertenecen en su conjunto al ciclo heroico del caballero y su lucha contra la serpiente/dragón, de desarrollo posterior, pero que fue antecedida por el mito/rito equivalente del enfrentamiento con el toro, de mayor impronta en la tradición mediterránea, y que a juzgar por las escenas paleolíticas debió surgir en las cavernas paleolíticas como ritual de iniciación-consagración.

Este ritual lo reconocemos en las tradiciones de los cazadores-recolectores. Las tribus nómadas de las Llanuras de Norte América construyen aún hoy día tiendas circulares para uno de sus ritos sagrados de renovación, la «Danza del sol» (Zimmerman, 2003: 51). En el centro de una tienda preparada para estos ritos hay un mástil del que cuelgan una calavera de búfalo cuidadosamente orientada hacia el Este, hacia la entrada, por donde sale el sol, y en el perímetro clavan doce mástiles más pequeños que representan el movimiento en órbita de la tierra y el año de doce meses.

Paralelos a estas escenas mítico-rituales los podemos hallar entre los cazadores de América austral. La parte central de sus principales ceremonias la constituye el ciclo

del Sol y la Luna (Ortiz, 2006: 239, 270-279). Estas prácticas rituales se denominan *hain* entre los selknam, *yinciháua* entre los alacaluf y *kina* entre los yámanas. Los mitos relatan el inicio del orden actual a través de la lucha de sus antepasados, el Hombre Sol y Mujer Luna, en la gran choza ceremonial. En las ceremonias selknam se reproduce el siguiente relato. Al principio de todos los tiempos estaba el viejo Hombre Sol, fuerte y poderoso, que se mantenía casi todo el tiempo en el Cielo. Sólo por un breve lapso había oscuridad (noche). Durante el resto del tiempo siempre brillaba aquel fuerte Sol. Por eso había mucha claridad. Es el padre de Krán, el Sol, que está hoy en día en el Cielo. En aquel entonces, Krán estaba aún en la Tierra y era un cazador muy capaz. Su padre estaba en aquellos tiempos en el Cielo. Cuando apareció Kwányip, eso no le gustó. La oscuridad era demasiado breve para él, y por lo tanto acortó la larga duración de la claridad y prolongó la corta noche. Desde entonces la oscuridad dura lo mismo que la claridad. Porque el Hombre Sol menor, Krán, no es tan fuerte como su padre. Por eso Kwányip pudo extender la oscuridad y acortar la claridad. Cuando se libró la terrible lucha en la choza ceremonial, Krán ascendió al Cielo. Allí corrió tras Krá, su mujer, la mujer-Luna. Ambos siguen estando allá arriba. Esta lucha entre el Sol y la oscuridad es el centro del ritual. Se nos dice que Hombre Sol era un *xón* astuto (chamán) y Mujer Luna o Krá era una poderosa *xón* o chamana (Ortiz, 2006: 271, 273).

En una extensa área geográfica y a partir de un determinado momento histórico, la cosmogonía implicaba el combate victorioso de un héroe mítico contra un monstruo, un animal o un dragón (Indra-Vritra, Baal-Yam, Zeus-Tifón...). El rito termina con la muerte del animal. El dios padre de la Diosa Madre, figurado en un toro/bisonte/oso/cabra-luna, debía morir para que el pueblo y la Naturaleza renaciera en el «eterno retorno», característico de muchos mitos. Esta idea parece darse en pueblos muy diversos. El tesoro es un símbolo solar en el que se alude el sentido del oro. El tesoro se encuentra en la caverna, oculto en la oscuridad. La cueva (imagen materna) contiene el tesoro difícil de alcanzar. El héroe que lo consigue logra la inmortalidad. Se mantiene como objetivo la posibilidad de alcanzar la resurrección, apoyada en el renacer diario del sol. Es importante fijar los orígenes históricos y la evolución sufrida por las figuras míticas que se nos han transmitido. El mito refleja una ceremonia iniciática y como analizaremos en detalle más adelante mantiene una relación directa con el cargo del chamán o jefe, en el contexto de una ceremonia de instalación o consagración.

El robo del fuego

Incluimos en este apartado el análisis de aquellas versiones del mito encuadradas en el grupo del «robo del fuego». Las consideramos un conjunto de versiones dentro de la globalidad del tema mítico del héroe, que quizás puedan ser consideradas su formulación más arcaica. Pretendemos mostrar cómo los elementos que la integran

pertenecen, en general, al grupo de mitos heroicos, contando con los mismos elementos. Es el relato de un ritual arcaico en el que se narra la recuperación por parte del héroe del disco solar perdido en las entrañas de la tierra tras su declive con la llegada de la noche. Reflejaría un mito y ritual naturistas. El grupo de mitos que lo conforman reflejan quizás una versión más naturista, ya que el objeto de la misión es la obtención del fuego o el sol, perdido en el inframundo, mientras que en otros mitos de la serie heroica, éste se suele expresar con otras metáforas: oro, anillo, tesoro. El protagonista de estos relatos es frecuentemente un pájaro (símbolo chamánico), en el total de versiones vemos que se trata de un héroe, jefe o chamán. En cualquier caso, se trata del mismo grupo mítico, con estructuras, símbolos y funciones equivalentes, aunque con unos símbolos que denotan quizás más arcaísmo. Nos interesa resaltar su amplia difusión que abarca a grupos de cazadores-recolectores (australianos, andamaneses, cazadores americanos...). De esta forma pretendemos reunir todo el amplio conjunto de variaciones que se conocen sobre el mismo tema, reflejando un mantenimiento de estructuras, símbolos y funciones equivalentes.

Los mitos del fuego son de dos tipos: aquellos que relatan la destrucción del mundo por el fuego y aquellos que cuentan cómo el fuego fue robado por un semidiós, héroe, pájaro sobrenatural u otro animal. En los mitos del robo del fuego un ser sobrenatural, generalmente un pájaro, roba fuego del Cielo y lo trae a la Tierra para beneficio de la humanidad. El ejemplo mejor conocido es el que relata cómo Prometeo trajo el fuego del Olimpo en una caña hueca o tubo. Este mito es casi universal.

El hurto primordial del fuego, en el Génesis, corresponde al cuasi hurto de la fruta, cuyo disfrute estaba vedado por medio de la mujer (Cencillo, 1998: 228). Es inevitable hacer paralelismos del robo del fuego y el mito del robo del fruto por el héroe. El aspecto sexual y matrimonial se detecta entre los niveles de significado de este mito. El héroe tiene como misión habitual recuperar el fuego. El héroe sátiro Saynday llevó el sol a los Kiowa desde el otro extremo del mundo (Zimmerman, 2003: 74-75, 37). En Carolina del Norte en una elevación del terreno, Pilot Mountain, se ubica la morada de los espíritus del trueno, Tsuwatelda, «hombre rojo» y sus dos hijos, que revelaron a los cherokee el secreto del fuego. El fuego suele estar presente en los ritos chamánicos. La purificación por medio del fuego se emplea frecuentemente en rituales chamánicos siberianos (Bonney, 1998: 402). Durante la fiesta de consagración del chamán araucano los maestros y los neófitos andan descalzos sobre el fuego sin quemarse y sin que se prendan sus vestiduras (Eliade, 1982: 61).

Mitos sobre el robo del fuego

La extensión de estas historias es muy amplia. Frazer hizo una amplia recopilación de este conjunto de narraciones, que se encuentran incluso entre comunidades

cazadoras-recolectoras (Frazer, 1986). La amplia extensión que alcanza un mito debe corresponderse con la difusión de elementos culturales y santuarios durante la Prehistoria que son su soporte y a los que se hace alusión.

Una historia sobre el reyezuelo (pájaro) se cuenta en la Alta Bretaña. Se dice que trajo el fuego del cielo y que recibió una pluma de cada pájaro a cambio, con excepción de la coruja, que declaró que sus plumas eran demasiado bonitas para que se las quemaran; de ahí que los restantes pájaros, y en especial la urraca, se dediquen a perseguirla. En la región de Loira hay una historia según la cual el reyezuelo trajo el fuego, no del cielo, sino del infierno, y por eso se quemó todas las plumas al pasar por el hueco de la cerradura. Los argivos negaban que Prometeo hubiera dado el fuego a los hombres; atribuían el honor de tal hazaña a su antiguo rey Foráneos, ante cuya tumba seguían ofreciendo sacrificios hasta al menos el s. II de nuestra era (Frazer, 1986: 179, 182).

Un relato documentado entre los aborígenes australianos de Gippsland, en el extremo sudoriental de Victoria, cuenta que hubo un tiempo en que los indígenas no disponían de fuego. La gente se hallaba sumida en un triste estado de postración. No tenían modo de cocinar su comida y no había fuego de campamento en el que calentarse cuando hacía frío. El Fuego estaba en posesión de dos mujeres que no sentían gran aprecio por los negros. Guardaban el fuego con gran celo. Un hombre que sentía afecto por los negros determinó conseguir fuego de las mujeres y para conseguirlo simuló tener gran aprecio por ellas, acompañándolas en sus desplazamientos. Un día, aprovechando una ocasión favorable, robó un tizón, se lo escondió a la espalda, y desapareció con él. Retornó entre los negros y les entregó el fuego que había robado. Desde entonces lo consideran un benefactor. Actualmente es un pequeño pájaro con una marca roja sobre la cola, que es la marca del fuego (Frazer, 1986: 11).

En la mitología de Polinesia, una versión tonga sobre Maui cuenta que el dios Maui tiene dos hijos, el hermano mayor oculta al menor su secreto del fuego y éste le espía y le sigue hasta una caverna donde se halla la entrada del subsuelo; allí, tras una serie de episodios en los que muestra su torpeza, acaba pidiéndole reiteradamente el fuego a su abuelo, viejo del subsuelo, empleando una estratagema para obtenerlo (Cencillo, 1998: 161-166). Según un mito neoguineano wagawaga, ella saca el fuego de su sexo. Un grupo de jóvenes tratan de robarlo (Cencillo, 1998: 242).

Antiguamente los cunas americanos no tenían fuego porque estaba en poder del tigre. El felino era temido y no daba su fuego a nadie. Un día Ibelele aconsejó al moracho (iguana) que se fuera a donde estaba el tigre, que vivía en la orilla de un río. En la otra, acampaba Ibelele y su gente. El moracho cruzó el río a nado. Cuando llegó a casa del tigre, Achur-Migur, llovía torrencialmente, de manera que poco a poco se fue apagando el tizón que el tigre estaba custodiando. Entonces le habló la iguana diciéndole: «Vengo a ayudarte a no dejar apagarse el fuego». El tigre aceptó y se durmió confiadamente, mientras el moracho cuidaba el brasero que estaba bajo la

hamaca del felino. Cuando éste se encontraba (Girard, 1976: 1123) profundamente dormido el moracho comenzó a apagar el fuego dejando un sólo tizón encendido. Se lo puso en la cabeza, encima de la cresta, y cruzó nuevamente el río, entregando el fuego a Ibelele. Al despertar el tigre se vio sin fuerza; no podía recuperar su fuego, pues el río estaba muy crecido y no pudo pasarlo a nado.

En la misión iniciática el héroe se adentra en el inframundo para obtener el fuego. El héroe cultural se apodera del fuego que está en poder del tigre, su guardián. Para ello debe superar una prueba iniciática del tipo: atravesar un río. Tras el mito se esconde la misma realidad que en otros mitos se expresa a través de la historia del héroe que vence, engaña o roba el tesoro al toro o al dragón.

Una importante entidad divina, el buitre o zopilote, figuraba como dueño del Fuego en la mitología de muchas tribus tupís y guaraní. Otra leyenda de los bakairis tiene por protagonistas a Keri y Kamé, los cuales recibieron el encargo de la tía Ewaki de traer al Sol que estaba en poder del rey de los buitres (Girard, 1976: 241, 339, 347-349). Al igual que otras muchas tribus del Norte, los tinglit, que habitan en la costa Noroeste, creen que fue el Cuervo quien trajo a los Hombres la luz del día. Según esta leyenda, un hombre rico tenía el sol encerrado en una caja, escondida en una isla cerca de Sitka, Alaska. El cuervo la robó y liberó al sol para que así pudieran disfrutarlo todos los hombres (Zimmerman, 2003: 43).

Un saco lleno de verano es una leyenda crow que tiene como protagonista a Coyote. En ella, Mujer de Corazón Fuerte se escondía en la tienda que se levantaba en lo más alto de una cordillera picuda y escarpada, encargándose de esconder en lo más recóndito de su cabaña una serie de sacos de colores que apilaba en una cueva de la montaña, dentro de los cuales guardaba el verano y el invierno. Coyote fue el encargado de robárselos (Vidal, 1999: 23-30). Entre los kaska, una primitiva tribu athapascana, que mora en las laderas árticas de las montañas Rocosas, en el extremo más alejado de la Columbia Británica, el mito tiene otra variante:

«Hace mucho tiempo, el fuego, dice esta gente, estaba en poder de un Oso que tenía una piedra de chispa, con la cual podía obtener fuego cada vez que quería. Pero la gente no tenía fuego porque Oso guardaba la piedra de chispa celosamente, manteniéndola siempre sujeta a su cinturón. Un día estaba tumbado tranquilamente al lado del fuego en su madriguera cuando un pajarito entró y se le acercó. Oso dijo bruscamente: “¿Qué quieres?” El pajarito contestó: “Estoy casi congelado. He venido a calentarme.” “Muy bien”, dijo Oso, “entra, pero mientras te calientas ven aquí y despiójame”. El invitado asintió. Empezó a saltar por encima de Oso cogiendo los piojos, y mientras lo hacía, picoteaba de cuando en cuando la cuerda que sujetaba la piedra de chispa al cinturón de Oso. Cuando la cuerda estuvo cortada, de pronto el pajarito cogió la piedra y voló. Todos los animales esperaban fuera porque habían preparado este robo del fuego. Y estaban todos en fila, uno tras

otro. Oso persiguió al pájaro y lo alcanzó justo cuando llegaba al primer animal de la fila, a quien ya le había pasado la piedra de chispa. Y Oso cogió a este animal justo cuando le pasaba la piedra de chispa al siguiente. Y así fue pasando por toda la fila hasta que por fin le llegó a Zorro, quien a toda velocidad escaló a lo alto de una montaña. Pero el oso ya estaba tan cansado que no pudo correr más. Y en la cumbre de la montaña Zorro rompió la piedra de chispa y arrojó un fragmento a cada tribu. Así es como las diferentes tribus de toda la tierra consiguieron el fuego. Y por eso el fuego existe ahora en todas partes, en las rocas y en los bosques» (Campbell, 1991: 316).

Una historia de la tribu slavey de las costas del Gran Lago del Esclavo en los territorios del Noroeste, en Canadá, cuenta que una noche, hace mucho tiempo, todo se puso muy oscuro y comenzó a nevar, pareciendo que no iba a acabar nunca. El consejo decidió enviar mensajeros al Mundo Celeste para saber la causa de la larga noche y de la nieve. Se envió un miembro de cada familia de animales, aves y peces. Todos entraron a través de una trampilla que conducía al Mundo Celeste. Junto a la trampilla se levantaba una gran tienda hecha de pieles de ciervo. Allí vivía Oso Negro. Del techo colgaban algunas bolsas. Oso les explicó lo que contenían, excepto una. Cuando Oso salió, los animales descolgaron esa bolsa y la tiraron por la trampilla hasta la tierra que había abajo. La bolsa contenía el Sol, la Luna y las estrellas y entonces la nieve comenzó a fundirse gracias a los rayos del Sol y los animales emprendieron el vuelo de regreso (Cotterell, 2004: 273).

Los indios alabama tienen un mito sobre el origen del fuego en el que el oso también figura como su dueño. Dicen que al principio eran los osos quienes poseían el fuego y siempre lo llevaban consigo. En cierta ocasión, lo depositaron en tierra, y se alejaron de él para ir a comer bellotas. Dejaron solo el fuego, y éste en su desamparo empezó a gritar: «Alimentadme», exclamaba. Algunos seres humanos que oyeron sus gritos se acercaron a ayudarlo y el fuego empezó a despedir llamas. Cuando los osos volvieron a donde habían dejado su fuego, éste les dijo: «Ya no os conozco». Así que los osos se quedaron sin el fuego, que ahora pertenece a los humanos (Frazer, 1986:141-142). Estos relatos pueden ser el reflejo de ritos chamánicos. Los navajos dicen del oso que antes era un cazador o un chamán que fue convertido en oso (Cotterell, 2004: 274).

Una leyenda algonquina muy bonita cuenta cómo Glooskap capturó al verano. Hace mucho tiempo Glooskap se encaminó muy al Norte hasta el país del Hielo y, sintiéndose cansado y con frío, buscó refugio en una cabaña donde vivía un gigante, el gigante Invierno. Invierno acogió al dios amablemente, le llevó una pipa con tabaco y le entretuvo con historias encantadoras. Todo el rato Invierno estaba pronunciando su hechizo sobre Glooskap, puesto que mientras hablaba monótonamente creó una atmósfera helada, de modo que Glooskap primero se adormeció y luego cayó en un sueño muy profundo, el sueño pesado de la estación

invernal. Durmió durante seis meses enteros; luego, el hechizo del hielo abandonó su cerebro y se despertó. Emprendió su camino hacia casa, al Sur, y cuanto más se adentraba en el Sur, más calor notaba, y las flores empezaron a florecer a su paso. Finalmente, llegó a un inmenso bosque donde bajo los árboles primitivos bailaban muchas pequeñas personas. La reina de estas gentes era el Verano, una criatura de lo más bella, aunque muy pequeña. Glooskap cogió en su gran mano a la reina y, cortando un lazo de la piel de un alce, lo ató alrededor de su pequeña figura. Luego echó a correr, arrastrando tras él el lazo. Las gentes pequeñas, que eran los Duendes de la Luz, le persiguieron ruidosamente tirando desesperadamente del lazo. Pero, al alejarse Glooskap, se rompió la cuerda. Volvió a encaminarse hacia el Norte y llegó a la cabaña del Invierno. El gigante lo volvió a acoger con hospitalidad y empezó a narrar las viejas historias cuyo encanto habían ejercido tal fascinación en el dios. Pero Glooskap a su vez empezó a hablar. Verano yacía en su pecho y era tan poderosa la magia que emanaba, que Invierno empezó a debilitarse. Sudaba profundamente, y poco a poco empezó a derretirse, igual que su hogar. Luego, lentamente se despertó la naturaleza, se oyeron las canciones de los pájaros. Aparecieron los brotes verdes de la hierba, y la nieve que se derretía arrastró las hojas muertas del otoño anterior hasta el río. Por último salieron las hadas, y Glooskap, dejando a Verano con ellas, se encaminó nuevamente hacia el Sur (Spence, 2000: 140-142).

Estas narraciones son obviamente leyendas de la naturaleza, en la que el invierno es un gigante, o bien equivale a la figura del oso que custodia el fuego (Fig. 78). La lucha del hombre con el oso también aparece en las leyendas europeas, en el Kalevala, el héroe finés Väinämöinen mata al oso. En el Kalevala, se cuenta cómo Ilmarinen entra en la casa de Pohjola, pregunta por la hija, y es enviado a llevar a cabo peligrosas hazañas, entre ellas dar caza a un oso para obtener la mano de la joven. Ayudado por la doncella de Pohjola, logra acabar felizmente las pruebas, da caza al oso de Tuoni y al lobo de Manala y pesca el enorme lucio del río de la Muerte. El ama de Pohjola, cumpliendo su promesa, concede su hija a Ilmarinen. El encuentro del hombre con el oso y la lucha ritual que se establece entre ambos tiene su correlato en el arte mobiliario paleolítico. El contexto ritual es el mito del fuego. Todo parece apuntar a que los mitos sobre el oso y el fuego que aparecen entre los indios de Norte América fueron difundidos a partir de los cazadores-recolectores euroasiáticos del Paleolítico Superior.

Análisis del mito

El fuego se encuentra en poder del tigre, de un buitre, de un oso, gigante... El fuego es en esencia la luz del sol, que se encuentra en poder de la oscuridad, en el inframundo, o bien, el verano, prisionero del invierno. El héroe, a veces concebido en forma de pájaro, es el encargado de devolver la luz a los humanos. El fuego a veces es guardado por una diosa o mujer. La Diosa mantiene el fuego en su interior, por ello

el héroe ha de internarse en las entrañas de la tierra. En gran número de versiones, la prueba del agua suele ser un paso previo al robo del fuego. El mito narra una ceremonia iniciática.

En los mitos neoguineanos de la isla de Daudai, de los papúas de Wagawaga, la vieja suele hacer fuego con un dedo suplementario que le sale entre el índice y el pulgar y oculta su secreto a hombres jóvenes. En mitos maoríes de Nueva Zelanda la vieja es una especie de diosa del fuego. Los mitos de la Guayana y taulipangs (Brasil Norte) relatan que la vieja mítica saca el fuego de su cuerpo. En un mito de Melburne, una muchacha resulta ser la dueña del fuego, pero no quiere compartirlo. El dios Bundjil envió a su hijo Tarrang en socorro de los humanos, el cual recurre a una estratagema: esconde una serpiente en un hormiguero e incita a la muchacha a escarbar; asustada por la serpiente deja caer su bastón de ñames y Tanag le roba el fuego del interior del bastón de ñames. Los mitos de indígenas australianos del Estado de Victoria presentan a dos mujeres detentando el fuego, pero lo niegan al pueblo de piel oscura; un hombre las engaña fingiendo su amor hacia una de ellas y les roba el fuego. En el valle de Yara es una mujer quien niega el fuego a los demás, pero la corneja se lo roba con astucia.

Un mito kwakiutl, cuenta que el jefe Kani-Ke-Lag, un numen que vivía en el «límite del día», había robado el fuego a los hombres y éstos tuvieron que valerse de la astucia para recuperarlo; pero el jefe se había presentado bajo la forma de un gamo. Otro mito de la Columbia Británica presenta el fuego conservado en la cabaña de un viejo jefe (Cencillo, 1998: 148-149, 157).

Para obtener el fuego hay que realizar un viaje iniciático, por lo general al inframundo (a otra dimensión), como si el hombre estuviera abierto a otras dimensiones que superan su naturaleza y a las cuales tuviese que acceder con riesgo para obtener bienes culturales y civilizatorios. Para el viaje al inframundo se requiere un eje cósmico que suele ser un árbol mítico o el poste de la tienda, como entre los chamanes. Hay monstruos que superar para conseguir el orden cósmico. Si se trata de un ser humano, suele haber una especie de viaje iniciático, un paso de un nivel cósmico a otro, despliegue de astucia y de estratagemas y logro. Si es un animal o grupo de animales, suele no faltar un paso dificultoso de una corriente de agua, brazo de mar o golfo, una serie de tentativas frustradas y finalmente el logro (Cencillo, 1998: 170-171).

Desde nuestro punto de vista, existe una estructura básica que coincide con los elementos más recurrentes de las diferentes versiones, sobre los cuales se pueden efectuar algunas variaciones secundarias. Esta estructura vendría a ser:

- El contexto es el inframundo o caverna. Que puede ser sustituido por el Más Allá, el Cielo, una caja o una choza ceremonial o del jefe.
- La detentora del fuego es la Diosa.
- Junto a la Diosa y, a veces, en su lugar se sitúa un guardián. El guardián puede ser un oso, gigante, buitre, tigre, jefe, viejo. En alguna versión se observa que

puede ser el jefe, padre de una joven.

- La misión iniciática es el robo del fuego. Puede ser sustituido por la luz del sol o de la primavera.
- El candidato a robar el fuego es un animal, un pájaro, un héroe, un futuro jefe o hechicero.
- El robo del fuego por el pájaro o héroe al oso, al buitre, al tigre o al gigante, tiene un significado naturista, es la lucha del sol contra el espíritu de la noche o la luna, o el poder del verano que ha de superar al invierno.
- El robo del fuego tiene un sentido sexual. Significa la unión con la Diosa, que es la que otorga la legitimidad al cargo. En el plano real implica el matrimonio con la hija del jefe/chamán como se ve explícitamente en algunas versiones.

Algunas claves para su interpretación

El fuego es considerado resultado de una unión sexual, posee una acepción sexual y matrimonial. El fuego equivale al sexo, a la procreación, es sagrado; la dueña del fuego es una mujer; el hombre roba el fuego; el robo del fuego equivale al acto sexual. Uno de los niveles de significado del mito: acto sexual-rito matrimonial. Según mitos de algunos pueblos arcaicos las hechiceras poseían el fuego en sus órganos genitales y de él se beneficiaban para cocer sus alimentos, si bien lo escondían a los hombres. Éstos consiguieron apoderarse de él mediante una estratagema. Estos mitos reflejan reminiscencias de una ideología matriarcal (Eliade, 1995: 72).

El mito que los marind-anim (Nueva Guinea) cuentan para explicar el origen del fuego está basado en la analogía que este pueblo, al igual que otros pueblos, establece entre el proceso de producir fuego por medio del taladro de madera, por un lado, y el intercambio sexual por otro. De acuerdo con esta analogía, muchos primitivos consideran al palo vertical como macho y al palo yacente, que es perforado por el otro, como hembra. Parece que hasta fechas recientes una sociedad secreta de los marindanim llevaba a efecto las consecuencias lógicas de semejante concepción mítica sobre el origen del fuego, acompañando con orgías sexuales, consideradas esenciales para la preservación del elemento, la solemne producción inaugural del fuego, que tenía lugar anualmente (Frazer, 1986: 48). Los kakadu del norte de Australia tienen un relato que habla de dos hombres, medio hermanos, llamados por igual, Nimbiamaianogo, que salieron a cazar con dos mujeres, sus madres. Por aquel entonces, los hombres no tenían fuego ni sabían cómo hacerlo, mientras las mujeres sí. Y, como no querían que éstos supieran del fuego, recogieron los rescoldos y se los guardaron en la vulva para que los hombres no pudieran verlo (Frazer, 1986: 27).

Los indios koasati dicen que al principio no había fuego en el país; sólo se podía encontrar al otro lado del Gran Océano. Las gentes querían tener fuego, pero sus

propietarios no se lo querían dar, por lo que los koasati tenían que pasar sin él. Entonces Conejo dijo: «Yo puedo traer algo de fuego». Un individuo que tenía varias hijas se sentó entre ellos y dijo: «A quienquiera que vaya y traiga algo de fuego le daré una de mis hijas». Pero Conejo dijo: «Una sólo mujer no me basta». Gran Comedor de Hombres dijo: «Yo iré». Y el padre de las muchachas replicó: «Muy bien, vete y tráelo». Gran Comedor de Hombres, que quería una mujer, partió de este modo. Se lanzó al Océano, desapareció, y nunca más se supo de él. Entonces, dijo Conejo: «Nadie más puede lograrlo. Yo sé cómo lograrlo». El padre de las muchachas mandó a buscarlo y Conejo dijo: «Muy bien, iré a por el fuego y dormiré con todas tus hijas». El hombre dijo: «Muy bien». Partió entonces Conejo, y cuando estaba en el agua, se quitó la camisa, la extendió, le colocó madera encima, y subiéndose él arriba empezó a cruzar las aguas. Así fue como atravesó el Océano. Llegó a la otra orilla, y cuando dijo que quería fuego la gente de allá se negó a dárselo. Entonces él lo tomó y echó a correr, con todos detrás persiguiéndole. Cruzó los bosques. Llegó a la orilla del mar, y allí se detuvo. Se cubrió con brea la parte trasera de la cabeza y, cuando uno de sus perseguidores llegó a su lado, se arrojó al agua y empezó a nadar, sosteniendo el fuego con una mano sobre las olas. Pasado un tiempo, se sintió cansado y se acercó el fuego a la parte trasera de la cabeza. La brea se prendió al contacto con el fuego, y empezó a nadar con la cabeza en llamas. Así fue como cruzó el Océano y volvió hasta el hombre que lo había comisionado. El hombre le dijo: «Ahora todas estas mujeres son tuyas». Y Conejo fue muy feliz (Frazer, 1986: 140).

En esta versión se observa claramente la equivalencia existente entre la obtención del fuego y el matrimonio con mujeres. Para obtenerlo, el candidato ha de realizar los requisitos, las pruebas rituales, entre las que se cuentan el cruce de una corriente y el robo del fuego sagrado. La obtención de la mujer equivale al robo del fuego, pues la mujer es su poseedora, la dueña de la fuerza mágica que ha de transmitir al aspirante al cargo de chamán o jefe.

El núcleo del relato boloki sobre el pueblo de las nubes, en la República Democrática del Congo, recoge el mismo incidente. Motu plantó bananas en un huerto. Los racimos maduros de banana eran robados. Motu esperó al ladrón y un día vio a un grupo de la gente de las nubes que descendía del cielo y se llevaba las bananas. Motu salió corriendo y capturó a una mujer de las nubes. La llevó a su casa y se casó con ella. Hasta ese momento la gente de su poblado nunca había visto el fuego. La mujer de Motu dijo a algunos hombres de las nubes que trajeran fuego cuando fueran a visitarlos. De esta forma consiguieron el fuego (Cotterell, 2004: 254-255). Vemos aquí cómo el héroe Motu roba a una mujer celestial, a la que hace su esposa y paralelamente consigue el fuego.

Los ritos principales de las sociedades cazadoras de América austral pueden reflejar las ideas básicas contenidas en estos mitos, aunque apreciándose una importante inversión en los significados. Los ritos centrales de las ceremonias *hain*,

yincihúay kina, de los selknam, alacaluf y yámana, respectivamente, tratan de la batalla entre Sol y Luna. Estos ritos explican el establecimiento del ciclo astronómico pero, a su vez, dan una base a su orden social. La idea central en estos relatos (Ortiz, 2006: 270-279) es que en el tiempo mítico la mujer poseía el poder absoluto. En las épocas primigenias la sociedad se habría organizado a partir de un matriarcado, donde las mujeres ostentaban el poder en las figuras de las «Mujeres Luna» Krá, Kreeh y Hanuxa, en las sociedades selknam, alacaluf y yámana, respectivamente. Este matriarcado se reproducía mediante la práctica ritual citada. Los mitos relatan el inicio del orden actual a través de la lucha entre varones y mujeres, centrados en los antepasados Hombre Sol menor y Mujer Luna en la choza ceremonial, donde los varones vencen a la Mujer Luna, que ostenta el poder sobre las otras mujeres.

Entre los selknam el mito del matriarcado se basa principalmente en la idea de que en el tiempo mítico las mujeres gobernaban sin piedad a los varones, siendo ellas las que tenían a su cargo las decisiones de importancia para la comunidad. La voz de mando indiscutida era Mujer Luna o Krá, que era una poderosa *xón* o chamana, su esposo era Krán, que también era un *xón*, así como su hermano y los hermanos de Krá. Krá llamaba a las jóvenes a la gran choza Hain para la iniciación y así mantener la organización social ideal y su ociosidad. Hasta que Krá descubrió el engaño y los hombres produjeron una revuelta, exterminaron a las mujeres y tomaron posesión del Hain. Como Krá era una poderosa *xón* no se atrevieron a matarla, pero Krán le destrozó el rostro con fuego y huyó al firmamento, lugar hasta donde hoy Krán intentará alcanzarla. Las supervivientes femeninas presenciaron la inversión del orden. El primer hain de los varones se constituyó en una gran choza ceremonial. En la choza ceremonial se reproduce la gran lucha. Hombre Sol propina duros golpes a Mujer Luna. En algunos relatos selknam los mitos de la lucha de Sol y Luna son referidos como la lucha de Norte y Sur, en la que se enfrentan dos *xón* o chamanes poderosos, porque uno quiere arrebatar la hija del otro (Ortiz, 2006: 271).

En estos ritos podemos ver reminiscencias de la idea central concebida en los mitos sobre el robo del fuego. La inversión del mito que apreciamos es como sigue. En el mito original, la mujer o la Diosa, es la poseedora del poder y la fuerza mágica. El hombre sólo puede conseguirlo a través de ella. En las versiones de América austral, el hombre suplanta a la mujer, no obtiene el fuego de ella, sino que directamente acaba con ella, la extermina o la maltrata, suplantándola y explicando el actual orden social patrilineal.

Función social del ladrón del fuego: chamán o jefe

Comparativamente, al analizar las versiones, se observa que el protagonista de las historias suele ser un héroe, a veces concebido en forma animal y frecuentemente como un pájaro, símbolo chamánico. En otras versiones el protagonista es directamente un chamán o un jefe. Es decir, dentro de lo que es la estructura del mito

se admite una ligera variabilidad, al ser el protagonista indistintamente un jefe o un chamán. Al intentar interpretar la estructura del mito y correlacionarlo con su posible contexto original, en los santuarios paleolíticos, como rito de iniciación, nos lleva a asociarlo a chamanes, o especialistas de lo religioso, que probablemente tuvieran unas funciones como jefes sagrados.

Entre los shipaia (caribes de las Guayanas) Kumapari, «el primer chamán», padre de los gemelos se identificaba con el tigre (Lowie, 1983). El hijo de Kumapari se llama también Kumapari. Roba el fuego al tapir. Entre los andamaneses, la figura central de la religión es un Ser Supremo: Puluga o Bilik. Bilik (araña) es siempre una figura femenina, nombre que también se da a los espíritus de los hechiceros en el Andamán central. Puluga tendría naturaleza ígnea, de naturaleza solar y patrón del fuego. El martín pescador, un pájaro, subió al cielo y hurtó la brasa del hogar de Puluga (Cencillo, 1998: 275-278). En la isla de Nverfoor o Noorfoor, frente a la costa norte de Nueva Guinea Holandesa, se dice que los nativos fueron los primeros en conocer de un hechicero el modo de hacer fuego, y que el nombre mismo de dicha isla, que significa «nosotros (tenemos) fuego» proviene de tal evento (Frazer, 1986: 48).

Las gentes de Mawatta dicen que el fuego les llegó de la isla de Mabuiag, en los Estrechos de Torres, de la siguiente manera. En aquellos días, los nativos de los Estrechos de Torres, al igual que los de Nueva Guinea, no tenían fuego. Un día, algunos vieron a un cocodrilo que llevaba fuego en la boca con el que cocinaba su comida. Le dijeron: «Oh, cocodrilo, danos fuego», pero él se negó. Fueron pues a su jefe, que yacía enfermo en su cabaña. Al recuperarse tomó algo de comida y nadó hasta Dauan. Mientras estaba allí, vio ascender fuego en la costa de Nueva Guinea. Nadó hasta allí, y vio a una mujer prendiendo fuego a la hierba, y le robó el fuego, que se llevó de vuelta a Mabuiag. De Mabuiag el fuego pasó a Tute y las gentes de Tute se lo pasaron a los de Mawatta (Frazer, 1986:32).

Los indios babine, otra tribu del tronco athapascan, que habitan en el interior de Columbia Británica, tienen también una historia sobre el origen del fuego. Dicen que hace mucho tiempo el único fuego que había en el mundo estaba en poder de un viejo jefe, que lo guardaba para sí en su cabaña y no quería compartirlo con nadie. De modo que todos los hombres se helaban de frío, excepto este viejo jefe, que permanecía sordo a las súplicas que se le dirigían, por lo que decidieron quitárselo por medio de una estratagema. Según este plan, pidieron ayuda al Caribú y a la Rata Almizclera. Proporcionaron al Caribú un tocado de madera resinosa, con virutas de madera pegada a ella; y visitaron a la Rata Almizclera con un delantal de piel de marmota. Penetraron en la cabaña del dueño del fuego, y tan pronto entraron se pusieron a cantar. El Caribú y la Rata Almizclera tomaron posiciones a ambos lados del hogar, sobre el que (Frazer, 1986: 172) el dueño del fuego mantenía una estrecha vigilancia. Ambos animales comenzaron entonces a danzar. Mientras danzaban, el Caribú logró prender su tocado de madera resinosa en las llamas del hogar; pero el

viejo, inmediatamente apagó el incipiente fuego. Un poco después, y en medio de las ruidosas canciones con que la asamblea acompañaba la danza, el Caribú logró prender fuego de nuevo a su tocado, y esta vez el viejo tuvo dificultades para apagarlo. Mientras se hallaba ocupado en esto, la astuta Rata Almuzclera, que tenía una larga práctica en excavar túneles y sólo esperaba una ocasión, cogió furtivamente un montón de brasas ardiendo y desapareció con ellas bajo tierra. Poco tiempo después se vio ascender una columna de humo a lo lejos sobre una montaña. El humo pronto se vio acompañado de lenguas de fuego, y así los hombres supieron que la Rata Almuzclera había conseguido hacerse con el fuego para ellos (Frazer, 1986: 173).

En esta historia el jefe es el guardián del fuego. Vemos en todos estos relatos como es un jefe o hechicero el dueño del fuego, y, a su vez, éste será robado por el nuevo jefe.

A través de otra narración de los catlotq, tribu india de la isla de Vancouver, que habita al norte de los nootka, podemos observar algunos paralelismos con la historia anterior. Dicen que hace mucho tiempo los hombres carecían de fuego. Pero un viejo tenía una hija, que poseía un maravilloso arco con sus flechas, con los que podía disparar y derribar cualquier cosa. Pero era muy perezosa y se pasaba el día durmiendo. Su padre, por esto, se hallaba muy enfadado, y le decía: «No te pases la vida durmiendo. Coge tu arco y dispara al ombligo del Océano para que podamos conseguir fuego». El ombligo del Océano era un gran torbellino, donde los palos para hacer fuego por frotamiento flotaban a la deriva. La muchacha cogió su arco y disparó al ombligo del Océano, lo que hizo que el instrumento de prender fuego por frotamiento saltara hasta la orilla. El viejo se puso muy contento. Encendió un gran fuego, y como quería guardárselo para sí solo, construyó una gran casa con una sola puerta, que abría y cerraba de golpe, como si de una boca se tratara, matando a cualquiera que quisiera entrar. Pero la gente se enteró de que tenía fuego, y el Ciervo resolvió robárselo (Frazer, 1986: 155). Tomó, pues, madera resinosa, la partió y se pegó las astillas al pelo. Ató entonces dos botes, construyó un puente sobre ellos, y empezó a bailar y cantar sobre el puente, mientras navegaba hacia casa del viejo. Cantaba: «Voy a ir a por el fuego». La hija del viejo oyó su canción y le dijo a su padre: «Oh, deja que el extranjero entre en nuestra casa, ya que canta y baila tan bien». Entre tanto, el Ciervo había ya pasado a tierra y se acercaba a la casa. Se disponía a saltar hacia la puerta, cuando ésta se cerró de un portazo, y luego volvió a abrirse. El Ciervo pasó al interior de ella. Se sentó junto al fuego, como si quisiera secarse, y siguió cantando. Al mismo tiempo agachaba su cabeza hacia el fuego hasta cubrirse de hollín, y las astillas de su pelo se prendieron. Saltó entonces hacia el exterior de la casa, echó a correr, y les llevó el fuego a los hombres (Frazer, 1986: 156).

En la primera historia, de los babine, un jefe guardaba el fuego en su cabaña hasta que Rata Almuzclera consiguió hacerse con él. El segundo relato puede complementar

al primero. En él, un viejo tiene una hija. Ésta consigue el instrumento para prender fuego. El viejo encendió un gran fuego y para guardarlo se construyó una casa. En la cabaña guarda al fuego y a su hija (ambos elementos se confunden en uno). El Ciervo resolvió robarle el fuego. La hija del viejo le pidió que lo dejase entrar. El Ciervo tiene que superar una prueba del tipo: cruzar una puerta o paso del umbral. El Ciervo pasó y logró robar el fuego. Es decir, existe un claro paralelismo entre el fuego y la obtención de la joven en matrimonio. El ciervo, por otra parte, se identifica aquí con el ladrón del fuego.

La leyenda de ojo de águila cuenta que, en los comienzos, Ojo de Águila tenía el fuego en tierras lejanas del Sur, más allá de los márgenes del gran curso de agua. Las gentes de la región no conocían el fuego real. Todos se preguntaban dónde se hallaba el fuego sin saber cómo podían descubrirlo. Una noche, todos los habitantes de la comunidad fueron en busca del fuego pero a pesar de escudriñarlo todo, no pudieron encontrarlo. A continuación se celebró un consejo de los jefes de la comunidad india, y al final determinaron que el más valiente de entre ellos debía descender al infierno, donde era seguro que había un «buen» fuego. Fue Ojo de Águila quien bajó por un hoyo oscuro que después se ensanchaba en forma de embudo invertido. Cuando llegó al infierno, donde vio centenares de espíritus malignos, que atizaban el fuego que llameaba por doquier, Ojo de Águila se puso al acecho, aguardando su oportunidad. De este modo transcurrieron varios días, hasta que durante una ceremonia infernal, que reunió a todos los malos espíritus del lugar, consiguió apoderarse de unas llamas que, ante su gran extrañeza, no le quemaban a pesar de su gran intensidad. Luego nunca supo de qué manera había salido del infierno y llegado a su tribu, portando el fuego (Ayala, 1998: 90-91).

Los pies negros cuentan cómo dicha tribu consiguió su sagrada lanza del Oso. Hace muchas generaciones, la tribu estaba realizando su emigración otoñal, cuando una tarde, antes de hacer el campamento para pasar la noche, alguien notó que había desaparecido el trineo y el perro del jefe, además de la túnica de armiño del jefe y el vestido de ante de su esposa, junto con su túnica de piel de alce sagrado, que iba en el trineo. Extrañamente, nadie recordaba haber advertido al perro durante la marcha. Por fin, el hijo del jefe, Sokumapi, un niño de doce años, rogó poder buscar al perro desaparecido, una petición que, después de pensárselo detenidamente, el padre concedió. Sokumapi salió solo hacia el último lugar del campamento, que estaba bajo la sombra de las Montañas Rocosas, y examinó minuciosamente el sitio. Pronto encontró la huella única de un trineo de perros que conducía hasta un barranco profundo, cerca de cuya entrada halló una enorme cueva. Delante de la cueva había un enorme montón de tierra fresca, al lado del cual estaba el trineo desaparecido. Mientras se quedó contemplándolo, preguntándose qué podía haberle sucedido al perro que lo arrastraba, un enorme oso saltó fuera repentinamente. Tan rápido fue su ataque que Sokumapi no pudo ni defenderse ni huir. El oso lo arrastró dentro de la cueva, abrazándolo con tanta fuerza que se desmayó. Cuando recobró el

conocimiento vio la gran cabeza del oso a un pie de la suya, y le pareció percibir una expresión amable. Se quedó quieto durante largo rato, hasta que por fin, para su gran sorpresa, el oso rompió el silencio hablándole en la lengua humana.

«No tengas miedo», dijo el pardo, «Soy el Gran Oso y es enorme mi poder. Conozco el motivo de tu búsqueda y te he atraído hasta mi cueva porque quería ayudarte. Está a punto de llegar el invierno, y es mejor que te quedes conmigo durante la estación fría, durante cuyo transcurso te revelaré el secreto de mi poder sobrenatural». El Oso, habiendo tranquilizado a Sokumapi, le enseñó cómo convertir diversas sustancias en comida. Su extraño anfitrión durmió durante casi todo el invierno; pero cuando volvieron los vientos cálidos y las nieves se derritieron por las colinas, el pardo se volvió inquieto y le dijo a Sokumapi que era hora de abandonar la cueva. Sin embargo, antes de abandonarla, le enseñó el secreto de su poder sobrenatural. Provisto de estos conocimientos, Sokumapi regresó a sus gentes que llevaban mucho tiempo de luto, creyéndole muerto. Después de un banquete para celebrar su regreso, empezó a fabricar la lanza del Oso como le había instruido su amigo. Poco después de su regreso, los cuervos declararon la guerra a los pies negros. Sokumapi apareció ante sus gentes con la lanza del Oso colgando sobre su espalda. Atacó impetuosamente al enemigo y tal era la eficacia de la magia del Oso que los cuervos huyeron en seguida. Los pies negros, victoriosos, regresaron al campamento con Sokumapi en triunfo, con el acompañamiento de las canciones del Oso. Se convirtió en el jefe de la guerra, y ya siempre la lanza que había empleado se consideró como la salvaguardia de los indios pies negros. En la primavera, cuando se oye el primer trueno y el Oso sale de su cueva invernal, la lanza del Oso es extraída de su envoltura, pero cuando el Oso regresa a su cueva para invernar, la lanza se vuelve a envolver y es guardada (Spence, 2000: 174-176).

El mito tiene unos elementos que se repiten, que en esencia son:

- Su marco es frecuentemente el inframundo, la montaña, la cueva, choza ceremonial...
- El papel central de la Diosa
- La Diosa es detentora del fuego
- El candidato suele ser un pájaro
- Ha de enfrentarse con el guardián, que puede ser un oso/jaguar...
- Ha de realizar pruebas previas como el baño o cruce de una corriente.

Para contrastar su origen en el Paleolítico Superior, mostramos la coherencia que mantienen estos elementos al establecer sus correspondencias con los temas característicos del arte paleolítico. Éstos son:

- La caverna como santuario, donde se desarrollan los mitos
- La Diosa como centro del culto
- La relación de la Diosa con el hogar y, por tanto, con el fuego
- La presencia de antropomorfos-pájaro y de pájaros
- Escenas de enfrentamiento con un oso o con un toro/bisonte

- Escenas de ritos acuáticos y presencia frecuente de corrientes de agua en las cavernas-santuarios.

Muerte e inmortalidad

En el mito de la caída, la mujer es la causante de la introducción de la muerte. Ofrece al hombre la manzana. Es la versión patriarcal. En la versión matriarcal, la Diosa ofrece o custodia las manzanas de la inmortalidad, y aunque es también una diosa ambivalente que otorga la inmortalidad o la muerte, es dignificada por ser la portadora del don de la inmortalidad. El que quiere alcanzarlo ha de unirse a ella. Para L. Cencillo, cuando se produce la sustracción de la hierba de la eterna juventud a Gilgamesh por la serpiente Ilujankash es una situación semejante a la de la sustracción del fuego en los mitos tribales, cuando, por un descuido o una trampa urdida contra el detentor del mismo, el héroe mítico se hace con él (Cencillo, 1998: 392-393). La intención de la última parte del poema es la de superar la condición humana obteniendo la inmortalidad.

El papel de la Diosa es central, es la que otorga la vida eterna, reminiscencia quizás de una ideología matriarcal, o mejor, matrilineal. La unión sexual con la Diosa o su representante —la sacerdotisa o chamana, la hija del jefe— permite alcanzar el don. Por ello en la historia de estos mitos la Diosa ha sido guardiana del fuego y del trono. Porque ellas heredan este privilegio y es a través del matrimonio-unión sexual como el iniciado logra alcanzar el cargo institucional, trono, inmortalidad, acceso al cielo, categoría divina. La filiación divina y los derechos al cargo se transmitían por línea femenina en el origen de estos misterios iniciáticos. El chamán puede acceder al cielo, a las estrellas, al efectuar su viaje de bajada al inframundo y ascenso celeste, uniéndose a la Diosa.

Podemos ver expresadas estas ideas en el siguiente mito uitoto (América). La especie humana se origina «al pie del cielo», en una región subterránea donde ya habita Moura, que crea los mitos para que los hombres suban a la tierra. El que primero emerge en la superficie de la tierra llevando los mitos y el fuego es Husiniamui, con el nombre de Kuyo, como jefe de la expedición de los humanos; pero entonces se reserva el «fuego bueno» y se hace por ello inmortal, y deja a los demás el «fuego malo» y por eso son mortales. Kuyo asciende divinizado al cielo, desde donde es señor del fuego luminoso y la efusión de sangre (Cencillo, 1998: 197).

La evolución simbólica sobre el tema del robo del fuego

Los Misterios de Eleusis, consagrados a Deméter, a comienzos de la primavera y el otoño, incluían rituales secretos destinados a los iniciados, durante los cuales la persona moría con relación a su vida pasada y su alma retornaba a los orígenes antes

de renacer. Era la representación del descenso y el regreso de la divinidad. El misterio consistía en la revelación de que, en lugar de acabar, la vida se transforma sin cesar; la naturaleza, la humanidad y la Diosa encarnan dicho proceso. El trigo era el símbolo de la vida eterna. Los mystes, con antorchas en las manos, imitaban las idas y venidas de Deméter en busca de Koré, con sus teas encendidas.

El Caldero de la regeneración celta recoge este simbolismo de la inmortalidad, posteriormente cristianizado como el Santo Grial. Pero sobre todo en la evolución del mito y en las formas que adopta el símbolo hay que destacar el anillo, reproducción del disco solar. Su búsqueda y obtención es la misión que ha de cumplir todo héroe. La vuelta del anillo significaba la vuelta de la primavera y de la fertilidad después del invierno. La búsqueda del anillo forma parte de la evolución de los mitos sobre la búsqueda y robo del fuego. Las equivalencias resultan claras: Fuego = luz = verano = sol o luna llena; el sol es encerrado/robado/desaparece cada noche/en invierno/en el inframundo; el héroe vence a la noche = luna = oscuridad = toro/oso/tigre y logra recuperar el fuego solar para devolverlo a la humanidad, volviendo con él la vida.

F. El matrimonio sagrado

La unión del chamán o el jefe con la Diosa es un ritual que se conoce vinculado a la consagración tanto de reyes y jefes sagrados, así como en los ritos chamánicos. Es éste un tema central de los mitos heroicos: el acto de robar el fuego a la Diosa, el cual implica un sentido sexual, de unión con la Diosa o su representante. Es la Diosa la que transmite los poderes mágicos y la legitimidad al chamán, indicio de unos principios matrilineales que presiden la transmisión del cargo, vigentes en el momento en el que se origina el mito y que se traduce en el culto al principio femenino.

Un claro rito relativo a la unión sagrada se identifica en el arte paleolítico de la cueva de Los Casares, en la que se refleja una escena de hierogamia (Fig. 44b). Una pareja humana, que practica una unión sexual, se halla relacionada con un mamut. El mamut dirige el ápice de uno de sus colmillos hacia el pubis femenino, por debajo del falo desproporcionadamente grande del varón. Siguiendo la interpretación de Jordá, se trata de la representación de un ritual, un matrimonio sacro, es decir, una hierogamia (Jordá, 1978; 1983; Jordá y otros, 1986: 117). Hay que destacar que en el arte de esta misma cavidad se registran escenas relativas a ritos de purificación acuáticos, lo cual evidencia un conjunto de prácticas chamánicas efectuadas en los santuarios rupestres. Se suele citar otro caso de posible hierogamia en Les Combarelles (Fig. 82b). Y no descartamos que pueda tener un significado similar la asociación en el panel de fondo de Saint-Cirq (Dordoña) (Fig. 82a) de un bisonte, un triángulo (femenino) y un antropomorfo itifálico, pues se trataría de una yuxtaposición significativa. El acto que es plasmado con más detalle en Los Casares, pasaría a registrarse de forma más sumaria, mediante la yuxtaposición de personajes

y signos. Por otra parte, habría que añadir la función simbólica que desempeñarían las vulvas, representaciones femeninas y oquedades, así como la propia caverna en los rituales iniciáticos.

El bisonte/toro, la cabra, el mamut, el oso, según los casos, designan al principio masculino y lunar, el hijo-esposo de la Diosa. El chamán, en el papel de la deidad masculina, es el encargado de realizar la hierogamia con la Diosa. Cuando accedemos a las fuentes escritas más antiguas tenemos conocimiento de ciertos rituales en Próximo Oriente en los que los reyes sagrados celebraban los esponsales con la Diosa (James, 1962: 135). El acto sexual en templos hindúes representa la última etapa de un recorrido yoga, el de la unión y superación de la polaridad.

Este episodio se rastrea en la tradición chamánica, según vamos a ver, y es uno de los elementos incluidos en los mitos heroicos, pudiendo establecer una correlación entre todos estos hechos. El motivo de la unión o matrimonio con la Diosa o su representante se encuentra entre muchos mitos y costumbres. Entre los huicholes americanos, el héroe viaja al interior de la Tierra y termina casándose con cinco mujeres (Ortiz, 2006: 64). Probablemente presentan muchos nexos con la tradición paleolítica ciertas creencias árticas. En los mitos inuit es frecuente el tema del oso polar que tiene relación sexual con una mujer. De algunas personas se dice que descienden de tales uniones (Cotterell, 2004: 142). Entendemos la lógica inherente a este mitologema, en sus orígenes, del siguiente modo: el iniciado se enfrenta al guardián: oso, toro, gigante, etc. (antiguo jefe o chamán) para consagrarse como nuevo jefe o chamán, el oso/toro que ha de unirse a la Diosa.

Este sentido parecen tener tradiciones posteriores, huella de los antiguos ritos, y que en este caso se documentarían en el arte levantino, donde se conocen pictogramas con personajes femeninos (divinidades) participando en hierogamias con sujetos masculinos o junto a arqueros (Jordán, 1998).

En la iniciación de un chamán esquimal se cuenta que hacia el fin de los 30 días, «... un espíritu auxiliar vino a mí (al chamán), un bello espíritu. Era una mujer blanca. Ella vino a mí mientras yo me encontraba desmayado, exhausto y estaba durmiendo... Ella vino a mí desde Pinga y fue una señal de que Pinga me había observado y me daría poderes que me harían un chamán» (Radin, 1957: 112). Sternberg reunió documentos sobre el importante papel que desempeña la Diosa en la consagración del chamán siberiano. Eliade (1982: 73-80), en su libro sobre chamanismo, se hace eco de este tipo de prácticas y de sus opiniones. Según Sternberg (1925), los goldes tratan de explicar las relaciones entre el chamán y su *áyani* por un complejo emocional sexual. He aquí lo que cuenta un chamán golde:

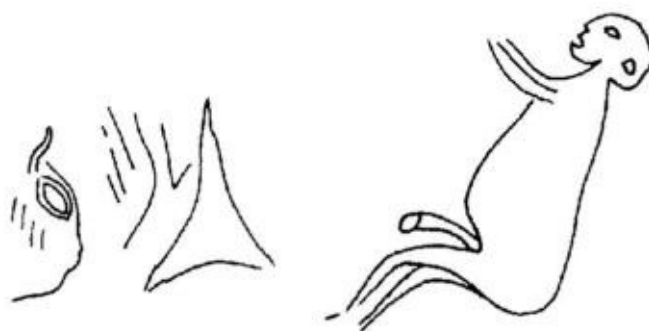
«Un día dormía yo en mi lecho de enfermo cuando un espíritu se acercó a mí. Era una mujer bellísima, muy chiquitita, no mayor que un medioarshin. Su rostro y su aspecto parecían exactamente los de una de nuestras mujeres. Los cabellos le caían a lo largo de la espalda en negras trencitas. Hay

chamanes que dicen haber visto una mujer cuyo rostro era la mitad negro y la mitad rojo. Ella me dijo: “Yo soy la áyami de tus antepasados chamanes. Yo les enseñé el oficio; ahora te lo enseñaré a ti. Los viejos chamanes murieron, unos tras otros, y hoy ya no hay nadie que pueda curar a los enfermos. Tú serás chamán.” Después agregó: “Te amo. Serás mi marido porque ahora yo no lo tengo, y yo seré tu mujer. Te daré espíritus que te ayuden en el arte de curar; te lo enseñaré y te asistiré yo misma. La gente nos traerá la comida”. Yo, consternado, quise resitirme. “Si no quieres obedecerme —me dijo—, peor para ti. Te mataré”».

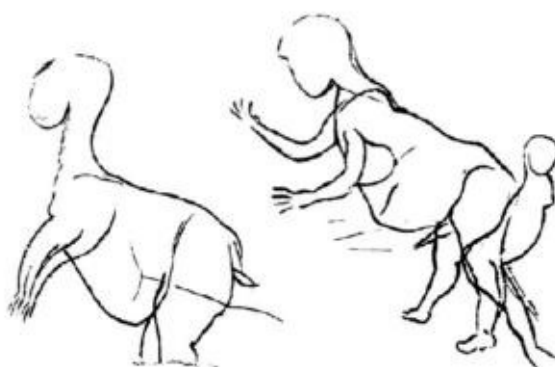
Sternberg (1925) cree que el elemento primario del chamanismo es la emoción sexual, a la que se adhiere después la transmisión hereditaria de los espíritus. Acerca del chamanismo de los buriatos, Sternberg se atiene a los informes de uno de sus discípulos, A. N. Mikhailof, buriato él, y que en otro tiempo tomó parte en las ceremonias chamánicas. Según éste la carrera del chamán empieza con un mensaje de un antepasado-chamán, que lleva en seguida su alma al Cielo para instruirla. Durante el camino se detienen en casa de los dioses del Centro del Mundo, Tekha Shara Matzkala, la divinidad de la danza, de la fecundidad y de las riquezas, que vive con las nueve hijas de Solboni, el dios de la aurora. Éstas son divinidades específicas de los chamanes y sólo ellos les presentan ofrendas. El alma del joven candidato sustenta relaciones amorosas con las nueve esposas de Tekha. En cuanto la instrucción chamánica concluye, el alma del chamán encuentra en el Cielo a su futura esposa celeste; también con ésta tiene el alma del chamán relación íntima. Dos o tres años después de esta experiencia extática se efectúa la ceremonia de iniciación propiamente dicha, que lleva aparejada una ascensión al Cielo y que va seguida de tres días de fiesta bastante licenciosos. Antes de esta ceremonia el candidato recorre todas las aldeas vecinas y recibe obsequios que tienen una significación nupcial. El árbol que se utiliza en la iniciación, y que es parecido al que se coloca también en las casas de los jóvenes casados, viene a representar, según Mikhailof, la vida de la esposa celeste, y la cuerda que enlaza este árbol con el árbol del chamán puede considerarse como el emblema de la unión nupcial del chamán con su mujer-espíritu. Según Mikhailof, el mito de la iniciación chamánica buriata viene a significar el matrimonio del chamán con su prometida celeste.

Sternberg afirma, utilizando los materiales de V. A. Anochin sobre el chamanismo de los teleutes, que cada uno de estos chamanes tiene una esposa celeste que habita en el séptimo Cielo. Durante su viaje extático hacia Ulgán, el chamán encuentra a su mujer y ésta lo invita a quedarse con ella, le prepara manjares exquisitos. Le asegura que han cortado el camino del Cielo. Pero el chamán se niega a creerla y reafirma su propósito de continuar la ascensión: «¡Subiremos por los tapy (peldaños del árbol chamánico) y rendiremos homenaje a la Luna!» (alusión al alto que hace el chamán en su viaje celeste para venerar a la Luna y al Sol). En el decimocuarto Cielo están

las nueve hijas de Ulgán; éstas son las que le otorgan los poderes mágicos. Cuando muere un hombre, ellas bajan a la Tierra, recogen su alma y la llevan a los Cielos. El hecho de que el chamán tenga una esposa celeste indica que participa en cierto modo de la condición de los seres semi-divinos (Eliade, 1982: 73-80).



A



B

Fig. 82. A. Antropomorfo, triángulo femenino y bisonte de Saint-Cirq, Dordoña. [Leroi-Gourhan, A. (1968), pg. 420, fig. 313.] **B.** Grabados del panel 64 de Les Combarelles, Dordoña. Posible unión sexual de antropomorfos masculino y femenino. [Delporte, H. (1982), pg. 93, fig. 44.]

Sternberg cita aún una leyenda urankhaia referida al primer chamán, Bo-Khan. Éste amaba a una doncella celeste. Al descubrir que era casado, el hada hizo que la Tierra se lo tragase, juntamente con su mujer. Poco después ella dio a luz un niño, al que abandonó bajo un álamo para que éste lo alimentase con su savia. La raza de los chamanes descende de este niño (Bó-Khá-nákn).

Para los crow el objeto central de veneración en sus ceremonias era una muñeca sagrada que era la niña mítica que portaba las bendiciones de los espíritus. Los sioux investían este poder en el búfalo sagrado. La concepción de los pies negros pasaba estos poderes a la Mujer Sagrada que se casó con la Estrella de la Mañana. Éste

obtuvo de ella los Natoas sagrados que contenían todos los elementos necesarios para proporcionar un éxito continuo a la tribu. Sin embargo, sólo podía mostrar plenamente su poder cuando su hijo, Cara Marcada, derrotaba a los pájaros monstruosos que amenazaban la existencia del Sol (Bancroft-Hunt, 1997: 57).

Según se desprende por el conjunto de escenas, que reproducen ceremonias iniciáticas, la Diosa, o su representante, era la transmisora de los poderes mágicos y divinos, representando la figura del toro/bisonte (el guardián) la prueba previa necesaria para ser investido de los poderes chamánicos o sagrados. Es éste un complejo simbólico de amplio alcance que podemos reconocer en tradiciones rupestres muy extendidas (Norte de África, arte levantino peninsular, Norte América).

Mascaradas

A través de fiestas orgiásticas, en primavera se celebra la unión entre el Dios y la Diosa. Casamientos y orgías imitan el acto divino. El Toro es imagen de las fuerzas reproductoras de la naturaleza en las fiestas de la primavera, en las que el rey-Dios desempeña el papel principal, junto con la Diosa, en su papel de esposa a fin de renovar la vida. El papel del joven Dios consistía en hacer revivir la vegetación en el ciclo anual de las estaciones, mientras que el de la Diosa consistía en producir la vida, de la que era ella la fuente suprema y la potencia generatriz.

En Addaura, cerca de Palermo, hallamos una escena de danza de culto (Fig. 83). Hombres con máscaras de ave celebran algún ritual. En la escena pueden verse al menos 12 figuras masculinas con máscaras de ave participando en un drama ritual: dos hombres itifálicos yacen en el suelo con ataduras que van del cuello a los tobillos; cerca de ellos, otros cinco parecen ejecutar en estado de éxtasis una danza ritual; dos de ellos con los brazos en alto y los otros con ellos semilevantados o caídos. Bajo esta escena, otras siete figuras están, asimismo, ocupadas en algún tipo de actividad, quizás relacionada con un ciervo que aparece a su lado. Uno de los danzantes de la parte superior se superpone a otra cabeza de ciervo. Para Gimbutas, la danza en torno a dos hombres atados es probable que represente un ritual de primavera o verano en demanda del florecimiento de las fuerzas vitales (Gimbutas, 1996: 179).



Fig. 83. Escena de Addaura (Grotta dell'Addaura, Monte Pellegrino, Palermo, Sicilia). [Gimbutas, M. (1996), pg. 179, fig. 277. Tomada de Bovio-Marconi, 1953.]

Los elementos descritos apuntan a que la escena se puede interpretar como una danza orgiástica en honor de la Diosa al renacer la vida en primavera, correspondiendo a los ritos de la fertilidad. Las orgías sexuales son un ritual para renovar la naturaleza y el orden cósmico. Las máscaras apuntan a la identificación de los individuos con chamanes. La presencia del ciervo hace suponer que sea la primavera o el verano el momento del año. Lo habitual es que se trate de una danza ritual de renovación en primavera. Los personajes itifálicos indican el carácter fecundante del ritual (magia de la fecundidad).

Las celebraciones primaverales del hijo muerto y resucitado normalmente incluían cierta práctica sexual, a menudo orgiástica, con el propósito de estimular mágicamente a la tierra para que fuese más fértil. En las tradiciones vascas, el diablo del aquelarre mantenía conexión sexual con todo su séquito de brujas. En el sistema mitológico druídico se celebraban periódicamente fiestas de iniciación, siendo la más importante de ellas la celebrada a comienzos del mes de mayo. Se encendían hogueras en todos los templos y se ejecutaban en su derredor danzas corales en honor

del sol, que en aquella estación del año se suponía levantaba de su tumba. Aquellos festivales eran licenciosos y se prolongaban hasta el mediodía de la siguiente jornada, cuando el sol llegaba a su máximo apogeo.

Los hombres deben realizar la función primordial de fecundación, que los dioses han de ejecutar en virtud de magia imitativa. De esta forma se estimula a la Naturaleza a su renacimiento. Las escenas de itifálicos en el arte paleolítico hay que ponerlas en conexión con ritos alusivos a la hierogamia sagrada y la reproducción de la naturaleza. La magia de la fecundidad se asocia a estos ritos. En la plaqueta en piedra de La Marche (Vienne, Francia) se refleja una danza de la fertilidad con un antropomorfo itifálico y otro detrás con las manos tendidas hacia adelante. El brujo de Gabillou es un antropomorfo ubicado en la parte más interna de la cavidad. Se cubre con una piel de bisonte. Las piernas flexionadas sugieren la idea de danza, en la que se emularía al principio generador encarnado en el toro. Altamira, Hornos de la Peña, Candamo, Trois-Frères ofrecen ejemplos de antropomorfos de carácter itifálico.

G. Ritos mágicos

Los principios de la Magia

Es muy difícil determinar dónde acaba la religión y comienza la magia. Ante la mente mágica egipcia la magia era simplemente religión aplicada (Müller, 1988: 199). Los grandes teólogos siempre creyeron ser también hechiceros. Es un modo de influenciar en el curso de los acontecimientos propiciando a los seres sobrenaturales o controlando los principios de la Naturaleza. Para diversos autores, la magia constituye el primer estadio de las creencias humanas (Frazer, 1991). Las leyes generales que desde la más remota Antigüedad gobiernan los ritos y creencias concernientes a la magia pueden reducirse a dos, que a su vez, dan lugar a dos tipos de magia aceptados tradicionalmente por los investigadores, a partir de los estudios de Frazer. El primer principio mágico es el de que lo semejante tiende a producir lo semejante, base de todo el conjunto de ceremonias que se engloban dentro del grupo de la denominada magia imitativa u homeopática. El segundo principio mágico es el de que las cosas que una vez estuvieron en contacto se influyen recíprocamente, aun a grandes distancias físicas, de manera que lo que se haga a una de las partes producirá efectos similares en la otra. Este principio da lugar a todos los ritos comprendidos dentro de la magia contaminante o de contagio.

Del primer principio mágico, esto es, de la ley de semejanza, el mago deduce que puede producir el efecto que desea con sólo imitarlo. El mago o hechicero cree poder dominar las leyes naturales con su falsa ciencia, y crea una relación de causalidad basada en la semejanza o en la imitación. Este principio mágico se encuentra muy difundido en todas las civilizaciones primitivas, y perdura en las prácticas de magia y

brujería actuales. Un ejemplo muy extendido es la costumbre de dañar o destruir la imagen o efigie de una persona enemiga, con la creencia de que aquel rito provocará un daño en la persona misma. En esta ceremonia mágica tan característica y difundida por África, Oceanía e incluso Europa se advierten los principios (Bernard, 1974: 13-14) que gobiernan la magia en todos los casos. Si un indio ojibwa desea causar un daño a su enemigo construye una imagen de dicha persona y después le clava una estaca en la cabeza o en el corazón. Similarmente los indios del Perú queman las efigies de sus enemigos, asegurando que de esta forma queman su alma.

El mago cree que a unas causas seguirán, con certeza, determinados efectos. Es una especie de pseudociencia pues implica un cierto conocimiento y estudio de las leyes naturales. Es posible distinguir en cualquier religión un aspecto teórico y un aspecto práctico. En el teórico la religión supone la (Bernard, 1974: 28-29, 32) dependencia del hombre de algún ser superior que en cierto modo domina las fuerzas naturales. En el aspecto práctico y, como consecuencia de lo anterior, una de las características de toda práctica religiosa es la pretensión del hombre de atraer el favor de la divinidad. Ello conlleva una cierta concepción de que el curso de la naturaleza es elástico y variable, pues se admite la posibilidad de que los seres superiores o divinidades desvíen el normal curso de los acontecimientos. La distinción tan neta entre mago y sacerdote y entre magia y religión aparece relativamente tarde en la historia de la humanidad. Lo normal es que, en las civilizaciones primitivas, las funciones de mago y de sacerdote estén entremezcladas, así como las ceremonias y ritos que practica el hechicero, que acusan una mezcla de elementos. Las pinturas rupestres de los cazadores especializados cumplirían una función mágica-religiosa. Creen en una identidad mística entre el objeto y su imagen. Arte, magia y religión aparecen estrechamente vinculados.

Ceremonias mágicas de renacimiento

Entre los pueblos primitivos son frecuentes determinadas ceremonias mágicas, abundan las ceremonias destinadas a dominar el tiempo atmosférico y con ello a favorecer las cosechas. El significado de la vulva es el de origen de vida, fuerza generadora, signo de procreación. Vemos en el arte paleolítico la presencia de vulvas representadas junto a caballos u otros animales (Fig. 39). En otros casos se superpone un signo tectiforme a figuras animales (Fig. 24). Indicarían el nacimiento del caballo solar o toro lunar de la gran Madre, del útero materno, principio mítico que se reactivaría mágicamente. Igualmente encontramos figuras de animales, caballos, toros, mamuts... flechados, es decir, muertos (Fig. 57), en algunos casos junto a otros elementos figurativos que indican vida, por ejemplo, la vulva u otro signo de significado equivalente. Significaría el doble proceso de muerte y resurrección astral, del sol o la luna. Similarmente el bóvido acéfalo, cubierto por una mano, significaría el toro lunar muerto al que se le imprime la energía de vida. Es decir, se haría morir y

renacer mágicamente al caballo solar o al mamut o toro lunar, mediante los procedimientos mágicos.

La religión egipcia nos proporciona paralelos que nos permiten leer estas representaciones. El dios Sol aparece descrito con mayor frecuencia como renacido directamente del útero de Nut. Un paralelo al poder mágico de la vulva podría ser el Ankh egipcio, símbolo de vitalidad o resurrección. Las citadas imágenes paleolíticas pueden evocar un rito de renacimiento mágico. Un paralelo al rito de renacimiento lo hallamos en el mito de Inanna, diosa solar que se retira al inframundo. Se intenta recuperar a la diosa y devolverla a la vida. Finalmente se logra un acuerdo por el que la diosa regresará durante medio año, lo cual explica el ritmo de las estaciones. Esto ocurre en el mito de Deméter. Se aprecia el tema de la Diosa que desaparece, muere o es raptada y a la que hay que recuperar o devolver a la vida. Son mitos de origen naturista. El renacimiento de la Diosa permite en general el despertar de la naturaleza, de la vida, de las cosechas.

En las culturas agrícolas, la actividad religiosa se centra en torno al misterio central: «la renovación periódica del mundo». El mundo debe ser renovado periódicamente, por lo que se reitera ritualmente la cosmogonía cada vez que se celebra el Año Nuevo. El mundo es regenerado periódicamente, es decir, «recreado», en las fiestas del Año Nuevo. Entre los sumerios, esta fiesta era llamada *á-ki-til*, que significa «fuerza que hace revivir el mundo»; *til* quiere decir «vivir» y «revivir». Los complejos mítico-rituales del Año Nuevo están atestiguados en innumerables culturas. Este complejo incluye el hieros gamos entre dos divinidades tutelares de la ciudad, representados por sus imágenes o por el soberano, que recibía el título de esposo de la diosa Inanna y encarnaba a Dumuzi, y una hieródula. Este hieros gamos actualizaba la comunión entre el Dios y los hombres, con consecuencias importantes, pues la energía divina se comunicaba a la Tierra para asegurar su prosperidad y bienestar durante todo el año (Eliade, 2004: 94-95).

Tras las imágenes paleolíticas de vulvas asociadas a animales puede hallarse un rito mágico que evoca el proceso de creación y que tiene como objeto la regeneración mágica (Fig. 39). Su contexto ritual serían ceremonias de renovación anuales, en las que se consigue que los espíritus del Cielo, el Sol y la Luna continúen sus ciclos y permitan de ese modo el renacer de toda la naturaleza. En el caso de la figuración de la vulva y el caballo o el toro se aludiría al nacimiento del sol o la luna, pero es probable que a su vez, se consiga la regeneración mágica del animal muerto. Es decir, la idea de que todo renacimiento humano o animal deriva del «renacimiento» astral y se vincula a él en los ritos mágicos. Mentalmente se produce una identificación del proceso celeste con el modelo del mundo animal, según las leyes de la magia imitativa.

En este tipo de imágenes, apoyaban las teorías sobre la magia la existencia de una magia de multiplicación o de fecundidad. Leroi-Gourhan las comprende dentro de su sistema de oposición y asociación de elementos masculinos y femeninos, teniendo

como fondo el principio general de fecundidad y unión sexual. No mantenemos, pues, una posición totalmente en contra de estas teorías. Más bien matizamos, complementamos o contextualizamos las ideas englobadas en este tipo de actos, que de otra forma quedan sesgadamente expuestas. Creemos que se trata de unos conceptos cosmológicamente enunciados y recreados en prácticas mágicas, con la intención de reactivar los principios evocados. De ello se desprende el deseo de que los ciclos astrales continúen su proceso, y, de ellos, como principios supremos, deriven por magia imitativa sus correlatos terrestres. Algunas imágenes paleolíticas tendrían una función mágica de este tipo. Pero las diferentes figuraciones pueden responder a diversos actos y cometidos de carácter mágico-religioso, iniciático y calendárico, según los casos.

Ritos de sacrificio y renacimiento de la caza

La aparición de depósitos de cráneos y otros huesos animales en yacimientos del Paleolítico Superior fue interpretada como vestigio de algún tipo de culto. Gracias a diversos descubrimientos se fue conociendo un posible rito de cortar cabezas o depositar cráneos y huesos largos de animales que para algunos autores se empieza a tener constancia desde el Paleolítico. Debido a la antigüedad de la mayoría de las excavaciones arqueológicas se han cuestionado algunos de estos descubrimientos. Se habla de que quizás pudieran ser los mismos osos al circular y escarbar entre las osamentas los causantes de los depósitos. Sin embargo, otros investigadores admiten que el rito de cortar cabezas de animales se puede contextualizar en el Paleolítico Superior. J. Maringer (1972: 111-121) y H. Kühn documentan estas prácticas (Kühn, 1971: 252-255). Leroi-Gourhan (1994: 19-38) y M. Eliade (2004: 35-39) también se han ocupado de la cuestión en torno a los depósitos de osamentas. Leroi-Gourhan, en general, es crítico con la interpretación ritual de estos depósitos.

Este tipo de prácticas sacrificatorias son frecuentes en sociedades cazadoras; especialmente son conocidos entre los pueblos siberianos y árticos los ritos de sacrificio y renacimiento de los animales. Los rituales mágicos para conseguir que la caza abatida pueda renacer y que tan frecuentemente se encuentran entre los pueblos citados podrían remontarse a las prácticas chamánicas del Paleolítico Superior en un contexto de creencias cíclicas astrales y en inmediata conexión con esta simbología. Esta posibilidad se plantea al examinar tres hechos:

- Lo extendido de estas prácticas en Siberia y en sociedades cazadoras.
- La posibilidad de correlacionar los depósitos de osamentas paleolíticos con este tipo de práctica.
- Alguna evidencia bastante explícita en el arte paleolítico.

A continuación recopilamos los datos que disponemos al respecto, tanto referidos a este tipo de costumbres en sociedades cazadoras y siberianas, como los documentos artísticos paleolíticos que pueden dejar entrever este tipo de actividad mágica.

Un ejemplo ilustrativo que se puede citar es el ritual del culto al oso, el cual se mantiene aún hoy entre algunos pueblos ugros y samoyedos. La muerte del oso, su descuartizamiento y consumo se lleva a cabo con un ceremonial. El oso es llamado «el hombre» o el «señor del bosque» entre los ugrofineses. Se le atribuye al oso un importante poder sexual. Se reconstruye el esqueleto del animal y luego se le entierra, con el fin de permitir su resurrección; el cráneo es colgado aparte o clavado en un poste que constituye el principal lugar de culto (Bonney, 1998: 369-370). El culto al oso se encuentra en todos los pueblos paleoárticos de Europa.

En el arte paleolítico varias escenas parecen tener relación con ritos de sacrificio ritual. Aparece un claro ejemplo de sacrificio ritual en el pinjante de Raymondén con un bisonte desmembrado y a su alrededor filas de individuos pájaros. Se ha supuesto una posible conexión significativa de este objeto con otros dos, en los que se detecta el mismo tema. Son los casos del objeto óseo de Bruniquel y de Château des Eyzies (Sanchidrián, 2005: 190-191). Especialmente en el caso de Bruniquel, encontramos una fila o desfile de individuos, en forma de siluetas que recuerdan a pájaros y una cabeza de toro, de forma similar al pinjante de Raymondén.

El caso más explícito es el del pinjante de Raymondén. Representa una cabeza grabada de bisonte, prolongada por su larga columna vertebral, cuyos elementos aparecen claramente marcados (Fig. 84). Dicha cabeza constituye el eje de la escena. Delante de ella se han dispuesto dos patas cortadas. A ambos lados, se alinean personajes en actitud de marcha (definida como procesión), con las cabezas siempre dirigidas hacia la hilera de vértebras, de manera que la primera línea procesional tiene las cabezas en posición normal hacia arriba, mientras que la segunda tiene las cabezas boca abajo y los pies en alto, observando una perfecta simetría. Según Maringer parece representar una escena de ofrenda ritual de cabeza y huesos largos. Delante de la gran cabeza observa dos patas cortadas y figuras humanas que ocupan ambos lados del espinazo: 4 arriba y 3 abajo, una de las últimas sosteniendo una especie de paloma y a su lado se observan otros objetos que pudieran ser arcos. Se ha querido ver en ella una escena de magia relativa a una cacería con trampa, o una escena de inhumación ritual de un animal. En los hombres alineados hemos de ver los asistentes a la ceremonia.

El animal representado es el bisonte, bisonte-lunar desmembrado. Es decir, la muerte ritual del «espíritu guardián» correría pareja de su sacrificio. Matar para luego tratar de renacer al toro/bisonte o al oso. Los samoyedos efectúan rituales, en los que la cabeza y los miembros del reno sacrificado se colocan sobre una especie de plataforma, encima de un poste, la cabeza con el hocico dirigida hacia Oriente, «mientras todos los presentes se vuelven hacia Levante inclinándose varias veces piadosamente, convencidos de que Num desciende del cielo para hacerse cargo de la ofrenda». Para Maringer el grabado del pinjante de hueso de Raymondén parece reflejar una escena análoga, quizás idéntica. Para su dueño sería sin duda un amuleto, cuyos mágicos poderes darían buena suerte a su hogar (Maringer, 1972: 113). A.

Lommel, teniendo en cuenta este tipo de rituales, interpretó la escena como el probable retrato de una resurrección ritual. Entiende que pertenece al chamanismo el concepto de resucitar los animales a partir de sus fragmentos (Lommel, 1967: 70).

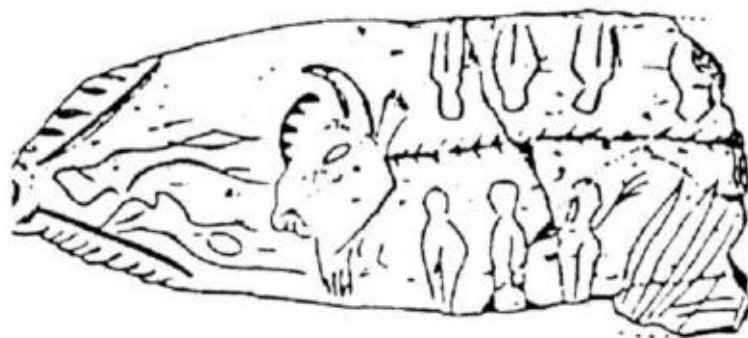


Fig. 84. Placa ósea de Raymond (Dordoña, Francia). [Sanchidrián, J. L. (2005), pg. 191. Según Tosello y Duhard.]

A estas cuestiones añadiríamos: la cabeza del bisonte alude al ciclo de renacimiento de la divinidad lunar y en general a la regeneración de la naturaleza. Esto implica el sacrificio del dios bisonte/toro. Los antropomorfos con cabeza de pájaro pueden identificarse con chamanes. Se espera que el sacrificio del Dios produzca de forma análoga el proceso de renacimiento y continuidad de la vida en el mundo animal, siendo así efectiva la caza del bisonte. Posiblemente referido a algún culto ritual similar, obedece el antebrazo de bisonte hallado junto a una estatuilla femenina en el abrigo del Cartero de Tursac.

Ritos sacrificiales similares se conocen entre los australianos. En Australia, el grupo totémico del Canguro, que tiene su centro en Undiara, después de la celebración de ciertos ritos, los jóvenes se van a la caza del canguro y llevan sus presas al campamento de los hombres. Allí, los ancianos, en medio de los cuales se sitúa el Alatinja (jefe del clan), comen un poco de la carne del animal, untan con grasa el cuerpo de los que han participado en la ceremonia del Intichiuma. Lo que queda es distribuido entre los hombres que participan en la asamblea. Tras esto, los miembros del clan se pintan dibujos totémicos y la noche transcurre entre cantos que rememoran las hazañas realizadas en los tiempos de la Alcheringa por los hombres y los animales canguros. Al día siguiente, los jóvenes vuelven al bosque a cazar, retornando con un número mayor de canguros que la primera vez y la ceremonia del día anterior vuelve a tener lugar. El mismo rito aparece en otros sitios.

En todos los casos consta de los mismos elementos esenciales. Se presenta al jefe del clan algunos especímenes de la planta o del animal totémico y éste los come solemnemente, estando obligado a hacerlo. Si no cumpliera con este deber perdería el poder del que está dotado de celebrar eficazmente el Intichiuma, es decir, de recrear anualmente la especie (Durkheim, 1982: 310-314). El jefe del clan come ritualmente el animal o planta totémicos y acto seguido procede al levantamiento de las interdicciones. Éste no es el único consumo ritual, a veces, el jefe y los ancianos

comen la planta o el animal sagrados con anterioridad a la ceremonia ritual. Este tipo de consumos solemnes constituyen otros tantos medios empleados por los oficiantes o los asistentes para conseguir los poderes que quieren adquirir. Un canto, recogido por Strehlow, describe la ceremonia del Intichiuma del canguro. En él se dice que el jefe deposita un pedazo de grasa de canguro sobre un soporte hecho de ramas. Esa grasa hará crecer la grasa de los canguros (Durkheim, 1982: 318-320).

Para Durkheim, entre los australianos, el sacrificio animal se compone de dos elementos esenciales: un acto de comunión y un acto de oblación. El fiel comulga con su dios al ingerir un alimento sagrado y al mismo tiempo hace una ofrenda a ese dios. Esos dos actos los aprecia en el Intichiuma. Para conservar la vida es preciso que la vida universal continúe y, por consiguiente, que los dioses no mueran. Para perpetuarse la divinidad totémica necesita el concurso del hombre, que cada año proporciona la vida a la nueva generación, sin él ésta no nacería. Si el oficiante de un sacrificio inmola una bestia es para que los principios vitales que en ella residen se separen del organismo y vayan a servir de alimento a la divinidad.

Creemos que es necesario hacer algunas observaciones en torno a los principios que pudieron regir en su origen sacrificios similares. El mecanismo se trata, en esencia, de ritos de magia imitativa. Se espera que lo que se efectúa con el objeto simbólico obtenga resultados de un rango equivalente para su mente. Al desmembrar y cortar al animal, se está efectuando ese proceso con el principio subyacente, es decir, se descompone a la luna en sus partes para que posteriormente renazca, vuelva a surgir como luna creciente tras su muerte aparente como luna nueva. El tótem que evoca este principio, el toro o bisonte, se espera que del mismo modo se regenere. En la mentalidad del primitivo no parece que hubiera una disociación entre los procesos celestes y los animales y humanos. La caza celeste parece el modelo arquetípico de la caza terrenal. La vida terrena se concibe análogamente al drama celeste, siguiendo el mismo proceso de muerte y resurrección.

Durante un tiempo se quiso ver en el arte paleolítico una única intención del hombre cazador por asegurarse el éxito de las cacerías, con la cual se vincularía la finalidad del arte paleolítico. Creemos que todo es más complejo, que existe una cosmovisión y que el elemento celeste es esencial, pero es muy probable que todo ello se relacione sin disociación con el mundo del cazador. Efectivamente existen muchos ritos en grupos de cazadores en torno a la caza. El problema es que en muchos de estos ritos y ceremoniales su sentido cósmico a veces queda eclipsado u olvidado, de manera que la interpretación queda sesgada. Sobre todo hay que resaltar que este tipo de ceremonias mágicas se centran en torno a alguna divinidad o tótem. El tótem es un emblema de un ser sagrado o divinidad. Sin embargo, las prácticas mágicas se han interpretado y aplicado al arte paleolítico en un sentido «frazeriano», de modo aislado, descontextualizándolas del conjunto de creencias en cuyo marco adquieren sentido y sin aplicar categorías simbólicas para desentrañar los significados de los cultos totémicos. De todo ello nos queda una visión claramente «sesgada», que

es la que habitualmente se ha aplicado en la interpretación del arte paleolítico.

Entre los diferentes ritos de caza, podemos citar la caza del bisonte de los indios de las Llanuras. Se trata de una especie de rito religioso. Las danzas que mayor aceptación tenían eran las que tenían como fundamento solicitar al Gran Manitú que las manadas fueran numerosas y las que otorgaban fuerza y poder a los cazadores (Ayala, 1998: 24). Los encargados de ejecutar estas danzas eran casi siempre los chamanes. La danza del Sol era un ritual en loor del Gran Espíritu o Gran Manitú, representado por el astro diurno, el Sol (Ayala, 1998: 63, 68, 88). La Danza del Bisoñte era propiciatoria, pidiéndole al dios de los búfalos una buena caza para la temporada en que se cazaba a estos animales. El chamán bailaba ataviado con una piel de búfalo. El objeto sagrado del rito es una cabeza y una túnica de búfalo. Estos serían los medios mágicos por los que los búfalos matados por la gente para su alimento serían devueltos a la vida (Campbell, 1991: 323-327, 335). La danza del búfalo, adecuadamente representada, asegura que las criaturas muertas sólo darán sus cuerpos, no su esencia ni sus vidas. Y así vivirán de nuevo, o más bien, continuarán viviendo y estarán allí para volver en la siguiente estación. La caza misma es un rito de sacrificio sagrado, y no un grosero asunto secular. Esta danza mágica, por la cual los animales muertos en las cacerías del búfalo pueden volver a la vida, posee una dimensión cósmica. Los ritos sirven para que las fuerzas que generan vida continúen fluyendo.

Un esquimal caribú, Igjugarjuk, dice: «Pinga» (nombrando a la hembra guardián de los animales, a cuyo reino van los poderosos chamanes cuando buscan aumentar unas provisiones de alimentos escasas) «cuida las almas de los animales y no le gusta ver muertos a demasiados. Nada se pierde, la sangre y las entrañas deben cubrirse después de que un caribú ha sido matado. Así vemos que la vida es eterna. Sólo que no conocemos en qué forma reaparecemos después de la muerte» (Campbell, 1991: 336). La plegaria afino en el sacrificio del oso dice: «Amada pequeña divinidad... por favor vuelve a nosotros y de nuevo te haremos el honor de un sacrificio» (Campbell, 1991: 395). Los ainos exponen los cráneos de las fieras que cazan contra la fachada Este de sus cabañas, donde se hallan los sacrificaderos consagrados a su dios, el Sol. Los tungusos cuelgan de los árboles las piezas cobradas en la caza y hacen reverencias al Sol al propio tiempo que le rezan. Los tunguses cisbaicales ofrecen al «demonio» el primer animal que matan; se comen la carne, pero dejan los huesos expuestos sobre un caballete (Maringer, 1972: 82-83).

En las regiones circumpolares, lo mismo en Eurasia que en América, es frecuente la costumbre de ofrecer a un ser supremo el cráneo y los huesos largos de los animales cazados, y actualmente también los de los renos domésticos (Maringer, 1972: 84-86, 111-121). Karl Meuli, por su parte, veía en este tipo de prácticas tan sólo una forma particular de la «inhumación de los animales». Este rito ponía de relieve una relación directa entre el cazador y la pieza. Inhumaban los restos del animal para permitir su reencarnación. De hecho, el mito recoge costumbres

similares. Los machos cabríos de Tor son degollados y comidos por la tarde, pero resucitados por el dios a la mañana siguiente a partir de sus huesos (Gylfaginning, cap. 26). Sobre este particular escribe K. Birket-Smith en su estudio consagrado a los esquimales chugaches de Alaska:

«Tanto el hombre como el animal tienen alma, que es como aliento. Cuando muere un hombre, su alma continúa viviendo en el país celestial, que se parece a la tierra, con sus montañas, bosques y mares. Las almas de los animales se reencarnan en otros animales a condición de que los cazadores que los abatieron hayan observado los ritos apropiados. El alma del oso se parece a un oso en miniatura y se encuentra en su cabeza, y por eso, cuando se mata a un oso, debe depositarse el cráneo en el lugar donde expiró, con el hocico cara a tierra, pues así su alma podrá reencarnarse en un nuevo animal, en bien de los hombres».

Frobenius también recoge un ritual de caza en uno de sus relatos de sus viajes por África:

«En el año 1905, en la jungla entre Kasai y Luebo (en el Congo Belga), encontré algunos representantes de aquellas tribus cazadoras, empujadas de las mesetas al refugio de la jungla del Congo, a los que la literatura de África conoce como “pigmeos”. Cuatro de ellos, tres hombres y una mujer, acompañaron a la expedición durante aproximadamente una semana. Un día —fue hacia el atardecer y ya habíamos empezado a tratarnos a las mil maravillas— hubo de nuevo una necesidad apremiante de reponer las provisiones de nuestra cocina de campamento y pregunté a los tres hombrecitos si podían conseguirnos un antílope, ya que para ellos, como cazadores, sería una tarea fácil. Sin embargo, me miraron sorprendidos, y por fin uno de ellos salió con la respuesta de que con toda seguridad estarían encantados de hacer por nosotros algo tan insignificante, pero que hoy sería imposible porque no habían hecho preparativos. El final de lo que resultó ser una transacción muy larga fue que los cazadores se declararon listos para hacer sus preparativos la mañana siguiente al amanecer. Y continuamos nuestro camino. Entonces los hombres se dedicaron a explorar los alrededores y, finalmente, se colocaron sobre un lugar elevado en una colina cercana.

»Como sentía mucha curiosidad por saber en qué podían consistir los preparativos de esta gente, me levanté antes del amanecer y me oculté en algunos matorrales cerca del claro que aquellos hombrecitos habían elegido la noche anterior para sus preparativos. Los hombres llegaron cuando aún estaba oscuro, pero no solos. Iban acompañados por la mujer. Los hombres se

agacharon y limpiaron la zona de toda vegetación y después lo allanaron. Uno de ellos dibujó algo en la tierra con su dedo, mientras los otros hombres y la mujer musitaban fórmulas y plegarias de algún tipo, después de lo cual se hizo el silencio, mientras ellos esperaban algo. El sol apareció en el horizonte. Uno de los hombres se dirigió al terreno alisado, con una flecha en su arco. A los pocos segundos los rayos del sol dieron sobre el dibujo y en el mismo momento ocurrió lo siguiente a la velocidad de la luz: la mujer levantó sus brazos como para alcanzar el sol y gritó en alto algunas sílabas ininteligibles, el hombre lanzó una flecha, la mujer gritó otra vez, y entonces los hombres se precipitaron en el bosque con sus armas. La mujer permaneció de pie unos minutos y luego volvió al campamento. Cuando se hubo marchado salí de mi escondite y vi que en el suelo habían dibujado un antílope de unos cuatro pies de largo; y tenía la flecha clavada en el cuello.

»Mientras los hombres estuvieron fuera quise volver al lugar y hacer una foto, pero la mujer, que estaba muy cerca de mí, me impidió hacerlo y me suplicó encarecidamente que abandonara mi plan. Y así continuó la expedición. Los cazadores nos alcanzaron por la tarde con un gamo magnífico. Había sido herido en el cuello por una flecha. Los pigmeos dejaron su presa y volvieron al lugar en la colina con unos pocos mechones de su pelo y una calabaza llena de su sangre. Nos volvieron a alcanzar dos días después, y aquella tarde, aprovechando los vapores del vino de palmera, hablé sobre el asunto con el más confiado del pequeño trío. Era el más viejo de los tres. Y me dijo sencillamente que él y los otros habían vuelto para pegar el pelo y la sangre sobre su dibujo del antílope, arrancar la flecha y borrar el dibujo. Respecto al sentido de la operación no pude saber nada, excepto que dijo que si ellos no hacían esto, la “sangre” del antílope sería destruida. Y que el borrado tenía que efectuarse también al amanecer.»

El punto crucial de la ceremonia pigmea era que el rito debía tener lugar al amanecer. La flecha debía volar hacia el antílope en el mismo instante en que éste era tocado por un rayo del sol. Campbell interpreta estos ritos por analogía: el sol es el cazador, el rayo de sol es la flecha, el antílope pertenece al rebaño de las estrellas, por tanto, al igual que mañana por la noche veremos el retorno de la estrella, así mañana veremos el del antílope. El cazador no ha matado a la bestia en un acto voluntario personal sino según las previsiones del Gran Espíritu. Y de esta forma «nada se pierde» (Campbell, 1991: 338-340).

Creemos que podría hacerse otra interpretación de este ritual: en el momento en que el animal sea muerto mágicamente por la flecha, la energía vital del sol al amanecer permitirá revivir su alma. Es decir, se trataría de «revivir» mágicamente la pieza sacrificada o cazada. En cualquier caso, estas costumbres documentadas por Frobenius permiten comprobar la importancia del sol en estos ritos, y que estas

prácticas de caza dejan entrever otros sentidos simbólicos más difíciles de conocer por el celo con que son mantenidos por las poblaciones que lo practican.

Ideas parecidas las han mantenido otras culturas. Los celtas consideraban el cerdo como un manjar, «el premio reservado al campeón». En la leyenda irlandesa el cerdo simboliza el alimento inagotable del Más Allá, que se mataba por la noche para el banquete pero a la mañana siguiente seguía vivo y listo para ser nuevamente sacrificado. Incluso entrado el siglo XVII d. C. y en una fiesta de la recolección que presidía una sacerdotisa a Zemina, la lituana Madre Tierra, se le ofrecía un cerdo negro, el cual era sacrificado y consumido en una comida ritual, tras la que la sacerdotisa llevaba al granero una porción de cerdo, junto con tres veces nueve trozos de pan y allí rezaba en solitario a la Diosa. Tradicionalmente, el tres y el nueve eran números sagrados, usados para invocar el aumento y la multiplicación, esto es, la abundancia (Gimbutas, 1996: 147). Tres veces nueve es el número correspondiente al ciclo lunar. Son números relacionados con el simbolismo lunar y, por tanto, con la idea del renacimiento astral. Existe una continuidad entre la concepción del renacimiento de los astros y los animales sacrificados.

En conjunto, los principios y ritos de renovación astral tendrían un alcance terreno y permiten en general la renovación, la regeneración necesaria para que la caza abunde. Estos principios son aplicados a la caza. Los animales son considerados epifanías de la divinidad y pueden ser devueltos a la vida al igual que los astros. Existiría desde el punto de vista del primitivo una comunidad de sustancia entre el animal y el cuerpo celeste que representa, aplicando los principios de magia imitativa y de contagio. La esencia del ritual la podríamos resumir en: al igual que el toro luna primordial muere para después resucitar, a través de los procedimientos de magia imitativa, las manadas de toros muertas volverán cada año a renacer. Se requieren ciertas prescripciones rituales y procedimientos de magia imitativa para que la caza de un animal no suponga una agresión a la Madre Naturaleza y ésta permita y estimule el ciclo de renovación. En comunidades agricultoras los ceremoniales ligados al calendario tienen como finalidad que los ritmos naturales se cumplan y garanticen buenas cosechas. En economías depredadoras los ritmos estacionales se ligan al acontecimiento de la caza. La caza es una aventura celestial.

En definitiva, los ritos de sacrificio y renacimiento de la caza son comprensibles a partir de los modelos celestes que imitan y, por tanto, en correlación con ellos. No se trata de creencias inconexas o incoherentes, forman parte de un modelo metafísico global. Los modelos son «trascendentales», preexisten en el cielo. Se atisba la antigüedad de la creencia en modelos celestes, según la cual, las acciones de los hombres son simplemente una repetición (una imitación) y dependen de los actos revelados por los seres divinos, los cuerpos celestes.

VII. LAS IDEAS RELIGIOSAS EN EL PALEOLÍTICO SUPERIOR

Teágenes de Regio fue el fundador de un sistema de mitología que realizaba una lectura alegórica de los mitos. Intentó demostrar que la batalla de los dioses era una interpretación alegórica de la guerra de los elementos. Hefestos y Apolo personificaban el fuego; Hera era el aire; Artemisa, la luna. Ferécides de Siro (s. VI a. C.) escribió un tratado sobre la naturaleza y los dioses, en el que mezclaba el mito, la alegoría y la ciencia. Sostenía que los elementos fuego, aire y agua brotaron de Cronos, el principio del tiempo, y que de estos elementos emergieron los dioses posteriores. Zeus es llamado «el principio de la vida». El fundador del materialismo antiguo, Demócrito, fue el primero en señalar que en el fondo de la religión se oculta el miedo a las fuerzas destructoras de la naturaleza. En los últimos años del XVIII, en Francia, dos escritores, Volney y Dupuis, formularon por primera vez de forma sistemática una teoría acerca de los orígenes y el desarrollo de la religión que posteriormente recibió el nombre de naturalista o astral. Se explica que la religión habría surgido como consecuencia de la incapacidad del hombre ante las fuerzas de la naturaleza. En su libro *Orígenes de todos los cultos* (1794-1795), Charles Dupuis intentó demostrar que todos los dioses de las religiones antiguas, y no sólo los dioses, sino también los personajes épicos y mitológicos, eran personificaciones del sol, la luna y otros fenómenos celestes. El culto a la naturaleza fue la religión primitiva y universal.

La explicación mítico-natural del origen de la religión fue la primera cronológicamente (Evans-Pritchard, 1973; Tokarev, 1979; Spence, 1996). La escuela del mito natural (natur-mitológica, astral-mitológica o naturalista) era predominantemente alemana (Adalbert Kühn, Wilhelm Schwarz, Max Müller...). Trataba de explicar que los dioses de la Antigüedad y de cualquier lugar y época no eran más que fenómenos de la naturaleza personificados: el sol, la luna, las estrellas, el alba, la renovación primaveral, los ríos violentos, etc. Esta escuela siguió la línea ya esbozada por Volney y Dupuis, contando con nuevos datos, proporcionados por la mitología comparativa y la filología antigua indoeuropea. Trataron de demostrar que las antiguas creencias religiosas habían surgido como consecuencia de la veneración de los fenómenos celestes, que el hombre no comprendía y hacía intentos de explicar atribuyéndoles la forma humana o animal. Los personajes de cuentos y leyendas, así como los ritos y las costumbres populares serían vestigios de la antigua concepción astral-mitológica del mundo, produciéndose una decadencia paulatina de esta antigua concepción del mundo.

Las obras de los partidarios de la escuela mitológica se difundieron ampliamente

en los años 1830-60; entre los investigadores que apoyaron estos puntos de vista, se encuentran: A. N. Afanasiev, A. A. Potelonia, F. I. Buslayer y otros. Sin embargo, se criticó que el material utilizado para fundamentar estos principios distaba mucho de ser primitivo. Max Müller fue el representante más destacado, adscrito a la rama mitológica-solar de la escuela. Según Müller, la idea de un joven héroe, llámese Balder, Sigfrido, Aquiles, Meleagro o Kéfolos, expirando en la flor de su juventud, era una historia frecuentemente contada, sugerida en el origen por el Sol muriendo al fin del día en todo el vigor de la juventud, herido por los poderes de la noche, o atravesado al fin de la estación por el agujón del invierno. Algunas de estas historias cuentan que el Sol muere al fin del día; o bien el Sol de la primavera se casa con la Tierra, luego la abandona, se enfría, y, por fin, le mata el agujón del invierno. La Aurora ha muerto en los brazos del Sol, la Aurora huye a la vista del Sol, o el Sol ha roto el carro de la Aurora eran expresiones que significaban simplemente: ha salido el Sol; ha desaparecido la Aurora. En el Edda escandinavo los dioses y los hombres, la naturaleza toda, cuanto crece y vive ha jurado a la madre no herir a Balder. Sólo se ha olvidado al muérdago que no crece en la tierra, sino en los árboles; y una rama que Hodur arroja a Balder por equivocación, le mata en el solsticio de invierno. Tampoco puede herir ninguna espada a Isfendiar, en el poema épico de Persia, el Schahnameh; pero debe matarle una espina, lanzada a su ojo, a guisa de flecha, por Rustem. Todos esos cuentos son fragmentos de mitos solares.

La naturaleza entera era dividida en dos reinos: el uno negro, frío, semejante al invierno y a la muerte; el otro brillante, cálido, lleno de vida, como el estío. Se crearon ciertas expresiones, ciertas frases y nombres que estaban destinadas a describir los cambios del día y las estaciones del año. Al cabo de algún tiempo estas frases se hicieron tradicionales, proverbiales. Dejaron de ser entendidas en el sentido literal, se falseó su significación y se vio en ellas el relato de acontecimientos milagrosos. Las religiones podían entenderse como enfermedad del lenguaje. La investigación filológica y etimológica se convierte en un medio que permite descubrir el significado de la religión primitiva, al recuperar el sentido original de los nombres y las historias de los dioses. Así Apolo amaba a Dafne; Dafne huyó de él y fue convertida en laurel. Su significado original se descubre si sabemos que Apolo era en su origen una deidad solar y Dafne, la denominación griega del arbusto del laurel, era el nombre del alba. El sentido originario del mito sería: el sol da caza al alba.

Estas proposiciones de Müller resultan muy actuales y aplicables a la realidad del arte y religión paleolíticos. El papel de los astros en la génesis del pensamiento religioso es crucial, es el elemento inspirador de las imágenes e ideas míticas. No obstante, hay otros aspectos reseñados por otros autores que han de tenerse en consideración y confrontarlos con las anteriores proposiciones, a fin de evaluar el carácter de la religión primigenia y de todos aquellos aspectos que la constituían. Es el caso del concepto de alma o espíritu, que aparece ya entretelado en la religión paleolítica, para lo cual nos debemos referir a la teoría del espíritu postulada por

Tylor, considerada por él como el origen de las creencias religiosas.

Tylor consideró el «animismo» la base de las creencias religiosas. Para él ésta es la definición mínima de la religión. Las causas que llevan al hombre a concebir la existencia de una entidad inmaterial, el alma, separable del cuerpo parten de las reflexiones sobre la muerte, enfermedad, trances, visiones, sueños. De ahí surge la idea de seres espirituales, que acabarán por convertirse en dioses.

A partir de las evidencias del arte paleolítico, se diría que la idea del espíritu forma parte de la primitiva religión astral, sin tener que ser creencias antagónicas ni fases diferenciadas de un proceso evolutivo. Se trata más bien de un principio, el espíritu, aplicable a todo elemento que se considera viviente, incluido a aquellos seres sobrenaturales. Desde este punto de vista, la aplicación de la teoría de Tylor puede servir para explicar cómo surge la idea de la existencia del alma como realidad separable del cuerpo, al cual le otorga vida, pero no implicaría que fuera un concepto previo a otros. La religión primitiva se construye en base a diferentes conceptos integrados. La teoría del espíritu o del espectro puede explicar algunos aspectos de la religión primitiva, pero no todos, y puede ser compatible con la noción de deidades o seres superiores astrales intangibles.

Como contrapeso a la teoría animista se propuso la teoría del monoteísmo primitivo, expuesta por primera vez en 1898 por el folklorista inglés Andrew Lang, *Making of religion*, quien había prestado atención a la presencia de imágenes de dioses celestes en las religiones de algunos pueblos muy primitivos. Lang, antiguo partidario de la teoría animista, declaró que las imágenes de estos dioses debían tener un origen independiente del animismo. No aceptaba que la idea de Dios acabara por surgir de las nociones de alma, espectro y espíritu. Señaló que el concepto de dios creador, moral, paternal, omnipotente y omnisciente se encuentra entre los pueblos más primitivos del globo.

Para Lang, el monoteísmo antecedió a las creencias animistas y había sido degradado por las ideas animistas más tardías. Había localizado la idea de Dios entre los pueblos de cultura más simple, por lo cual, no podría proceder de las ideas de espectro y de alma. Lang ilustra esta teoría con ejemplos tomados de australianos, fueguinos, andamaneses, zulúes y otras razas de escasa cultura. En todos estos grupos por encima de los espíritus animistas de los héroes divinizados y de los dioses particulares se cree en un Ser Supremo o Padre Común de las tribus y que vivía en la tierra. Pasado cierto tiempo se retiró al cielo donde vive como Gran jefe. Aunque no se puede interpretar como un verdadero monoteísmo, no se puede explicar como producto final de un proceso evolutivo. Estos dioses se alzan muy por encima de otras divinidades secundarias, aunque ello no signifique la exclusión de seres espirituales menores.

El sacerdote católico Wilhelm Schmidt se aferró a esta idea y creó toda una concepción del premonoteísmo (*Origen de la idea de Dios*, 1912-55). Aprovechó los datos que le ofrecía la ciencia para fundamentar la teoría bíblico-eclesiástica sobre la

«revelación primitiva». Declaró que las imágenes de seres celestes en las creencias de los pueblos atrasados no eran otra cosa que vestigios de una antigua fe en un dios único, cuya imagen, según esta teoría, se mezcló con elementos mitológicos, mágicos, etc.

Tratar de determinar el orden de prelación de las creencias primitivas ha sido siempre una cuestión polémica. Se ha hecho hincapié en una concepción evolucionista para explicar la diversidad que presentan. Así, en opinión del inglés Tylor, la forma más primitiva de religión, de la que se habrían derivado todas las demás, sería el animismo. En oposición a la tesis de Tylor, la escuela histórico-cultural admite el animismo como religión típica de las culturas intermedias, o sea, en la fase histórica neolítica, y considera que el punto de partida de las creencias hay que buscarlo en la magia y en la adoración del Gran Espíritu. Creemos, sin embargo, que muchos de estos aspectos, que tradicionalmente se han considerado fases evolutivas, podrían mejor considerarse aspectos constituyentes de la religión primitiva.

Según se desprende del análisis del material paleolítico, en el momento en que tenemos constancia por primera vez de ideas religiosas por parte del hombre prehistórico, se concibe una deidad creadora como centro de culto, la Diosa, que se desdobra en múltiples manifestaciones. Esta Diosa, con toda probabilidad debió concebirse de un modo panteísta, como Madre Naturaleza. Se trataría de creencias de base naturalista, en la que los astros se concebirían como entidades superiores. En conjunto, preferimos manejar el concepto de pensamiento mágico-religioso, ya que los conceptos religiosos son compatibles con prácticas de magia imitativa.

La idea fundamental que debiéramos extraer del estudio de las creencias más remotas del hombre y de sus primeras manifestaciones en el arte es que la religión en sus comienzos no estuvo tan desligada de la ciencia como ha ocurrido en momentos posteriores, sino que ambas caminaron aunadas. Es muy posible que la religión no fuera más que la apreciación objetiva de la realidad, de sus regularidades y de sus constantes, a las que trataron de hallar causas y efectos; en este afán por hallar la explicación de los hechos y ante la falta de respuesta y lo inalcanzable que se presentaba a la mente humana, el hombre le atribuyó causas superiores (sobrenaturales). En el intento de dar explicación concreta y comprobable a lo que se supuso superior o inexplicable, en primera instancia, es donde podemos hallar el primer impulso a la ciencia tal como hoy la entendemos y es aquí donde surge la fisura entre la primitiva ciencia y la actual.

Más que considerar a la magia como un paso en adelante hacia la ciencia, tendemos a considerarlo como parte de la religión primitiva, en la que se entremezclarían conocimientos objetivos y pseudocientíficos de la naturaleza y cierta capacidad de predecir. Esta posibilidad de participación por parte del hombre pudo conducir a los procedimientos mágicos. En el primitivo pensamiento habría una parte de participación (magia) y una parte impuesta, necesaria, no alcanzable, lo puramente religioso. El carácter sobrenatural de lo causal (más allá de lo que se puede conocer)

es en lo que difiere la primitiva magia de la ciencia. Los chamanes se considerarían poseedores de una tradición seudocientífica, mágico-religiosa. Lo peor de la magia y religión primitiva es el apego sentido por la tradición, lo cual llega al punto de estorbar la iniciativa individual y con ello el progreso en el conocimiento positivo.

Este tipo de creencias basadas en una divinidad creadora no es incompatible con la creencia en el alma o espíritu que anima los cuerpos. Más bien podemos decir que en el contexto del Paleolítico Superior ambas nociones son simultáneas y se interpenetran. La misma divinidad es representada como la unión de dos elementos, el pájaro y la serpiente, espíritu y materia. La representación de chamanes con máscaras de ave es indicativo de la virtud que se les atribuye, su alma puede volar hacia otros mundos. La escena de la cripta de Lascaux es significativa en lo concerniente a estos aspectos. Su cuerpo inerte yace en el momento del desdoblamiento, mientras su alma-pájaro inicia el vuelo.

Los primitivos cultos astrales impregnarán a otras manifestaciones posteriores, manteniendo aún vivos muchos de sus elementos. Esto lo podemos observar incluso en el cristianismo: la concepción de la madre de Cristo como virgen, la asociación de símbolos lunares a la virgen, el simbolismo solar de la cruz asociado a Cristo, el ciclo de la muerte y resurrección, la muerte de Cristo y su resurrección tras los tres días correspondientes a la muerte lunar (posibles ecos de un antiguo rito chamánico), el nacimiento de Cristo en fechas relacionables con el solsticio de invierno... Simbolismo que habitualmente resulta incompresible porque se han perdido los referentes primarios y nos encontramos con lo que se consideró un «oscurecimiento del lenguaje», al hallarnos ante metáforas mal comprendidas, situadas en un contexto distinto al suyo original.

TERCERA PARTE
ARTE Y RELIGIÓN
EN LAS CULTURAS MEGALÍTICAS
EUROPEAS

VIII. EL FENÓMENO MEGALÍTICO Y SU ARTE

1. Introducción

El surgimiento del fenómeno megalítico se presenta como un hecho que revestirá una especial importancia, ya que constituirá un cambio decisivo acaecido en el nivel superestructura) de ciertas sociedades, actuando como indicador de las transformaciones acontecidas en otros niveles de organización de esos colectivos. Sus primeras manifestaciones, a tenor de las cronologías que actualmente se barajan, se sitúan en torno al IV milenio a. C. (V milenio en fechas calibradas), siendo el III milenio el momento en el que se produce su época de apogeo. La causa de la implantación de nuevas pautas culturales, orientadas en una buena parte hacia el ritual funerario, yacen con toda probabilidad en una reorganización social y territorial con un reforzamiento de las diferencias sociales, consecuencia de la instauración de modos de vida diferentes, en este caso consistentes en la consolidación de la sedentarización y de la economía agrícola-ganadera, utilizando como base de legitimidad el culto de los ancestros. Nos encontramos ante una manifestación cultural que presentará unas características homogéneas por todas las zonas donde se extiende, a pesar de sus diferentes variantes locales, producto de diversas reinterpretaciones o adaptaciones, dependientes de la variedad de sustratos sobre los que incide. Es evidente que el fenómeno responde a idénticos esquemas conceptuales que adoptan en las distintas zonas características regionales, respondiendo a una similar intencionalidad. Esta homogeneidad la explicamos por elementos del sustrato que perduran e inciden en la nueva manifestación cultural, unidos a una interacción y difusión de ideas que explican que las respuestas culturales sean similares en diferentes ámbitos geográficos. Resta saber si su surgimiento obedece a causas estrictamente internas o si responde a algún tipo de estímulo externo que actúe como catalizador.

La construcción de estos monumentos se vincula con el culto de los antepasados y con todos los aspectos que se asociaron con su veneración. Asistimos a un impulso del factor religioso como vínculo de cohesión social, probablemente por ser el medio de justificación ideológica de determinados grupos. Esta situación de desigualdad se sostiene a través del uso de mecanismos de coerción, constituyendo la religión, en esta fase, el medio a través del cual ciertos linajes, vinculados por su origen con la divinidad, logran mantener estas condiciones sociales diferenciales (Lacalle, 1997: 4-7). La superestructura religiosa desempeñará este papel al ejercer una función de

justificación de las relaciones sociales de producción. No se entiende la edificación de estos monumentos sin adjudicarles su función social, que no puede ser otra que la de legitimar la existencia de estructuras de poder, ratificadas a través de la ideología y paralelizable a lo que supusieron otras manifestaciones de este culto funerario, vigentes en estos mismos momentos en otras zonas del Mediterráneo y Próximo Oriente, como es el caso de Egipto. Los cambios en el nivel ideológico son explicables por causa de una modificación en otros niveles estructurales, al hacerse necesario un nuevo sistema de creencias que sustente el nuevo orden de cosas. La superestructura religiosa desempeñará este papel al ejercer una función de justificación de las relaciones sociales de producción. Es de suponer, por ello, que su instalación implique un reordenamiento territorial y social. Su implantación desprende un sentido fundacional. Estaríamos ante un reforzamiento de las condiciones sociales diferenciales, como consecuencia del desarrollo del proceso de sedentarización, de agudizamiento de conflictos por la apropiación territorial y el aumento de la acumulación de bienes.

La variedad de construcciones megalíticas comprende tanto estructuras funerarias de distinta tipología (cistas, sepulcros de corredor, galerías, tholos, cuevas artificiales) como otro tipo de construcciones no funerarias: menhires, alineamientos, cromlechs. En algunos casos, estas construcciones presentan decoraciones que se incluyen en el capítulo de lo que es el arte megalítico. Por arte megalítico hemos entendido a toda manifestación artística englobada dentro de lo que es el diseño arquitectónico del monumento. Es decir, incluimos tanto la decoración de los ortostatos, como la presencia de estatuas-menhir y estelas.

Plantearse una lectura del Arte megalítico, que es lo que pretendemos, es al mismo tiempo plantear la pregunta sobre el por qué de los megalitos. No podemos disociar el estudio del arte funerario del fenómeno megalítico en general. Aun cuando varíe la tipología de las tumbas existe una unidad subyacente a cada una de las modalidades que adopta el ritual colectivo. Se trata de un fenómeno unitario que implica unas estructuras organizativas comunes que se manifiestan a través de la ideología megalítica. Trataremos, por tanto, de concretar los temas y caracteres que definen el arte megalítico, es decir, los significantes, para adentrarnos en su interpretación, a través del análisis comparado de fuentes que mantienen un nexo de unión con los monumentos megalíticos: relatos populares, costumbres megalíticas en pueblos primitivos, etc.

2. La problemática en torno al Megalitismo

El Megalitismo europeo se inicia en el Neolítico y su desaparición se produce, según las zonas, de forma rápida o gradualmente en la Edad del Bronce, perdurando en algunos puntos durante la Protohistoria. En algunas zonas el Megalitismo se ha

expandido en tiempos históricos, llegando a pervivir en la actualidad. A fines del Neolítico muchos grupos europeos occidentales y nórdicos adoptaron la costumbre de inhumar a sus muertos colectivamente en grandes construcciones de piedra, denominadas sepulcros megalíticos. Pautas similares se documentan desde el Egeo al Sureste de la Península Ibérica, afectando a buena parte de las tierras de Europa. El Megalitismo puede definirse como un complejo cultural común, vinculado con el aspecto funerario y el culto a los antepasados, adoptado por diversas poblaciones. Los elementos principales que lo definen son varios: el auge adquirido por el culto a los muertos que se manifiesta a través de tumbas construidas con grandes bloques pétreos; el uso de otras construcciones pétreas de carácter cultural; la adopción del ritual funerario de enterramiento colectivo o múltiple y una serie de creencias asociadas, vinculadas al culto a una Diosa Madre y a los astros, que se manifiesta a través de ídolos y figuraciones femeninas. En lo que respecta al arte que suele acompañar a estas manifestaciones, destacan principalmente una serie de motivos que se difundirán ampliamente en paralelo a la implantación megalítica, entre los cuales se pueden señalar: la figuración femenina correspondiente a la Diosa, el serpentiforme, el toro, el hacha y la espiral/laberinto.

Habitualmente se reconocen tres tipos de monumentos de esta condición: tumbas, alineamientos rituales y simples menhires (Renfrew, 1986; Chapman, 1991; Sherrat, 1998; Leroi-Gourhan y otros, 1974; Cano y otros, 1984; Amilibia y otros 1997; Champion y otros 1996; Bosch Gimpera, 1975; James, 1973; Rincón, 1998; Pellicer, 1986; Guilaine, 1999). Entre ellos se incluyen los grandes alineamientos de piedra en Bretaña o los cromlechs de Gran Bretaña. Otros monumentos de construcción megalítica son propios de algunas zonas específicas como las estructuras templarias de Malta o las taulas baleares, pero participan de un fondo común de creencias. Las tumbas megalíticas ofrecen diversas modalidades. Pueden quedar comprendidas todas ellas en los siguientes modelos: dólmenes, cistas o cajas formadas por grandes lajas; los sepulcros de corredor que cuentan con una cámara individualizada con respecto al pasillo de acceso; en el caso de que la cubierta sea abovedada reciben el nombre de tholos; galerías cubiertas en la que la cámara no se diferencia claramente del corredor; las cuevas artificiales, excavadas en la roca, que poseen plantas análogas a los sepulcros de corredor. Ciertos enterramientos colectivos practicados en el interior de cámaras de madera «megalíticas» son también manifestaciones del mismo fenómeno cultural. En algunas áreas montañosas, simplemente se practicó el ritual colectivo de enterramiento en el interior de cuevas. Aunque generalmente se usan grandes bloques de piedra, en aquellas regiones donde la piedra no se presenta en grandes bloques, las tumbas se llevan a cabo como construcciones en aparejo. En estas regiones los túmulos de tierra se presentan a menudo reemplazados por un cairn de piedras.

Las sepulturas megalíticas se encuentran en regiones costeras del Atlántico y el Mar del Norte, en España, Portugal, Francia, Gran Bretaña, Irlanda, Holanda,

Alemania, Dinamarca, Suecia, Cáucaso. En las costas occidentales del Mediterráneo se les localiza en España y Francia, Islas Baleares, Córcega, Italia, Sicilia, Cerdeña, Grecia continental, islas griegas, Argelia, Marruecos. El Próximo Oriente cuenta también con concentraciones importantes de sepulturas megalíticas, distribuidas en las regiones montañosas de Siria, Líbano, Israel y Jordania. Datarían del final del IV y del III milenio a. C. En el Cáucaso también se conocen monumentos funerarios de tipo dolménico, relacionados con las culturas de los kurganes; son principalmente enterramientos individuales, aunque algunos contienen varias inhumaciones. Contienen sepulturas aristocráticas, principescas (Leroi-Gourhan y otros, 1974: 245). La fecha inicial es del III milenio antes de nuestra era, pero con prolongaciones mucho más tardías, hasta el principio de la Edad del Hierro (final del II milenio).

Irán, Paquistán e India central y septentrional contienen sepulturas megalíticas, poco conocidas y escasas. En el Sur de la India, por el contrario, se encuentra un centro megalítico extremadamente importante y relativamente bien conocido. Las sepulturas de tipo dolménico son allí numerosas, con variantes originales; el rito funerario es casi siempre la inhumación colectiva. Menhires y alineaciones son igualmente conocidos en la India meridional, los cuales parecen estar vinculados a las sepulturas megalíticas. La fecha del conjunto es la Edad del Hierro. El Noreste asiático tiene igualmente sus dólmenes centrados en Manchuria, Corea y Japón; a menudo son una superestructura megalítica en lo alto de una inhumación individual en plena tierra, o algunas cistas. En América es también conocido el fenómeno megalítico.

El Sureste de Asia y Oceanía conoce un megalitismo actual o subactual con diferentes manifestaciones. En el Noreste de la India se mantiene la tradición de la tumba megalítica, colectiva, como en la Edad de Hierro en la India meridional; otras estructuras megalíticas (menhires, alineaciones, cromlechs, pseudodólmenes de pequeñas dimensiones) son erigidas para los difuntos, pero sin constituir la sepultura propiamente dicha. Estructuras megalíticas aparecen en el Sureste de Asia y en Oceanía (Melanesia y Polinesia) con diversas finalidades; algunas de ellas han sido erigidas para conmemorar hechos importantes y marcan la promoción de un individuo vivo; otros (recintos, plataformas) están en relación con la vida social: lugares de asamblea, de justicia, de sacrificio, sedes para los espíritus de los difuntos etc. Un carácter distintivo tienen las terrazas polinésicas actuales. En África también se encuentran estructuras megalíticas. En el Norte de África las tumbas megalíticas se fechan a partir del II milenio a. C. En Etiopía se han señalado algunos dólmenes. El megalitismo africano se localiza en otros puntos como en Madagascar. En algunos puntos existen círculos de piedra (Leroi-Gourhan y otros, 1974: 246-247).

Existen algunos rasgos comunes a estas manifestaciones que residen en la tipología de los monumentos, en el aspecto cultural, de adoración a los antepasados, y la difusión de algunos rasgos como las losas perforadas (aparecen desde Irlanda hasta la India) o, como analizaremos, la difusión de ciertos motivos míticos. Las

explicaciones que se dieron a estos hechos se basaron en atribuirlos a un pueblo único o civilización superior (E. Smith, Perry); se consideraron como producto de la difusión de una civilización, religión o estilo arquitectónico, o bien, otros autores explicaron el fenómeno como simples convergencias.

Creemos que el Megalitismo es un complejo cultural de raíces en la Prehistoria que se ha difundido en paralelo a ciertas creencias e instituciones. En su expansión ha podido sufrir adaptaciones específicas, ciertas transformaciones, pero aún así se consiguen detectar puntos de unión, como analizaremos, entre las construcciones prehistóricas y las que actualmente se levantan en zonas tan alejadas como Oceanía. La difusión de este complejo cultural conlleva la extensión de un conjunto de rituales, mitos e instituciones. Muchos temas míticos y simbólicos, ampliamente documentados, tienen un origen en la Prehistoria y creemos que hay que vincularlo a la extensión alcanzada por complejos culturales como éste. Nuestro estudio se centrará en el Megalitismo europeo, que es el más antiguo datado, y que se extiende por un área en buena parte coincidente con las manifestaciones artísticas del Paleolítico Superior, lo cual nos servirá para tener en cuenta el proceso de génesis de motivos artísticos y míticos. Hasta ahora las fechas más antiguas obtenidas para los sepulcros megalíticos proceden de Europa occidental. Las fechas de los más antiguos dólmenes de corredor europeos que recogía Renfrew se sitúan en fechas del cuarto milenio sin calibrar y quinto milenio calibradas, encontrándose entre ellos sepulcros de falsa cúpula, como en Barnenez F, c. 4400 BC, o Île Carn (Bretaña) c. 4200-4000 BC (Renfrew, 1986: 96).

Ante la falta de cronologías absolutas en muchos monumentos, los criterios clásicos utilizados para datar los sepulcros se centraron en las diferencias tipológicas que presentaban las construcciones funerarias, tratando de explicarlas mediante argumentos evolutivos, que consideraban las construcciones más simples, las más antiguas, y las más complejas técnicamente, como más recientes. De esta forma, se pensaba que los tholoi eran las sepulturas más recientes. Los ajuares más pobres se atribuían a las tumbas más antiguas. A estas cuestiones se puede objetar que no todos los elementos de ajuar son susceptibles de precisar bien la cronología, pudiendo existir perduraciones. Por otra parte, algunos de ellos, bien fechados, pueden coincidir con una fase concreta en la vida de la sepultura. Por otra parte, el tamaño y complejidad que pueden alcanzar ciertas tumbas puede responder a criterios de orden social. El mayor tamaño de una sepultura indica el mayor prestigio y poder del grupo familiar que lo erigió.

Los datos del C-14 no corroboran una evolución de lo simple a lo complejo. Tumbas de falsa cúpula eran ya construidas en regiones europeas en el quinto milenio. Los datos de los tholoi de Bretaña indican que este tipo de construcciones pueden estar presentes entre las tumbas más antiguas construidas en cada ámbito regional, al menos en Francia así ocurre, y es difícil explicar por qué en otras zonas las pautas son diferentes. La tumba de Île Carn se fechó en 3270-75 a. C. (c. 4200-

4000 BC). El monumento de Barnenez proporcionó fechas de gran antigüedad, la más antigua 3800+150 a. C. (c. 4600 BC). Es más posible que las diferencias tipológicas respondan a aspectos socio-económicos de estas poblaciones. El tholos es el tipo de monumento más complejo, se ubica en ricas zonas agrícolas, suele alcanzar dimensiones mayores y cuenta con ajuares más valiosos; desde las islas Orcadas (a lo largo de la costa Norte de Escocia) hasta el Sur de la Península Ibérica se encuentran dólmenes de corredor cubiertos mediante falsa bóveda. Tumbas circulares abovedadas se encuentran en Creta desde el Minoico Antiguo, hacia el 2500 a. C. En fechas más recientes, del segundo milenio, encontramos la más imponente de las tumbas en cúpula del Egeo, el famoso «Tesoro de Atreo», uno de los imponentes tholoi de los régulos micénicos. El hecho de aparecer el tholos en el Mediterráneo, en Micenas, en fechas más recientes, fue uno de los argumentos empleados para considerar estas construcciones más recientes.

En la Península Ibérica se disponen de fechas de C-14 y varias de termoluminiscencia que datan las tumbas megalíticas peninsulares (Chapman, 1991: 72). Pero sería deseable completar con fechas de radiocarbono ciertas lagunas que permitieran determinar si aquí el tholos es como en Bretaña, contemporáneo de las construcciones más antiguas detectadas en cada zona o región y que permitieran reconstruir la ordenación espacial y la situación de los centros principales megalíticos en cada etapa. Aunque algunos aspectos sí obedecen a cambios introducidos en un sentido evolutivo, como pueden ser determinados aspectos constructivos, o ciertos ajuares bien fechados, a grandes rasgos consideramos más viable considerar buena parte de las diferencias existentes en el tamaño, diversidad de las construcciones y contenido de los ajuares, producto de una sociedad diversa y jerárquicamente organizada. La distribución de los sepulcros de mayor tamaño y del tipo tholos cobraría un significado con respecto a la ordenación política del territorio, marcando los principales centros políticos.

Se aprecian, asimismo, ciertas diferencias entre los usuarios de los diferentes tipos sepulcrales, según la diversidad económica y la diferente naturaleza de las propiedades y de los territorios explotables. Así se observa que el tipo tholos se ubica en las mejores tierras agrícolas, en valles y desembocadura de los ríos. Las cuevas artificiales se distribuyen en zonas aptas para la agricultura. Las galerías, cistas y sepulcros de corredor se difunden por zonas más montañosas. Las cistas y galerías suelen ubicarse en zonas de riqueza minera (Lacalle, 1997: 86; 2000). Las sepulturas megalíticas pueden aparecer aisladas o configurando extensas necrópolis, en las que pueden coincidir monumentos de diferente tipología.

Las tumbas colectivas fueron consideradas propias de sociedades tribales igualitarias, a partir del uso múltiple o colectivo de las tumbas, asignándoles el papel de cementerios de la comunidad. Algunos autores, entre los cuales destaca C. Renfrew (1986), admitieron una especie de desarrollo evolutivo durante el período de uso de estas construcciones, de forma que siendo en un principio estas tumbas

indicadores territoriales de tribus segmentarias o igualitarias, se piensa que poco a poco estas comunidades van alcanzando una complejidad. El hecho principal que pretendemos subrayar es que la propia implantación del Megalitismo constituye la plasmación externa de unas sociedades complejas y jerarquizadas, y que no hay que esperar a que gradualmente estas supuestas primeras sociedades igualitarias empiecen a desarrollar procesos de diferenciación. Evidentemente, durante su desarrollo han podido existir procesos internos de significación social, pero éstos se producirían en el seno de unas sociedades que presentan desde sus inicios diferencias sociales.

El complejo megalítico en sí mismo se entendería como una superestructura religiosa de sociedades jerarquizadas, con un nivel de organización que se puede considerar, al menos, como de jefatura, por utilizar el término más comúnmente aceptado. Se aprecia que las sepulturas megalíticas pueden incluso aparecer en sociedades que por sus características pueden ser definidas como estatales, tal es el caso de Micenas y Creta. Las bases de diferenciación social vendrían dadas por las líneas de parentesco trazadas con respecto a los ancestros. Las diferencias sociales y de rango entre los distintos clanes o linajes estarían marcadas principalmente por la herencia, por el parentesco con respecto a los ancestros, por las relaciones familiares, como lo atestigua el culto a los antepasados en torno a las tumbas megalíticas. Las construcciones destinadas a albergar los restos de determinadas familias, los segrega del resto, marca para ellos un destino en el Más Allá al que no tienen derecho otros mortales. El cumplimiento con determinados rituales y los lazos directos trazados con respecto a la divinidad y con sus héroes ancestrales les permitiría acceder a un Más Allá celeste.

La implantación del complejo megalítico creemos que coincide con importantes reestructuraciones en sociedades agrícolas-ganaderas sedentarizadas que han conseguido un desarrollo de la minería del sílex, en un primer momento, y del cobre en el Calcolítico. La utilización de los sepulcros megalíticos conlleva un importante esfuerzo dirigido a la construcción de estos monumentos destinados a los muertos, así como la acumulación o atesoramiento de ajuares, depositados en ellos. Los sistemas defensivos se van haciendo más patentes, evidenciados a partir de zanjas y murallas de piedra, indicativos de una mayor presión sobre el territorio y de situaciones de conflictividad. Sin duda, las tumbas cumplen un papel en la reivindicación a través de los antepasados del derecho a la propiedad de la tierra por parte de ciertas familias o linajes (Lacalle, 1997: 395).

En las distintas zonas de implantación megalítica destacan ciertos focos centrales. En estos centros se concentran los monumentos de mayor envergadura, lo cual puede interpretarse como puntos centrales políticos en la ordenación del territorio jerarquizado, donde se encuentran enterradas las principales familias gobernantes. En Francia, en Morbihan, al Sur de Bretaña, se localiza un importante foco megalítico, con sepulcros de gran envergadura, entre los que se encuentra el tipo tholos. En Gran Bretaña, en Wiltshire, se encuentra el monumento de West Kennet. Es éste un enorme

túmulo alargado que contiene una de las mayores galerías cubiertas con camarillas auxiliares a los lados de la principal y con una impresionante fachada de piedra. A menos de un km de West Kennet está Silbury Hill, el mayor túmulo prehistórico artificial de Europa. La importancia de estos monumentos se correlaciona con la importancia que debió adquirir esta área como foco central político. Los mayores círculos de piedras de Gran Bretaña son los de Avebury y Stonehenge, en el centro de la inmensa llanura de Salisbury. El Círculo de Avebury (27 km al norte de Stonehenge) es un impresionante monumento que se alza en una loma poco elevada, en los gredales de Marlborough, en Wiltshire, en el Sur de Inglaterra. El círculo de piedras (2600-2300 a. C.) supera los 165 m de diámetro. Desde el gran círculo de Avebury arranca una doble hilera de piedras llamada la Avenida. Se prolonga más de 2 km por el campo hasta un lugar llamado el Santuario. A poco más de un km de distancia se halla West Kennet Long Barrow. Estos parecen haber sido los principales centros políticos del Sur de Gran Bretaña.

En Irlanda, los túmulos más importantes conservados están en Boyne, Loughcrew, Carrowkeel y Carrowmore. Las cuatro necrópolis se encuentran alineadas en intervalos más o menos regulares sobre un área de unos 150 km. En estas necrópolis aparecían tumbas circulares de corredor y cubierta de falsa cúpula. Su concentración, tamaño y objetos funerarios apuntan en este sentido, a su entidad como focos centrales. El valle del Boyne es el centro principal. El conjunto se encuentra a 50 km al norte de Dublín. En él se construyeron tholoi bajo túmulos circulares situados sobre puntos elevados. En él destacan tres singulares construcciones: Knowth, Dowth y Newgrange, a tres km una de otra. Dos de estos grandes monumentos, Knowth y Newgrange, han sido datados en el tercer milenio sin calibrar, cuarto milenio en fechas calibradas, pero es posible que algunos de los edificios periféricos de Knowth sean anteriores. En ambos casos los túmulos son muy grandes, con un diámetro máximo de unos 80 m y una altura de unos 15 m. Sobre el sepulcro de Newgrange la leyenda recogió que era la tumba de los antiguos reyes de Irlanda o de ciertos héroes célticos (Briard, 1995: 165).

En el Sur de la Península Ibérica es importante el foco del Valle Bajo del Guadalquivir, en especial el yacimiento de Valencina de la Concepción (Arteaga y Cruz-Auñón, 1999a y b), con su necrópolis de tholoi. En la isla de Creta, destacan los tho/oi de Platanos y Koumassa, en la gran llanura de Messara, fechados a mediados del tercer milenio —desde el Minoico Antiguo— el período pre-palacial en Creta. En estos momentos se conocen poblados importantes con fortificaciones. En Grecia, a partir del 1450, durante el Micénico Medio, Bronce Medio, se extendió por toda la Grecia Micénica, desde Tesalia hasta Laconia y Mesenia el sepulcro en forma de tholos, las tumbas de la clase superior. De todos ellos, el Tesoro de Atreo es el más impresionante, con una cámara de 15 metros de diámetro. Ya en la Antigüedad se podía visitar y era interpretado como lugar de almacenamiento de las riquezas de los príncipes. Estas tumbas de reyes y príncipes contenían un verdadero tesoro de objetos

artísticos. Las tablillas desvelan una sociedad en la que existía la figura de un rey (*wa-na-ka*), una corte de señores feudales formada por una aristocracia guerrera, con sus propios dominios, pero obligados a asistir al monarca en la guerra, una clase de trabajadores y artesanos y una casta de esclavos (Amilibia y otros, 1997: 415).

Por ser construcciones pétreas de mayor tamaño, los enterramientos megalíticos son los mejor conocidos en los momentos del Neolítico avanzado y el Calcolítico y los que han captado una mayor atención. Pero, de hecho, no se trata del único tipo de enterramiento utilizado. Se tiene constancia de la existencia de inhumaciones en fosas, silos, zanjas, coetáneos de las tumbas megalíticas, en contenedores que denotan una mayor simpleza y una menor atención ritual (Alcázar y otros, 1992; Cabrero, 1990; Fernández, 1991). Se entiende que las construcciones megalíticas, que requieren un mayor esfuerzo en la construcción, son destinadas a albergar a la élite.

En cuanto a la paulatina sustitución del enterramiento colectivo o múltiple por el individual a partir de la Edad del Bronce es una cuestión de la que es difícil precisar sus posibles causas. Se pueden barajar varias hipótesis. En las nuevas sociedades del Bronce, el parentesco, la herencia, la familia y la religión pudieran no tener tanto peso en el nuevo orden social. Quizás son sociedades menos determinadas por el parentesco y más por la riqueza material y que permiten una mayor movilidad social; o pudiera tratarse de elementos foráneos, introducidos en los núcleos familiares autóctonos y no enraizados en esas stirpes; o quizás se trate de la paulatina sustitución del principio matrilineal por el patrilineal y la transmisión directa del status del padre al hijo, hecho que pudiera afectar a la integración familiar. No podemos concretar más sobre este aspecto. Eso sí, parece que en la Edad del Bronce adquiere una mayor pujanza la clase guerrera, frente a la importancia de la clase religiosa o sacerdotal en el mundo megalítico.

3. Líneas generales de la investigación sobre el Megalitismo

El concepto de Megalitismo aparece por primera vez en el siglo XVIII, a partir de las referencias a ciertos monumentos de Europa del Norte y occidental. Las primeras interpretaciones sobre los monumentos megalíticos giraron en torno a su atribución a poblaciones celtas y germanas. A mediados del s. XVIII, R. Farrington en su obra *Snowdonia Druídica* consideró los dólmenes ingleses como altares de sacrificio de los sacerdotes celtas. Durante toda la primera mitad del s. XIX persistirá este tipo de interpretaciones, considerándolos altares de sacrificio o sobre los que eran juramentados los iniciados y no será hasta la segunda mitad del s. XIX cuando se evidencie su carácter funerario, precisando su función de sepulturas colectivas. Será J. Fergusson quien publique el primer libro general en inglés sobre megalitos *Rude stone Monuments in all countries: their age and uses* (1872), en el que aborda el

problema de la difusión de las sepulturas. Plantea que el origen de estas tumbas se sitúa en el subcontinente índico en época prerromana, atribuyendo su difusión hacia Occidente a la difusión de un pueblo. Para O. Montelius la práctica del enterramiento colectivo se difundió a partir de una fuente única que situaba en Próximo Oriente. E. Cartailhac (*Les âges préhistoriques de l'Espagne et du Portugal*, 1886) planteó que el origen de la cultura megalítica hispana había que situarlo en Portugal, en la región de la Beira Alta y Tras-os-Montes, durante el Neolítico final. La cultura megalítica habría surgido a partir de los dólmenes sencillos poligonales en estos núcleos montañosos. Bajo unos argumentos evolucionistas plantea el desarrollo de los dólmenes a partir de las formas más simples.

Los hermanos Siret publican *Las primeras edades del Metal en el sureste de España* (1890). Al realizar sus estudios en Almería, señalaron la procedencia oriental de los tholoi de los Millares, poniéndolos en relación con las construcciones micénicas, considerando los poblados de Los Millares y Almizaraque colonias orientales. Postularon la llegada de colonos como prospectores de metales, buscando la explotación de los recursos mineros de la zona Sureste, sobre todo el cobre. El difusionismo tuvo en Elliot Smith uno de los principales defensores. Publicó *The migration of early culture* (1929). Encontraba en Egipto, en las mastabas, el prototipo de las construcciones megalíticas. Para este autor, Egipto fue la cuna del primer desarrollo cultural, donde se produjo el desarrollo de la agricultura, la arquitectura monumental y las monarquías divinizadas. La expansión de las construcciones megalíticas se explicaba por causa de las migraciones de los mercaderes egipcios, a los que denominó «los hijos del sol», motivados por la búsqueda de materias primas. A ellos atribuía la difusión del culto solar, así como todo un complejo cultural. Sería su influencia la que estimularía el desarrollo de la civilización en otras partes del mundo.

G. Childe (*Dawn of European civilisation*, 1934; *The Prehistory of European Society*, 1958) se mostró partidario de la migración de poblaciones colonizadoras mediterráneas, situando en el Mediterráneo oriental la procedencia del rito de enterramiento colectivo. Consideró los megalitos como monumentos de un culto: la religión megalítica y su devoción a la Diosa de la fertilidad y de la muerte, de cuyo vientre todas las cosas brotan y retornan al morir. Relacionaba estos monumentos con la veneración de los antepasados, como intermediarios entre los muertos y los vivos. La difusión de este complejo ideológico la atribuía a la migración de los que él denominaba «santos megalíticos». Aunque aduce unas motivaciones espirituales a esta irradiación ideológica, plantea el hecho de que estas tumbas estuviesen reservadas únicamente a miembros de un linaje noble que gozarían de una autoridad en base a su prestigio espiritual. La aristocracia espiritual de los santos megalíticos sería sustituida posteriormente por la aristocracia militar del pueblo del vaso campaniforme cuando los trabajadores del metal y los comerciantes empezaron a encontrar mercados locales para sus artículos.

De este modo, la orientación de la investigación quedaría dividida en dos propuestas interpretativas que discutirían básicamente el origen de estas prácticas funerarias. Una propuesta occidentalista que defiende la procedencia occidental del megalitismo, frente a otros planteamientos que sitúan en Oriente su foco gestor, interpretando su expansión hacia Occidente, como consecuencia de la llegada de poblaciones orientales.

C. Renfrew (*Before Civilization. The radiocarbon revolution and prehistoric Europe*, 1973; «Arqueología social de los monumentos megalíticos», 1984), partidario de la postura occidentalista, ha apuntado la posibilidad de que la costumbre de erigir estas sepulturas colectivas se hubiese desarrollado independientemente en distintas regiones del Occidente europeo. Plantea la posibilidad de que las tumbas actuaran como marcadores territoriales. Los megalitos reafirmarían los derechos sobre la tierra y la cohesión de estas sociedades segmentarias en una situación de aumento poblacional y de presión sobre el territorio. La rivalidad entre grupos vecinos, expresada mediante intercambio de dones o por la erección de monumentos funerarios favorecería la evolución rápida de los monumentos, contribuyendo a la unificación del grupo y evolución de la arquitectura megalítica. Renfrew da pautas interpretativas para la comprensión del ambiente social en el que se desenvuelven los monumentos. Las tumbas serían centros públicos donde se reunían grupos unidos por lazos matrimoniales y de parentesco y quizás también por intercambio de mercancías. Estas reuniones periódicas coincidirían con ceremonias de iniciación, bodas, intercambios de productos, ritos de fertilidad, fiestas, que favorecerían la cohesión grupal.

4. El arte megalítico

Por lo que respecta al arte megalítico, comprendemos en él a las figuraciones grabadas y pintadas que se realizaron en los ortostatos de las construcciones megalíticas. También menhires o estatuas-menhires fueron soporte de decoraciones. El arte megalítico se caracteriza por ser sustancialmente ideomorfo. Los elementos figurativos constituyen un repertorio temático bastante definido: representaciones de la divinidad, líneas en zigzags, líneas onduladas, círculos concéntricos, arcos, espirales, soliformes, cazoletas, zoomorfos, antropomorfos, hachas, báculos, conforman el repertorio habitual de las manifestaciones megalíticas. El arte megalítico europeo se reconoce en Gran Bretaña, Irlanda, Francia, España, Italia, islas del Mediterráneo, Grecia, Suiza, Alemania, Suecia, Cáucaso. También existen muestras de arte megalítico en otras áreas de expansión de este complejo funerario. No existe una asociación específica de las representaciones artísticas a una clase exclusiva de monumentos. Se halla arte en sepulcros de corredor, tholos, galerías, cistas, menhires..., aunque suele proliferar en grandes monumentos, donde se

encuentran las decoraciones más complejas.

En cuanto a la temática, aparte de la dedicación a plasmar a la Diosa bajo diversos aspectos y la representación de antropomorfos, el resto de los motivos más frecuentes son serpentiformes, zigzags, cazoletas, soliformes, armas y otros objetos y zoomorfos. E. Shee Twohig identifica como principales temas (Twohig, 1981: 138-139):

1. Naturalista. Figuras humanas y animales, cuchillos, báculo, arco iris, «the thing», hacha, cruz, yugo, puñal.
2. Ídolos. Escutiforme, figura femenina, pechos o pechos-collar.
3. Geométricos. Serpentiformes, líneas radiales (sol), triángulos y V, motivos en U, cazoletas, círculos, espirales, líneas paralelas, parrillas y losanges.

Se pueden hacer algunos comentarios sobre algunos temas incluidos en los inventarios establecidos por E. S. Twohig para las diversas zonas del arte megalítico occidental. Uno de los temas que incluye en el repertorio del grupo de Viseu es el llamado «the thing». Se trata de una forma trapezoidal con un elemento semicircular lateral y, en ocasiones, con una pequeña base también trapezoidal. Otros autores lo identifican con los objetos que la misma autora denomina «hachas tipo Mané Rutual» (Bueno y Balbín 1995b). Se integraría en el apartado de objetos o armas. La figura en forma de yugo podrían ser los cuernos de un toro, mientras que la que presenta forma de U podría identificarse con: cuernos de toro, embarcaciones o simplemente crecientes lunares. Cuando se trata de esta forma múltiple se engloba mejor dentro de lo que son círculos y semicírculos concéntricos. Las figuraciones de bóvidos pueden quedar reducidas a signos yuguiformes o en U, comunes en los grandes sepulcros de corredor de Bretaña. Las fajas en forma de diente de sierra o zigzags las consideramos integradas en la misma simbología que el serpentiforme, como indicador de la serpiente y el agua. En general, los elementos ondulados verticales u horizontales tendrían una significación similar, se trataría de representaciones más o menos abstractas del tema de la serpiente/agua.

Creemos que los contenidos temáticos del arte megalítico atendiendo a su significado, más que a su morfología se dividirían en:

- La Diosa. Representada bajo formas realistas, simplificada bajo los elementos más definidores de su presencia (collar y senos), o en forma más abstractas: como cartucho, escudo, pies, arboriforme... Los ramiformes y los ejes cósmicos se vinculan con los atributos de la Diosa.
- Serpientes. Se encuentran como formas onduladas, zig-zags o en fajas en forma de dientes de sierra.
- El laberinto. Representado bajo formas laberínticas, espirales, círculos concéntricos.
- Elementos astrales. En este apartado se integran soliformes, círculos, cazoletas, círculos concéntricos y crecientes.

- Animales: ciervos, équidos, toros, cápridos, son las especies más frecuentes, elegidas por lo que representan.
- Armas/objetos: hachas, báculos, cuchillos.
- Antropomorfos. Su ejecución puede responder a formas naturalistas o más abstractas.
- Embarcaciones.

Mientras que E. S. Twohig tiende a subrayar las diferencias entre las distintas áreas del arte megalítico, defendemos en este estudio que se trata de un fondo común de motivos, que, según las distintas regiones, puede sufrir adaptaciones, pudiendo existir algunos motivos específicos de algún área, pero que resultarían equivalentes a los de otras. Puede también que se subraye la importancia de algún tema en alguna zona regional más que en otra. Pero señalamos que estas pequeñas particularidades se producen dentro de un fondo común temático. Por otro lado, hay que tener en cuenta que el complejo megalítico, desarrollado ampliamente durante el Neolítico y el Calcolítico, tiene manifestaciones epigonales durante la Edad del Bronce, lo cual puede influir y afectar a la temática. Pensamos, pues, que existe un fondo común temático con matices regionales. Los serpentiformes son muy frecuentes en todas las áreas. Pueden aparecer con variaciones formales: zigzags, dientes de sierra. El zigzag o serpentiforme es conocido por las zonas donde se extiende el arte megalítico: en la fachada atlántica, en Centroeuropa o incluso en los sepulcros megalíticos del Cáucaso occidental (Bosch Gimpera, 1975: 342). La Diosa aparece en todas las áreas de extensión del arte megalítico, las diferencias pueden referirse únicamente a las formas empleadas en su representación. La Diosa aparece en las estatuas-menhir del Sur de Francia, en la cuenca de París, en las tumbas bretonas, en la Península Ibérica. En el Mediterráneo, en Malta, encontramos esculturas de La Diosa, en el Egeo la hallamos en forma de ídolos.

El tema de la espiral o los círculos concéntricos se expande igualmente por toda el área megalítica, no sólo en Irlanda, Gran Bretaña o Francia, también en la Península Ibérica (Arroyo de las Sileras, Haza del Trillo) y en el arte del Mediterráneo y el Egeo. El bloque horizontal en la entrada a la tumba de falsa cúpula de Newgrange presenta unas espirales. En la arquitectura religiosa postmegalítica de Hal Tarxien (Malta) encontramos abundantemente el tema de la espiral, flanqueando la entrada a las cámaras. La espiral es frecuentemente colocada marcando las zonas de acceso a la tumba o a las cámaras. Las identificamos en las tumbas excavadas en la roca de Sicilia (James, 1973: 86; Evans, 1962: 120). Dado que la espiral aparece donde quiera que se encuentran huellas de influencia megalítica, Wölfel ha calificado este motivo como el más importante de los «petroglifos megalíticos»: el predecesor arcaico de una escritura ideográfica (Wölfel, 1960; Biedermann y otros, 1967: 57). Además de las espirales, también son comunes en el arte maltés, de Cerdeña y del Oeste europeo las cúpulas y elementos circulares o en forma de flor, como signos lunares y solares.

El animal cornudo (toro o cáprido), o simplemente sus cuernos, también se distingue en Francia, Norte de Europa, Península Ibérica y en el Mediterráneo. En Malta encontramos zoomorfos (cápridos, toros y cerdos). Motivos semejantes se encuentran en el Occidente europeo (cápridos en Montefrío, toro en Gavrinis o en Mané-er-Hroéck, esquematismos de cuernos en Bretaña). El toro se reconoce en Gavrinis y todo parece indicar que algunos signos yuguiformes o en U, e incluso el hacha pueden ser símbolos abstractos de la misma divinidad. El culto al toro está extensamente extendido por el Mediterráneo, asociado a manifestaciones megalíticas: Baleares, Malta, Cerdeña, Creta, Micenas. El rito del toro se reconoce en la decoración de la puerta adintelada de acceso a la cámara del Tesoro de Atreo (Fig. 80). La taula, como construcción típica de Menorca parece ser una representación estilizada del toro. Serían lugares de culto donde se adoró a dioses que se materializaban en figuras de animales como el toro (Álvarez-Miranda, 1981). El toro es una figura central en la mitología cretense. Dentro de los temas decorativos, presentes en los objetos encontrados en estas tumbas, destacan los Vasos de Vafio. Fueron hallados en la tumba de este nombre cercana a Esparta (Laconia). En ambos vasos, hallados dentro de una tumba de tholos se representan escenas vinculadas con el toro. Una de ellas representa la captura de toros salvajes, con ayuda de redes: un toro ha caído en una red, mientras otro huye velozmente y un tercero acomete a dos cazadores, uno de ellos ya derribado. En la otra, un cabestro conduce a un grupo de toros salvajes mientras un joven ata una cuerda a la pata de otro toro. La galería cubierta de Züschen, en Hasse-Nasau, muestra un grabado que parece tratarse de un carro tirado por bueyes, visto desde arriba (Kühn, 1957: 179-180).

En España, en la cueva artificial de La Molina (Lora de Estepa, Sevilla) aparecieron tres ídolos-estela de piedra con la parte superior trabajada a modo de protuberancias (Juárez, 2010: 25-26). Apareció una de ellas en la entrada de la cámara y las otras dos en el fondo, formando un triángulo equilátero. Originalmente estarían hincadas en el suelo. Recuerdan a los cuernos de consagración; podría ser la imagen esquemática de la divinidad taurina triplicada. No olvidemos que el supuesto culto al dios-toro triplicado dejó huella en Andalucía, según recoge la tradición posterior en la figura de Gerión, dios de los toros que poseía tres cabezas.

El hecho es que el motivo de la Diosa y la espiral/laberinto se reconocen en el Atlántico y el Mediterráneo. El hacha, elemento asociado a la Diosa, típico tema atlántico, también figura en la mitología e iconografía mediterránea. Labrys significa doble hacha, de ella se ha querido derivar la palabra laberinto, con el significado de «morada de la doble hacha» (Wölfel, 1960: 329). En Gavrinis encontramos juntos el hacha, el toro y la espiral-laberinto.

Así pues, en conjunto, hay que destacar algunas pautas que caracterizan el arte megalítico. El tema de la Diosa, los animales en su sentido simbólico, los antropomorfos y los elementos astrales desempeñan un papel central. El significado del ritual mortuario megalítico puede resultar más accesible, tras indagar en las ideas

míticas que han existido sobre estas tumbas y que han llegado hasta nuestros días a través de diferentes vías, como el conjunto de leyendas populares europeas, textos escritos que hacen alusión a los túmulos mortuorios o las costumbres vigentes hasta hace poco en comunidades que han perpetuado modos de vida más arcaicos, aspectos que analizaremos seguidamente.

IX. TRADICIONES MEGALÍTICAS

1. El folklore europeo

Ha sido tendencia frecuente en la investigación olvidar toda una amplia mitología existente, asociada a las construcciones megalíticas, que ha logrado pervivir al paso del tiempo, transmitida a través de diversas fuentes, siendo la principal de ellas, la tradición oral. La importancia de esta «mitología megalítica» reside en los numerosos puntos de contacto que muestra a pesar de localizarse en sectores ampliamente separados por el espacio e incluso por el tiempo, lo cual es indicativo del valor «arcaizante» que posee. Creemos, por ello, oportuno la necesidad de recopilar estas tradiciones existentes en torno a los monumentos funerarios para evaluar hasta qué punto estos documentos son portadores del originario sistema de creencias megalítico (Lacalle, 1997: 186-200).

En la amplia área de implantación megalítica, en los diferentes territorios, destacan ciertos focos megalíticos que, sin duda, ejercieron una función importante en el ordenamiento territorial. El culto y el calendario luni-solar ejercieron un papel fundamental en el ritual. Muchos de estos conjuntos han sido fuente permanente de leyendas. Sobre el sepulcro de Newgrange, la leyenda dice que era la tumba de los antiguos reyes de Irlanda o de ciertos héroes célticos (Briard, 1995: 165). Durante unos pocos días al año, coincidiendo con el solsticio de invierno, cuando se producen los días más cortos del año, el sol naciente lanza sus rayos a través de una abertura rectangular situada sobre la piedra de entrada por todo el largo y estrecho pasillo, iluminando la cámara. Durante unos minutos los símbolos de la cámara son iluminados. Existe sobre él una leyenda local que dice que a la salida del sol un día cada ocho años puede verse la salida de la estrella de la mañana que arroja su luz en el lugar de la cámara donde se hallan dos cavidades (Campbell, 1991: 486-487). Es decir, observando el ritual, se celebraría la muerte y renacimiento del sol de la Madre Tierra como fuente de vida en el solsticio de invierno. La iluminación de las figuras del megalito permite dotar de vida a los allí enterrados. Renacen de modo análogo al del sol. Llamamos la atención sobre la mención en la leyenda al ciclo óctuplo, de gran importancia en los rituales.

Silbury Hill es un impresionante montículo que se eleva sobre el lecho del valle del río Kennet. Según la leyenda local, esta colina fue la tumba del antiguo monarca Sil, que fue sepultado con su caballo. Algunos sostienen que se construyó en honor del jefe de un clan y otros lo consideran el útero de una Diosa Madre embarazada o un ~halos que marca el centro del mundo (Molyneaux, 2002: 106).

Stonehenge, en la llanura de Salisbury, es otro importante monumento megalítico. Ha sido interpretado como un observatorio astronómico, un templo dedicado al Sol, a

la Luna, a un dios Serpiente. El monumento serviría para seguir la trayectoria del sol y la luna, señalando los puntos de salida de ambos en equinoccios y solsticios. El momento crucial del año llega cuando el sol del solsticio de verano aparece por encima de la Heel Stone de Stonehenge. Un cronista del s. XVII, Geoffrey de Monmouth, llegó a creer que las piedras de Stonehenge habían sido traídas desde Irlanda y levantadas merced a una operación mágica, en la que habría intervenido el legendario Merlín, mago oficial de la Corte del Rey Arturo, el de los Caballeros de la Tabla Redonda (Renfrew, 1986: 233).

En 1663, el doctor Charleton, médico de la corte, afirmó que el monumento de Stonehenge fue construido por los daneses para la consagración de sus reyes (Kendrick, 1997: 24-29). Propuso la teoría de que Stonehenge era un lugar danés de votación para la elección e instauración de los reyes, remontando la construcción de Stonehenge a la época en que Dinamarca dominaba en Gran Bretaña. Charleton aseguraba que «las antigua cortes parlamentarias danesas estaban siempre situadas en grandes y despejadas llanuras... próximas al centro del reino». También describió una construcción exactamente igual a Stonehenge, donde un rey solía situarse de pie sobre la piedra más elevada para que «el pueblo llano, reunido para ratificar el sufragio de los electores con su aplauso general pudiera ver la solemne ceremonia de elección» (Wernick, 1994: 15, 59). Tradiciones similares se dieron entre los monarcas escoceses, entronizados en la sacra «piedra del destino» (Molyneaux, 2002: 67). Posiblemente el recuerdo de estos hechos haya podido transmitirse, y es muy viable plantearlo como interpretación de Stonehenge, como lugar de entronamiento y consagración de los antiguos reyes y jefes, puesto que, como veremos, mantiene coherencia con las diversas tradiciones que han sobrevivido en torno a estas construcciones y, según analizaremos, el curso astronómico, la combinación de ciclos solares y lunares son elementos implicados en las ceremonias de entronamiento y renovación de los reyes y jefes sagrados.

John Aubrey (1626-97) lo atribuyó a los druidas. W. Stukeley pensó que era obra de una comunidad de sacerdotes de origen fenicio que profesaban la religión patriarcal de Abraham, quienes construyeron templos de piedras en forma de serpientes sagradas, Dracontia (Kendrick, 1997: 25-29). John Wood aventuró que aunque Stonehenge fuera druida, realmente era un templo lunar con Diana como diosa. John Smith fue el primero de los defensores de la teoría de que el plano del monumento está en relación premeditada con los movimientos de los cuerpos celestes. La antigua orden de los druidas, creada en el s. XIX festeja el amanecer del solsticio de verano en Stonehenge. En 1905 los druidas iniciaron más de 600 sacerdotes en este monumento y, hasta la fecha reciente, la ceremonia del solsticio de verano era el centro del año druídico (Molyneaux, 2002: 122).

En otro punto, en una cresta de caliza de Oxfordshire, se encuentran los restos de un gran círculo de piedras conocido como las piedras de Rollright. El círculo mide casi 30 m de diámetro y algunos monolitos superan los dos metros de altura. Existen

varios relatos acerca de este misterioso círculo. Según *Britannia descriptio*, de William Camden, obra publicada en el s. XVII, los lugareños creían que antaño las piedras habían sido un grupo de caballeros y su monarca. Según una de las explicaciones, una bruja convirtió al soberano en King Stone (el rey piedra), gran monolito situado a 245 m del círculo, y a los caballeros en la rueda. En época de los Tudor se decía que estas piedras eran un célebre lugar de encuentro de las brujas (Molyneaux, 2002: 119).

En las Vidas de San Patricio se habla de un dios celta, Cenn Cruach o Cromm Cruach, traducido por Jubainville como el dios de sangre o cuerno sangriento. Era de piedra, adornada con oro y plata. Estaba rodeado de otras doce piedras con simples adornos de bronce. En otro lugar se dice que la estatua de Cromm Cruach se llamaba el Rey o Señor de Erin y estaba fabricada de oro, mientras que los ídolos que le hacían compañía eran de piedra. A esta figura de Rey-Señor se ofrecían las primicias de cada cosecha y los primogénitos de los señores de cada clan (Piggott, 1934: 202-203). Un menhir de Francia que debe ser de la época romana lleva una inscripción que dice: «Frontu ha consagrado este monumento» (Piggot, 1934: 164).

Sobre algunas piedras megalíticas los celtas realizaban ritos de fertilidad, en otras, juramentos. Según una leyenda celta, en la colina de Tara, condado de Meta y centro místico de Irlanda, se erigía la «Piedra de Fál», un «pene de piedra» que gritaba cuando lo tocaba el hombre que estaba destinado a ser rey. Tara fue el escenario de fiestas rituales en las que se celebraban importantes enlaces matrimoniales; también tenía lugar allí el Feis Temhra, ceremonia en la que se confirmaba el status real y quedaba solemnizada la unión del monarca con el reino. Otras piedras legendarias fueron utilizadas en rituales que servían para elegir al nuevo rey. En una de las ordalías que probaban la aptitud de los candidatos a la corona se utilizaban dos piedras separadas un palmo entre sí, las cuales se suponía debían retirarse para dejar paso al carro del futuro rey (Kingsley s. a.: 56).

Algunas leyendas se hacen eco de los rituales de fecundidad que probablemente se realizaban en torno a los menhires. Se cree que las piedras verticales son fuente de fertilidad y poderes curativos, que los antiguos monolitos albergan la capacidad de volver fértiles a las mujeres estériles. Algunas narraciones giran en torno a este sentido fecundante atribuido a los menhires (Beltrán, 1989: 134). En «Penedo dos Namorados» o «Dos Casamentos» se cuenta que permite a las solteras que aspiran al matrimonio averiguar los años que tardarán en alcanzarlo y a las casadas el saber cuántos hijos tendrán. Su polvo se utiliza para alcanzar remedio contra la esterilidad. Diversas tradiciones hablan de los menhires que hacen fecundas a las mujeres estériles. Este tipo de tradiciones son probablemente un eco de las ceremonias de fecundidad, de la celebración de la hierogamia sagrada (cielo-tierra) en torno a los menhires.

Resulta también interesante recuperar como dato histórico los motivos por los que fueron erigidas las piedras runas en el Uppland sueco (Wölfel, 1960: 221). En

Escandinavia se ha conservado el menhir hasta época de los vikingos e incluso en momentos posteriores. H. Arntz hizo una relación de las razones por las que se erigieron estas piedras. Según su enumeración, las runas fueron piedras conmemorativas de los muertos y también de los vivos, destinadas a perpetuar el recuerdo de hazañas gloriosas, pero igualmente para asegurar las propiedades y conservar las condiciones de herencia. Incluso cuando han sido erigidas para conmemorar a un difunto, sólo rara vez se encuentran junto a una tumba, lo más frecuente es que se hallen junto a un camino. De las 173 piedras runas conservadas, 57 conmemoran al padre, 9 a la madre, 26 al hijo y 20 al hermano. La piedra conmemorativa del muerto es frecuente pero también el vivo la puede erigir para sí mismo, por ejemplo, el jefe de los guerreros. Los vivos las erigían para perpetuar su fama como lo reflejan algunas de ellas halladas in situ: «Jarlabanka hizo erigir estas piedras mientras vivía para perpetuar su memoria y creó este puente para su alma. Él sólo poseía toda la religión de Táby».

Las cuestiones referidas a ritos matrimoniales se observan en algunos relatos alusivos a las construcciones megalíticas. Sobre el megalito «Naveta dels Tudons» de Menorca, se cuenta que es obra de un pretendiente de la doncella de la casa dels Tudons, poseída de sin igual belleza, y a la que pretendían dos galanes (Amades, 1941). Uno le prometió que si le daba la mano le construiría una sepultura monumental en la que podría enterrar a ella y a los suyos, y el otro se ofreció para hacerle un pozo cavado en la roca que rodea la casa dels Tudons, a fin de evitarle que tuviera que ir lejos a buscar agua. La doncella decidió casarse con aquel de los dos galanes que primero terminase su obra. Los dos rivales se pusieron a trabajar con gran ahínco, ambos con el objetivo de aventajar a su rival. El que hacía la naveta no paraba de hacer viajes, cargado con grandes losas de piedra. El que hacía el pozo se pasaba día y noche cavando y barrenando. Cuando el de la naveta hacía su último viaje, cargando con la piedra que faltaba para su obra, al pasar por delante del pozo, oyó cómo su rival gritaba con júbilo: ¡Aigo! ¡Aigo!, pues acababa de encontrar agua y había ganado la apuesta. El de la naveta, al ver que la doncella iba a ser para su contrincante corrió hacia el pozo y tiró al fondo la losa que llevaba auestas, con lo cual aplastó a su rival, arrojándose él también al pozo donde murió.

En el arte y en los mitos, el toro desempeñará un importante papel en el Mediterráneo; en la mitología céltica destaca el jabalí, que pudiera cumplir una función predilecta en fiestas y ritos sacrificiales. En la región de Upsala, en Suecia, existía la costumbre de sacrificar un carnero en días de aniversario sobre el montículo de los dólmenes (Piggott, 1934: 167).

Las tradiciones populares existentes en torno a los megalitos nos pueden seguir suministrando importante información. Según recoge Amades (1941) es creencia corriente en cuanto al origen de los menhires que han sido abandonados por seres sobrenaturales que los traían destinados a una construcción muy importante a los ojos populares y alguna causa imprevista les llevó a dejarlos abandonados. Es frecuente

vincular los megalitos a héroes que el pueblo rodea de una aureola fabulosa. En Irlanda, los héroes eran venerados en los monumentos megalíticos que se cree eran sus tumbas (Wölfel, 1960: 367). Se narra la historia de su nacimiento, vida y muerte. Se dice que aunque mueren son inmortales. El enterramiento neolítico en Glen Aan, condado de Antrim (Irlanda), denominado «Tumba de Ossian» (Kingsley s. a.: 21), es atribuido al héroe Ossian. El héroe gigantesco de los megalitos pirenaicos es Roldán al que se atribuyen gestas portentosas (Amades, 1941). Cuentan en Zalba que Roldán pasó su juventud hasta los dieciocho años en una cueva, alimentándose con la leche de una cabra que tenía consigo, y que a esta alimentación debió principalmente su fuerza hercúlea. Existen diversos monolitos calificados de «Palets de Roland», nombre aplicado a numerosos megalitos de la zona pirenaica francesa. Existe, asimismo, un gran número de megalitos relacionados con Gargantúa, el héroe gigantesco de la mitología francesa. Abundan los llamados «Palets de Gargantua», «Pierre de Gargantea», etc.

La creencia de que los megalitos ocultan tesoros es común en muchos países (Mohen, 1989: 20), lo cual nos hace ver que la denominación del conocido «Tesoro de Atreo», o la del denominado «Tesoro de Orcómenos», no son hechos casuales. Esta tradición está recogida ya en textos antiguos. En el poema épico sajón Beowulf cuya redacción se remonta al s. V-VI d. C., en él se hace a menudo alusión a los «barrows» o túmulos sepulcrales, en los que se dice que existen tesoros guardados por un dragón (Alexander, 1973). El poema narra la historia del rey-héroe Beowulf, quien consigue matar al dragón que custodia el tesoro en una cámara megalítica bajo un túmulo (Davidson, 1964: 159-161). El *Red Book of Hergest* es un manuscrito que incluye el más importante compendio de leyendas galesas, el Mabinogion, con numerosas historias de anillos mágicos. Peredur Lanza Larga parte en la búsqueda de un anillo de oro, matando a la serpiente Negra de los Túmulos y ganando una piedra de invisibilidad y una piedra que produce oro.

Tanto en Inglaterra como en Escandinavia el dragón es citado en los textos antiguos como guardián del túmulo funerario, custodiando tesoros (Alexander, 1973: 79, 120-123, 133-138, 148). Según Davidson la imagen del dragón referida al sepulcro puede haber emergido como resultado de un ritual en la tumba (Davidson, 1964: 161). En el Edda se cuenta cómo la serpiente Hymir mora en los confines de la Tierra. Estos textos tienen su versión pictórica en una runa de piedra (derivación del menhir) proveniente de Altuna, en Suecia (Fig. 85a). En esta runa se representa al héroe en un barco con un martillo en la mano derecha, preparándose para asestar el golpe de gracia a la serpiente de cuatro cabezas. Es decir, la composición figurada es una traslación en imágenes del mito del héroe en su lucha contra la serpiente. Análoga vinculación de este mito a las construcciones megalíticas prehistóricas, y en este caso más directa, vendría indicada por la figuración de un dragón en el sepulcro de Maes Howe (Orkney) (Daniel, 1972: 23), acompañado de versos rúnicos que decían que allí había estado enterrado un tesoro y que Hákon logró sacarlo de allí

(Fig. 85b). No es éste el único caso conocido. En la tumba megalítica de Takchara, en la prefectura de Fukoka, adornada con pinturas de fines del s. VII d. C. se reconoce el motivo del dragón y la serpiente (Mohen, 1989: 54-55). Todos estos hechos contextualizan claramente a este tipo de narraciones en el marco de la sepultura megalítica, a pesar de los distintos puntos donde se localizan. Y así ha quedado registrado en las tradiciones populares.

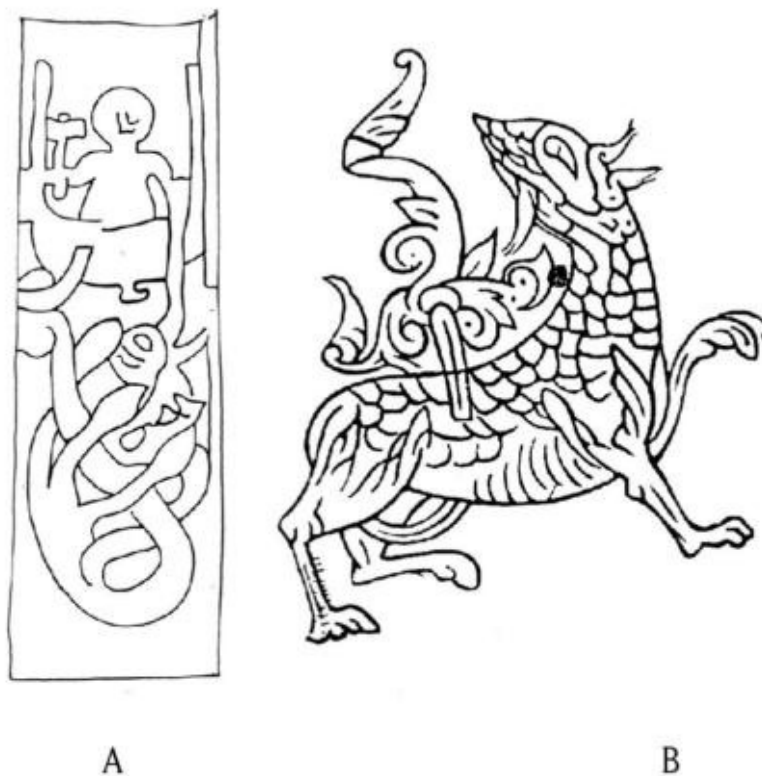


Fig. 85. A. Piedra Runa de Altuna (Uppland, Suecia). El héroe en lucha contra la serpiente de cuatro cabezas. [Lincoln, B. (1991) pg. 140-141.] B. Dragón grabado por los vikingos en el monumento megalítico de Maes Howe (Orkney). [Daniel, G. (1972).]

Del dolmen «Pla d’En Trullás», en el término de Granera, se dice que delante del dolmen, en el sitio desde el cual se divisan siete campanarios, hay enterrado un gran tesoro (Amades, 1941). También esconde un tesoro encantado el monolito denominado «Roca del Puig d’Alia» en el término d’Amer. Sólo puede desencantarse una vez al año al punto de la media noche de San Juan y es preciso que el desencantador, mientras suenan las doce campanas, de tres vueltas al monolito y que lo golpee siete veces con una rama de granado verde. Se cuenta que tres mozos de Amer, que se tenían por muy bizarros, trataron de desencantar el tesoro. Un trueno que hizo temblar la tierra los lanzó a gran distancia. En Menorca, en el «Talaiot des Garrigol», se relata también que hay un gran tesoro enterrado por los moros. La idea del tesoro y el guardián que lo custodia la encontramos en el alto de Irukutzeta (País Vasco), junto a la piedra lindero que divide los terrenos de Vergara, Azcoitia y Elgóibar. Allí se encontraba enterrado un tesoro, en este caso una campana de oro. Con el fin de apoderarse de ella unos hombres comenzaron a remover el túmulo del

dolmen ubicado en ese lugar, pero se vieron obligados a huir, pues un terrible monstruo de amenazador aspecto salió del interior de la tierra (tenga, 1988: 64). Es habitual que diablos y otros seres fantásticos protejan estos tesoros ocultos. Este tipo de relatos se localizan en diferentes regiones de la Península Ibérica y probablemente a ellos hagan alusión las constantes referencias a «tesoros» en la denominación de numerosos sepulcros megalíticos o cuevas sepulcrales, tales como el «Cabezo del Tesoro» (Huelva) o la «Cueva del Tesoro» (Torremolinos, Málaga).

En el valle de Arán, en la Península Ibérica, se cuenta una leyenda sobre un gigantón, del cual se dice que se alimentaba de carne humana y se comía a siete personas diarias. Todo el valle estaba atemorizado. Un pastorcillo de Caneján, pequeño pero muy valiente y que se llamaba Pedro, decidió acabar con el gigante, lográndolo finalmente. La historia recuerda al mito del Minotauro y se atribuye al gigante los monolitos del Pla de Beret en el Valle de Arán (Amades, 1941).

En algunos lugares se cuenta que los dólmenes fueron construidos por las hadas para sepultar en ellos a los que durante su vida habían hecho buenas acciones. En la Península Ibérica se aplica a seres femeninos que se les supone moradoras de cuevas. Amades, sobre este punto, señala la tendencia inconsciente de estrechar relaciones entre las cuevas y los megalitos. En otros casos se advierte un nexo de los megalitos con el agua (Mohen, 1989: 16), probablemente se haga referencia a la idea del agua de los orígenes, del útero materno.

Tradiciones megalíticas sobre la serpiente

La serpiente es uno de los motivos principales del arte dolménico. El folklore gallego constituye una importante fuente de información en torno a la figura de la serpiente. El hecho de que en Galicia existen representaciones de serpientes desde época megalítica y al darse una asociación de los mitos sobre estos seres a monumentos megalíticos, ha llevado a diversos autores a pronunciarse de este modo, atribuyendo un carácter prehistórico a estas narraciones (F. López Cuevillas y F. Bouza Brey; M. Rodríguez Figueredo). Las tradiciones míticas sobre la serpiente nos permiten complementar la configuración de la mitología megalítica (Lacalle, 1997: 201-206). En estos mitos, la serpiente se considera un ser femenino, guardiana de un tesoro oculto, encargada de castigar o espantar a aquellos que intentan apoderarse de él. Su espacio mítico se sitúa en castros, monumentos megalíticos, petroglifos, cuevas, que integran el contexto en que normalmente se desenvuelve (Criado, 1986; López y Bouza, 1929: 121-166).

Se pueden resumir en un armazón básico las diferentes variantes que presentan los mitos sobre la serpiente, que vendría a decir así (Criado, 1986):

«Existen en muchas fuentes, ríos o pequeñas lagunas unas mujeres

maravillosas encantadas en forma de serpiente. Son hermosas y ricas. En determinadas fechas y normalmente durante la noche salen a la superficie del agua y se colocan a un lado de la fuente, lavándose y peinando sus cabellos. Su hermosura es tal que los galanes que las contemplan quedan prendados. Pero este amor es imposible, ya que cuando los más valientes se acercan a ellas, desaparecen o se convierten en serpientes.

»Para normalizar las relaciones es preciso que el galán desencante a la mujer. Cuando se cumple el ritual la mujer abandona el encanto y la forma de serpiente y se casa con el esforzado héroe, el cual se hace rico y poderoso, pues guardaba la serpiente un tesoro oculto en las aguas de la fuente. Otras veces el ritual fracasa y no tiene lugar el desencanto. En este caso es frecuente que el héroe o heroína llegue a morir o que se rompa definitivamente la posibilidad de desencantar a la mujer-serpiente».

En el folclore gallego la serpiente se presenta como celosa guardiana de un tesoro oculto que persigue y castiga o espanta a todos aquellos que intentan apoderarse de él. Diferentes historias recogen estos aspectos (Criado, 1986):

- Santa Ulía de Fermentao, Guimaraes (Minho, Portugal).

«... Un tesoro de riquezas se hallaba en una mina, unos hombres se pusieron a excavar para cogerlo, pero al llegar a cierta profundidad surgió una multitud de serpientes que los hizo huir».

- Santa Cristina de Parada (Ribeira Sagrada, Ourense):

«He aquí un tesoro de cosas guardado por una serpiente...»

Felipe Criado, quien ha estudiado estas narraciones, señala entre otras cosas dos cuestiones a retener:

- a. Individualización de la cueva como hábitat y marco específico de la serpiente.
- b. Asociación de la serpiente con tesoros ocultos con representación de riqueza.

Abundan las referencias a cuevas y minas, siendo éstas la morada mítica de estos seres. Se conciben metáforas espaciales a partir de la imagen de lo profundo, de lo enterrado, de la sima para semantizar los territorios simbólicos en los que se sitúan los hechos. Esta conexión con lo profundo, con la cueva como marco específico de la serpiente, nos estaría indicando su ubicación dentro del sepulcro, concebido como la mítica cueva, aspecto que conseguiría recrearse mediante el túmulo de arena que cubre la sepultura. Sería éste el lugar al que harían referencia los mitos. De hecho aún se cuentan estas historias en torno a los megalitos gallegos, así ocurre en las mamoas de Penas Libres (Vilardevós, Orense) o en las de Picouto, S. Salvador de O (Monzón, Pontevedra).

Otro de los elementos que normalmente aparece junto a la serpiente es el agua. En el agua reside y el agua abandona cuando desencantada se convierte en mujer normal que une su vida a la del hombre. Se aprecia en algunos casos la sustitución de lo líquido por lo subterráneo (cueva), del agua por lo profundo, sin que conlleve una

transformación del significado espacial. Se advierte así una asimilación de los términos cueva y agua. La serpiente es considerada un ser femenino, a la que se relaciona con riquezas ocultas, difíciles o imposibles de conseguir, las cuales las tiene bajo su propiedad, a las que posee y guarda celosamente en el espacio en el que vive y que nadie puede apropiarse. Esto lo podemos observar en:

- Castro de Samoedo (Sada, La Coruña).

«Hay en este castro una doncella encantada, hija de unos gigantes o mouros. Al que la despose darán muchas riquezas. Le ataron una cuerda al cuello transformándola en serpiente y le dijeron: el que te desencante nueve besos te ha de dar».

- Fuente Pormás, Castañeda (Ardua, La Coruña).

«Un hidalgo llevó a su hermosa hija para encantarla y librarla así de casarla con los mozos que la pretendían. Un mozo vio como el padre la encantaba, convirtiéndola en serpiente, diciéndole: el que te desencante nueve veces te ha de besar. Otro día el mozo volvió por allí y le dio nueve besos, se apareció una mujer con riquezas y casáronse».

En estos y otros mitos la serpiente acaba convirtiéndose en mujer dispensadora de prosperidad y vida, en madre, como resultado de la consumación de un rito de desencantamiento. Es a través del desencantamiento como el caballero puede acceder a la joven, relación sancionada por el matrimonio de los personajes, convirtiéndose la mujer-serpiente en mujer fértil, dadora de hijos y origen de un linaje famoso o afortunado. El acto de encantamiento efectuado por el padre (atar la cuerda al cuello, etc.) es el medio a través del cual el padre logra mantener la custodia de la joven, quedando bajo la autoridad paterna. El acto de desencantamiento equivale por el contrario a la desvinculación de la joven de esta custodia. Mediante el matrimonio pasará a desempeñar una nueva función, la de la madre reproductora.

Nos interesa especialmente el papel desempeñado por la mujer-serpiente como dadora de riquezas o procuradora de bienes y fortuna. La serpiente puede ser una moura, hija de los mouros de un castro o princesa moura encantada. Los mouros son unos personajes que desarrollan una existencia paralela al mundo humano, denominados también gigantes.

- A Fontella, de A. Beilosa, Santa Mariña das Fragas (Campo Lameiro, Pontevedra):

«En la fuente se esconde una princesa moura encantada en serpiente que se presenta por las mañanas con una flor en la boca».

Estos aspectos integran el campo semántico que creemos básico para entender la simbología de la serpiente. F. Criado ha interpretado la función de estos mitos en la sociedad actual gallega, concluyendo que en ellos se establece una defensa del papel de la mujer como madre en contra de la mujer que se separa de las funciones familiares que habitualmente se le atribuyen. En definitiva, el mito vendría a constituir una defensa del matrimonio y de la institución familiar. Nuestro interés se

cifra en precisar el significado y función que estas narraciones mantuvieron originalmente y ubicarlas en el horizonte prehistórico al que pertenecen.

En estas narraciones el desencantamiento o acto sexual va aparejado con el matrimonio. Para que se produzca el ritual de desencantamiento debe atenerse a lo prescrito por las normas. El que logra desencantar a la joven es un héroe que al casarse con ella se convierte en rico y poderoso. El tema principal del mito es la instauración de un modo de concertar determinados matrimonios en los que el objetivo principal se funda en ser el medio a través del cual se transmite la riqueza y el poder. Es decir, nos hallaríamos ante una forma de legitimar la transmisión del poder y la herencia mediante la realización de determinadas prácticas matrimoniales sancionadas, de este modo, a través de la mitología.

F. Criado al trazar una evolución diacrónica de estas formas míticas considera que la mujer-serpiente descrita se halla muy próxima al ciclo de Melusina, de la que descendían los señores de Lusignan, hermosísima mujer mitad serpiente, mitad humana, que aparece al lado de fuentes, donde es contemplada por un caballero encantado por su belleza que le pide que se case con él. Cuando ocurre esto se convierte en madre de un linaje afortunado y dispensa todo tipo de fortuna material sobre la familia. Leyenda que también conecta con estos asuntos es la narrada en Córcega, en el término de Olmiccia di Tellano, en la que un joven del linaje de los Poli capturó a una mujer sobrenatural, que quiso redimirse ofreciéndole los tesoros que tenía en una gruta de Rizanesse, pero no obteniéndolo aceptó casarse con él a cambio de que cumpliera una condición, pero al no cumplirla la mujer desapareció. Caro Baroja clasifica este tipo de leyendas como leyendas genealógicas y de orígenes étnicos (Caro Baroja, 1991: 147-148). F. Criado (1986) ha localizado un ejemplo de este tipo en Galicia, en el que se usa una leyenda de tipo melusínico a fines del s. XVI para justificar el origen del linaje de los Mariño.

En todos estos relatos aparecen los mismos términos: cuevas, mujeres sobrenaturales, agua, tesoros, linajes importantes, matrimonios. Vamos, pues, a retomar este punto, fundamental para entender la semántica del lenguaje mítico. Estas leyendas han poseído un valor simbólico ligado a la justificación o legitimación de un determinado poder o fortuna que se transmite a través del linaje y que se rastrea como una función que debió poseer desde sus inicios. Es importante señalar la conexión de estos mitos con el horizonte megalítico, tanto por ser relatos que en muchos casos se narran en torno a vestigios megalíticos, como por aparecer en ellas elementos contextualizados en el mundo megalítico.

Mitos conectados con la tradición megalítica de la serpiente

Son muchas las culturas que nos ofrecen mitos sobre serpientes que siguen modelos similares (Lacalle, 1997: 207-212). F. Criado recoge un ejemplo. En Paiwan, en la costa oriental de la isla de Taiwan, las serpientes «de los cien pasos» son la clase

dirigente de un inframundo acuático formado por seres de figura humana, pero que adoptan la figura de serpiente al manifestarse en el mundo humano (Criado, 1986: 272-274). Las serpientes representan a la clase dirigente de la sociedad humana y a ellas se remonta siempre el origen mítico del linaje del jefe. Las serpientes son fuente de riqueza y prosperidad, al ser los agentes donadores de las lluvias y ocultan en su mundo tesoros que ofrecen a los humanos con los que se relacionan. Se cree en la existencia de un parentesco entre la familia del jefe y esas serpientes, por lo que los hijos de aquellas las llaman «tíos». En algunos mitos la hija de un jefe de tribu conoce a una serpiente, pero realmente se trata del hijo de un jefe de tribu del país de las serpientes, situado en el fondo de un río u océano. La relación entre ambos es censurada y castigada por los padres mientras se mantiene a escondidas. La mujer da a luz unas serpientes y se va a vivir al mundo mítico de su marido. Cuando su hijo crece lo envían a la aldea humana de sus padres para que se convierta en el nuevo jefe, sucesor de su abuelo. La hija oculta a los hijos-serpientes surgidos de la relación ilegítima. Sólo se consentirá cuando la serpiente, transformada en hombre, se presente a los padres y les pida la hija para tomarla en matrimonio y concebir unos niños que serán los futuros jefes de la aldea humana y de la mítica.

Deducimos, a partir del mito: la serpiente identifica a la clase dirigente de la sociedad, los donadores de lluvia. El status de jefe se justifica por el origen mítico de su linaje. Esta clase dirigente se presenta como otorgante de la prosperidad y de las lluvias que ofrecen al resto de los humanos. Los matrimonios se realizan dentro de esta casta de origen mítico. Se proscriben las relaciones fuera del matrimonio y se insta a que se legitimen mediante la unión matrimonial como medio de proporcionar herederos dentro de ciertos linajes y que se convertirán en los futuros jefes, estableciendo la sucesión por generaciones alternas, de abuelos a nietos.

El mito de Paiwan permite una lectura más completa de las tradiciones míticas conservadas en torno a las sepulturas megalíticas. Permite conocer la función que pudo poseer originalmente. Así adquiere sentido la atención prestada a la castidad de la mujer, sobre la que se incide en estas narraciones, puesto que la virginidad ha sido siempre estrechamente vigilada, antes del matrimonio, en linajes y familias nobles, donde el matrimonio se convierte en un medio de defensa y cerrazón de los linajes privilegiados, que les permite aislarse como casta gobernante (Goody, 1985: 213; Mair, 1974: 188-190). El mito de la serpiente sería el medio a través del cual se institucionaliza la transmisión del poder dentro del marco de ciertos linajes mediante un sistema de matrimonios. La serpiente ha poseído un valor como indicador de poder o prestigio, utilizado como identificador de una clase social.

Relatos similares africanos tienen que ver con mitos y ritos que institucionalizan la transmisión de la realeza, por ejemplo, entre los bantúes del Congo. La fundación de una nueva dinastía en Loango está sellada por la alianza mágico-religiosa del rey con la hija del sacerdote de la lluvia que desciende de ancestros autóctonos. Este personaje, el Mani Vunda, es heredero directo del antiguo sacerdote de la lluvia y la

fertilidad agrícola. Tanto entre los luba como entre los lunda, los mitos se refieren a un cazador procedente de un país lejano, el cual funda la realeza sagrada. El mito luba se refiere al príncipe errante Mbidi Kiluwe, criatura celeste, portador de la fecundidad, el cual entra en contacto con un jefe autóctono que es una pitón arco iris, Nkongolo. El extranjero se casa con las dos hermanas de su anfitrión, pero las abandona para regresar a su país de origen, las montañas del Este. En su ausencia, una de sus esposas, Bulanda, trae al mundo a un niño: Kalala Ilunga. Este personaje atrae los celos de su tío materno que intenta en vano que caiga en una trampa. Kalala Ilunga vencerá finalmente a su tío materno. Un rayo decapita al arco iris. Kalala Ilunga será el fundador de una nueva dinastía.

La gesta real de los lunda es similar. Un cazador errante, Tshibinda Ilunga, se casa con Lueji, una princesa autóctona estéril. Lueji le da una segunda esposa que trae al mundo al fundador de la dinastía. El ritual de entronización se funda en esta carta mítica. Pone en escena a un rey solar que penetra en el dominio de la serpiente (ancestro primordial de Lueji). La unión entre Tshibinda y Lueji representa una hierogamia, el matrimonio entre el cielo y la tierra, aunque en este caso con la primera esposa resultará estéril. La realeza sagrada se fundará verdaderamente en la generación siguiente, cuando el hijo guerrero del cazador tome el poder (Bonney, 2002: 147-150). En la región de los Grandes Lagos (Wölfel, 1960: 545-546) las sillas reales llevan una serpiente hecha de cuerdas, serpientes que tienen una mujer y un médium femenino. En Urundi, los grandes caudillos y los espíritus de los familiares eran venerados en serpientes consideradas sagradas.

Entre otros casos similares podemos citar la leyenda americana de Votan, personaje mítico al que se refieren las narraciones de los pueblos inmediatos a Tabasco y al Uzumacinta (Bonilla, 1923: 39-42). Se dice que este personaje llegó del otro lado del mar de las Antillas y su primera mansión en el Nuevo Mundo fue la misteriosa tierra de Valum-Votan. Era el jefe de un pueblo llamado de los Chanes o «Serpientes» y enseñó a las tribus salvajes por él sometidas la agricultura, el calendario y el arte de medir el tiempo. Votan realizó grandes viajes, fundó ciudades y escribió su propia historia, en la que intentó demostrar que procedía de la raza de las serpientes. De los Incas del Perú se dice que poseían la facultad de transformarse en serpientes. Entre los olmecas, el monstruo-dragón con atributos de caimán, jaguar, águila y serpiente, vinculado al agua y la fertilidad de los campos, cuya boca abierta, representada a modo de caverna, es la entrada al inframundo, era el legitimador y protector del poder de los señores olmecas (Sarmiento, 1992: 66-67, 71).

En la India un pueblo de Nágas (serpientes) ocupa hoy cierta parte de la región del Himalaya. El Mahabharata alude a pueblos de serpientes que moraban en la orilla izquierda del Ganges. Con esto se relaciona la tradición de los príncipes chinos llamados Iungs o dragones (Fo Hi es representado con cuerpo de serpiente y cabeza de buey). La dinastía de Chutián Nagpur de la India se glorifica de descender de serpientes. Un relato chino refiere que, en el s. XIII d. C., el pueblo de Camboya creía

que el rey por la noche compartía el lecho con la diosa serpiente de la tierra, quien lo visitaba en su palacio en forma humana. De ese modo se renovaba la conexión entre él y la tierra de su reino. Así fue como el rey de la antigua Camboya, como encarnación de Devaraja y como descendiente y al mismo tiempo esposo de la diosa de la tierra, formó un verdadero centro mágico, ligando el imperio con las fuerzas divinas de los cielos al par que con las de la tierra.

Heine Geldern señala que la teoría de la vocación de la realeza en base a la encarnación divina no excluye la importancia del derecho a la corona mediante la herencia (Heine Geldern, 1954: 39). Repetidamente los usurpadores han luchado por una apariencia de legitimidad mediante la invención de genealogías que los ligara, ya sea a la dinastía que ellos habían derribado o con una dinastía que en un período remoto había gobernado el país.

Conclusiones en torno a estos relatos

La homogeneidad de las tradiciones sobre los monumentos megalíticos rechaza la explicación de que estas narraciones son producto de las explicaciones que otras sociedades posteriores han dado a estos monumentos. Los mitos son remodelados por las diferentes sociedades, pero sobre la base de un material previo que perdura en sus esquemas estructurales. Las diversas tradiciones conservadas en torno a las construcciones megalíticas hacen con frecuencia referencia a relatos derivados de un mito de difusión universal: el mito del héroe. El significado que adquiere la serpiente en estos relatos es inseparable de este mito. La distribución de estos relatos, en conexión con los megalitos, demuestra que no es un hecho aleatorio, sino residuos de un material prehistórico que se ha conservado y sobre el que se han recreado nuevas historias y leyendas, lo que nos hace plantear la estrecha vinculación existente entre este mito y el arte reproducido en los dólmenes. De entre los aspectos más relevantes relatados por los mitos, destacamos la relación que se establece entre los monumentos y el culto de determinados personajes, los cuales son heroizados tras su muerte. Se trata de hombres que realizaron importantes hazañas y levantaron estas construcciones destinadas a mantener su memoria. Son al mismo tiempo un medio para transmitir las propiedades y conservar las condiciones de herencia (Lacalle, 1997: 196, 213). Se conciben como cuevas, asociadas al agua. En ellos habitan doncellas, hadas o vírgenes y ocultan en su interior un tesoro, custodiado por el ser guardián. El guardián se vincula o identifica con la serpiente.

Las distintas narraciones pertenecen al mismo tronco mítico, «el mito del héroe», el cual ha sido expresado de muy diferentes formas en distintas culturas. La figura del héroe ha de superar un obstáculo casi sobrenatural para finalmente conseguir el premio material o espiritual que supone el tesoro. Para lograrlo debe hacer alarde de poder, constancia, heroísmo, etc. Ese obstáculo suele representarse mediante un ser gigantesco, frecuentemente una serpiente o un toro, guardián de la inmortalidad.

Normalmente esta figura aparece ante templos y tumbas preservando todos los caminos de riqueza, gloria, conocimiento e inmortalidad. El mito posee varias lecturas simultáneas. Es éste un mito muy definido a nivel morfológico, estructural y funcional que permite estudiar todas sus implicaciones para comprender las bases comunes funcionales que permiten que un mismo mito sobreviva a lo largo del tiempo en múltiples culturas, siendo un mito central en el conjunto de la religiosidad prehistórica.

2. Paralelos etnográficos

La existencia de grupos primitivos que actualmente mantienen vivo el ritual megalítico nos permite contar con un importante medio a nuestro alcance para el conocimiento del sistema de creencias conectado a estas construcciones. Estas prácticas rituales nos ofrecen la posibilidad de comprobar si la información que se desprende del estudio de los mitos se correlaciona con el uso que en la actualidad se hace de estas construcciones.

Heine-Geldern estimaba que los dos grupos de culturas megalíticas, las de la Prehistoria y las pertenecientes al estadio etnográfico, están históricamente relacionadas, ya que el complejo megalítico se habría difundido a partir de un sólo centro. Según sus estudios, los megalitos se relacionan con determinadas ideas acerca de la existencia más allá de la muerte (Heine-Geldern, 1945). En su mayor parte son erigidos en el curso de ceremonias destinadas a proteger el alma en su viaje hacia el «Más Allá», pero al mismo tiempo sirven para asegurar la existencia eterna a quienes los construyen en vida o a aquellos para quienes se erige después de muertos. Los megalitos actúan como vínculo de unión entre vivos y muertos; se supone que perpetúan las virtudes mágicas de las personas que los han construido, asegurando así la fecundidad de los hombres, del ganado y de los campos. En todas las culturas megalíticas el culto de los antepasados desempeña un importante cometido. Los monumentos son la sede de las almas de los muertos. El lugar en que se encuentran es sede del culto y centro de actividad social. En el culto de los muertos de tipo megalítico las genealogías desempeñan un papel importante. Es probable que se recitaran ritualmente las genealogías de los antepasados, es decir, de los fundadores de las aldeas y de ciertas familias. El hombre espera que su nombre sea rememorado a través de la piedra. La unión con los antepasados se asegura mediante el recuerdo de sus nombres y de sus hazañas, recuerdo que queda fijo en los megalitos. El citado autor sostiene la continuidad de la civilización megalítica desde el V milenio hasta las sociedades primitivas contemporáneas. Lo peculiar de la religión megalítica radica en que las ideas de perennidad y de continuidad entre la vida y la muerte se expresan mediante la exaltación de los antepasados identificados con las piedras.

Son muchas las zonas que cuentan con esta tradición megalítica. En Japón las

tumbas megalíticas son sepulturas de las familias privilegiadas (Mohen, 1989: 52-58). En 1907, un administrador colonial holandés fotografió la colocación de un megalito en la isla de Nias, cerca de Sumatra, en el Sureste asiático, destinado a convertirse en hogar del espíritu del jefe de la tribu.

En la región de los merina, en el Centro de Madagascar, estos monumentos datan de los últimos tres siglos. En esta región está constituido un reino. Su sistema de parentesco es bilateral y constituyen grupos cognaticios frecuentemente endógamos, cuya identidad está basada en el establecimiento de una relación mística entre los miembros del grupo y su territorio, simbolizado por las sepulturas de piedra en las que reposan los antepasados. Los miembros de estos grupos tienen como obligación principal preservar el patrimonio ancestral, constituido por la tierra o los restos de los antepasados (Bonte e Izard, 2005: 447-448). Las tumbas pertenecían a las familias nobles. Cada familia poseía su sepulcro colectivo. Cuando un noble moría en un viaje o en una expedición guerrera, su cuerpo era repatriado, una piedra erigida cerca del túmulo evocaba su memoria. La tumba servía de receptáculo de las riquezas de la familia, protegidas por el espíritu de los ancestros. La erección de las piedras servía para conmemorar los grandes momentos. Se sabe que en 1797 por causa del matrimonio con una prima del rey de Ambohimanga se hizo traer un monolito de 5 m de largo. Se sacrificaron cien bueyes por la circunstancia. La piedra de recuerdo es frecuentemente personificada, conserva el espíritu de los ancestros. La piedra simboliza la ley que fija el límite de una población o de un campo (Mohen 1989: 55-58). En Madagascar, determinadas piedras erigidas se consideran falos y las mujeres que desean tener hijos intentan arrojar guijarros a la parte superior, convencidas de que si dan en el blanco sus plegarias tendrán respuesta (Molyneaux, 2002: 116).

En Hawai, en algunas tribus, las familias y los grupos de descendencia mayores (*ohana*) tenían espíritus ancestrales tutelares (*aumakua*) (Sahlins, 1972: 174-177). La piedra de aspecto fálico donde las familias depositaban las ofrendas de su *aumakua* se llamaba la «piedra de Kane». Kane era el primero entre los grandes dioses hawaianos. Los *aumakua*, custodios de las estirpes, se identificaban con estas refracciones de dioses superiores. Se suponía que ciertos antepasados habían sido prohijados por una u otra representación de estos dioses, otros habían sido deificados por consagración a algún otro espíritu de menor categoría. Al morir, los antepasados entraban en espíritus más elevados y su poder sobre sus descendientes procedía de esta condición divina. La divinidad de los jefes reinantes era más directa, demostrable genealógicamente, descendían de dioses, de Kane principalmente. Su situación en vida era algo así como una refracción sobre la tierra y cuando morían se les deificaba mediante un ritual especial. Las figuras humanas, ejes del culto, eran los jefes reinantes y los sumos sacerdotes y los lugares de celebración eran los monumentos públicos (*heiau*), plataformas de piedra sobre las cuales levantaban diversos templos e imágenes divinas. Estas plataformas eran utilizadas en los ritos cruciales de los altos jefes.

En el festival anual Makahiki, el jefe principal actuaba como el dios Lono, que se consideraba responsable de la fertilidad de las tierras (Earle, 1991: 78, 80), desfilando por toda la isla, deteniéndose en cada tumba local de la comunidad para recoger contribuciones anuales (tributos) como parte de una movilización usada para mantener la institución cacical. La base principal para financiar la economía de subsistencia fue vinculada a los monumentos religiosos. Estos monumentos parecen haber marcado divisiones territoriales y haber servido para legitimar el modelo existente de propiedad de la tierra, con los jefes como dioses de la tierra, responsables del proceso natural de producción.

Nuevas hébridas

Entre las comunidades melanesias de Nuevas Hébridas se ha conservado el ritual megalítico hasta nuestros días. En esta zona se lleva a cabo un sistema complicado de ritos de los hombres en capillas megalíticas muy semejantes a las occidentales. Son muchos los datos que proporciona su estudio, por lo que creemos oportuno realizar un análisis más detenido de esta zona (Lacalle, 1997: 307-322).

Heine-Geldern demostró una difusión tardía en distintas olas de un complejo cultural megalítico hacia esta zona, donde los megalitos se hallan asociados con la promesa ceremonial de una alianza, la ofrenda de una bestia (originalmente un toro, pero en las zonas periféricas, el cerdo), monumentos dedicados a los muertos honorables. John Layard (1942), en su obra *Stone men of Malekula*, realiza un estudio de este complejo ritual. La tradición megalítica del sacrificio del cerdo es atribuida a una familia mítica de cinco portadores de cultura que eran hermanos. Su jefe, el creador y dador de todas las cosas buenas, se representa «navegando en una canoa» como si se dirigiese a un destino desconocido. Se le relaciona con el sol y la luna (Campbell, 1991: 502-509). Se dice que fue enterrado en un asiento de piedra dentro de una cámara de piedra y cubierto por un montículo (túmulo) y se dice que su cuerpo y el de su esposa son incorruptibles. Los supuestos cuerpos incorruptos de este portador de cultura y su esposa se lavan ritualmente en ciertos festivales con el fin de asegurar la continuidad de la raza humana. Este complejo se inscribe en un contexto de ceremoniales conocidos en Malekula como los Maki, que tienen una duración de quince a treinta años y que al terminar comienzan de nuevo. Por un lado sirven para fomentar mágicamente la fertilidad, pero por otro, potencian la ambición del individuo y la fama personal, al ser un rito extremadamente competitivo en el que los hombres de la aldea compiten criando y sacrificando jabalíes por conseguir un status tanto en este mundo como en el de los muertos. Estos ceremoniales se hallan estrechamente conectados con los monumentos y con la mitología del «Viaje a la Tierra de los Muertos», en la que la figura del «Espíritu Guardián» es uno de sus principales aspectos.

En la primera fase de una ceremonia Maki el centro principal es un dolmen, el

cual significa tres cosas: una sepultura de piedra; la caverna a través de la cual debe pasar el muerto en su viaje al otro mundo; el útero en el cual renacen los seres vivos. Una figura de madera se encuentra delante del dolmen representando a todos los ancestros masculinos que han llevado a cabo este rito en el pasado. Sobre el dolmen se instala una cubierta de paja que termina en una imagen tallada del «halcón mitológico», cuyo espíritu se cierne sobre las ceremonias.

El rito ante el dolmen tiene lugar cuando un hombre que busca elevarse en la escala de poder se acerca ceremonialmente a imitación del alma que se acerca a la entrada de la caverna al otro mundo. Los hermanos de la madre, representando al «espíritu guardián» femenino, bloquearán e impedirán su camino en el momento de la muerte. La mujer guardián de la cavernosa entrada al otro mundo dibujará un laberinto sobre el suelo en medio de su camino, y a medida que él se acerca borrará la mitad. Para pasar el hombre debe saber cómo reconstruir el laberinto. A aquellos que fallan se los come la guardiana del umbral, los que por el contrario cumplen con el ritual conseguirán llegar a su destino inmortal en el «volcán» (Campbell, 1991: 94-96, 506). Para poder pasar deberá entonces ofrendarle un jabalí. Cientos de jabalíes deben sacrificarse en el curso de estos ceremoniales, de modo que la bestia ofrecida es el esfuerzo de toda una vida y la condición ritual del viajero. El individuo que penetra en la caverna descubre allí dentro una gran extensión de agua, el Agua de la Vida, en cuya orilla crece un árbol, al cual sube y desde el cual se zambulle en las aguas del mar subterráneo.

El rango alcanzado por el individuo dependerá del valor de las ofrendas y éstas dependerán de los colmillos. Sin colmillos no puede entrar en la tierra de los muertos, ni renacer, ni siquiera casarse. Además, como en el curso de un ceremonial se pueden ofrecer hasta unos quinientos cerdos en un día, el hombre que aspira conseguir la salvación eterna de su alma debe estar considerablemente dedicado al ejercicio espiritual de la crianza, intercambio y recuento de cerdos que sirven de dinero. Al igual que el oro en las culturas desarrolladas, el jabalí proporciona el estándar básico de toda riqueza monetaria por su referencia mitológica a la luna. El colmillo de jabalí simboliza al poder secular y a la autoridad espiritual de la persona que lo lleva. A través del sacrificio se consigue ir escalando peldaños, el Maki es una gran escalera de tales peldaños. Cuando el aspirante ha realizado su último sacrificio se le identifica con el «halcón» mitológico. La palabra «halcón» puede ser utilizada como nombre personal de la persona que ha adquirido tal rango. Otros nombres son «la casa del sol», «señor de lo de encima»... El anhelo de crecer se traduce en el simbolismo de los grandes dólmenes y monolitos. En la segunda fase del ritual la ofrenda se hace en una alta plataforma de piedra, construida tras el dolmen, en cuyo nombre tiene lugar el sacrificio del jabalí, el encendido de un nuevo fuego y la asunción de un nuevo nombre.

Los jabalíes no son considerados un alimento físico, sino espiritual. Representan la luna. La divinidad principal es mujer «la guardiana de la puerta que come»

(Campbell, 1991: 194). La diosa posee un doble aspecto, por un lado, temible, es la ogresa caníbal del mundo subterráneo, pero por otro lado posee un aspecto benigno como guía y guardiana de aquel reino, dispensadora de vida inmortal. A la diosa se la engaña con los ritos, come al jabalí pero el hombre escapa, los colmillos sobreviven y se cuelgan de las vigas del techo de las casas de culto como signo de la inmortalidad del hombre.

La tradición megalítica del área de Nuevas Hébridas permite recuperar la arcaica mitología del «Viaje del héroe a la Tierra de los Muertos» en su contexto arqueológico. Los ecos de esta mitología, transmitidos desde el «Poema de Gilgamesh» hasta el folklore europeo encuentran su correspondencia en el mundo megalítico. Los datos etnográficos pasan a poseer un valor especial al convertirse en instrumentos de contrastación, tanto desde un punto de vista histórico, al atestiguar la conexión de este sistema mitológico con los sepulcros megalíticos, entendiéndolo como un sustrato portador de estas creencias; como desde un punto de vista estructural-funcional, al ofrecernos un ejemplo vivo del funcionamiento de esta ideología inserta en la organización de sociedades primitivas, lo cual nos abre puertas a la interpretación de los elementos que configuran las estructuras míticas, pudiendo identificar las instituciones de las que se hacen eco.

El análisis de las sociedades melanesias de esta área puede ayudar a desentrañar, en sus sistemas de organización y en la forma en que éstos se hallan imbricados con la superestructura ideológica, elementos esenciales de la cultura megalítica. Uno de los principales problemas con los que nos hemos de enfrentar es el cuestionamiento del carácter «prehistórico» de unos sistemas organizativos que están funcionando actualmente pero que no sabemos en qué medida reproducen fielmente su situación pretérita. Por ello, habrá que tener en cuenta aquellos elementos que más claramente delatan su arcaísmo, sobre todo, teniendo en cuenta que poseemos una importante fuente de datos comparativa, suministrada por dos tipos de fuentes: los datos arqueológicos y los esquemas invariables conocidos a través de los mitos que delatan las estructuras originarias.

El Maki se define como una institución de grados, en la que a través del sacrificio y la ejecución del ritual prescrito los hombres adquieren rango. La erección de monolitos, dólmenes y plataformas de piedras se inserta en este complejo ceremonial (Layard, 1942: 257, 705). Este tipo de ceremoniales en un principio fueron instituciones de tipo aristocrático que en los últimos tiempos han desembocado en sistemas extremadamente competitivos con una mayor democratización o apertura hacia más amplias capas de la sociedad. El valor de la riqueza ha suplantado en parte a la importancia del linaje y de la sangre, dándose paralelamente una acentuación de la patrilinealidad.

Layard distingue dos estratos de cultura en Nuevas Hébridas (Layard, 1942: 340-341). Uno que él interpreta como un primer momento de difusión megalítica, caracterizado por un sistema de filiación matrilineal junto con el dolmen como

monumento. Un segundo momento de mayor complejidad ritual, vendría dado por una acentuación de la descendencia patrilineal con la introducción de la patrilocalidad, en el que los grupos de descendencia patrilineales se imponen sobre las mitades matrilineales preexistentes, dando lugar a un sistema en el que la regulación del parentesco se establece según ambas líneas. A este estrato de cultura, según su interpretación, pertenecerían otras formas constructivas que se suman al dolmen: plataformas de piedra, monolitos (Layard, 1942: 278-279).

Organización social de esta área

Es característico de esta zona una organización dual consistente en dos mitades matrilineales exógamas con descendencia por la línea femenina (Layard, 1942: 96-98, 101-103). Sin embargo, existe un sentido patrilineal en estos grupos que lleva a Layard a definirlos como patrilineales, basándose principalmente en la práctica de la patrilocalidad que los distingue. Se combinan las dos líneas de descendencia dentro de su sistema de parentesco. En la mayoría de las sociedades primitivas es normal que ambas líneas sean tenidas en cuenta. En este caso, se produce una equivalencia social de generaciones alternas en la línea masculina debido a la acción de las mitades matrilineales en las que se funda.

La figura del hermano de la madre ocupa un importante papel en el sistema. La familia de la madre se encuentra representada en su persona. La esposa que el hermano de la madre consigue para el hijo de la hermana es su propia hija o hija clasificatoria. Esto significa que un hombre desposa a una mujer con la que mantiene lazos a través de su madre, siendo una prima cruzada por el lado materno, llamada hija del hermano de la madre. Layard interpreta este aspecto matrilineal de la organización como producto de un estrato matrilineal más temprano (Layard, 1942: 165, 171-172, 180). Es el lado de la madre de la familia el que ejerce toda la autoridad sobre los niños, el hermano mayor de la madre es de hecho el padre legal.

En Nuevas Hébridas la sociedad de grados, dependiente del sacrificio de jabalíes, fue inicialmente una institución aristocrática, como lo es todavía entre los Big Nambas del Norte de Malekula, donde sólo los jefes hereditarios adquieren rango. Aquí, los cerdos, todos pertenecen al jefe, sólo éste, denominado Mulon, puede realizar el Maki (Layard, 1942: 268, 739-743). En Lambumbu hay grupos de gentes en la comunidad que nunca han podido pertenecer al Maki. A ellos no les está permitido adquirir cerdos, o sólo muy pocos. Cerdos, conchas, etc. son propiedad exclusiva de los jefes, dándose las condiciones propias de una sociedad «feudal». Del mismo modo, en Arue, sólo los jefes hereditarios tienen el derecho de criar jabalíes. El sacrificio es llevado a cabo por el hijo del jefe por mediación de su padre.

La jefatura se halla estrechamente conectada con la constitución del Maki, o sociedad de grados. El cargo es inconcebible sin la posesión total de esta dignidad, cuya prerrogativa normalmente recae en ciertas familias con prestigio, el cual les

viene dado por una tradición dinástica que les antecede en el ejercicio de este cargo. Los títulos además de heredados pueden ser vendidos, pero sólo por parte de una familia de jefes a otra, nunca a un común. De este modo el grado se mantiene selecto y sus miembros forman una aristocracia, dándose las condiciones de una sociedad estratificada que es reminiscencia de unas condiciones «feudales».

La gran multiplicación de rangos, producida en algunos lugares, y del número de cerdos sacrificados en otros, viene a ser una degeneración del originario carácter místico del rito a favor del engrandecimiento individual. Se ha dado un énfasis en el aspecto timocrático del rito (Layard, 1942: 738). Esto ha llevado a una supuesta apertura del rito hacia otros sectores de la población y a un aumento de la rivalidad y de la competencia, pero que parece ser un hecho posterior, en parte debido al contacto con el mundo blanco. Hechos semejantes se han producido en torno a complejos rituales similares conocidos en otros puntos, como es el «potlatch» de los indios de la Columbia Británica (Godelier, 1981: 95-103), en donde instituciones que en un principio han sido aristocráticas y hereditarias han derivado en sistemas más competitivos y con una mayor apertura hacia otros sectores de la comunidad (Godelier, 1974: 119-120; 1981: 96-97). El desarrollo de los intercambios y de la riqueza mueble puede favorecer la ascendencia de líderes esporádicos que consiguen la constitución rápida de riquezas, paralelamente al debilitamiento de algunos principios estructurales basados en el parentesco.

Los primeros hombres del Maki vienen a constituir un principio de continuidad que une a los que practican el rito actualmente con sus remotos fundadores y con los participantes que lo han practicado a lo largo del tiempo. Cuando el dolmen ha sido erigido tiene lugar el rito de pagar por el derecho de usarlo (Layard, 1942: 282, 368). La esencia del rito consiste en «pagar por las piedras». En él se llevan a cabo sacrificios de jabalíes. Los hombres Maki a través de ellos adquieren un nuevo título y rango.

En la primera parte del rito el escenario es el dolmen, frente al que se halla una imagen de madera que representa al espíritu oficiante de las generaciones alternas de los ancestros masculinos de la línea oficiante, es decir, todos los de la misma sección de parentesco que realizaron el rito. Cada línea o sección matrimonial consistente en generaciones alternas por la línea masculina de descendencia representan el rito en sucesión alterna. Al final de la ceremonia el sacrificador se convierte ritualmente en «re-nacido», tomando un nuevo nombre (Layard, 1942: 271,272). Después de un período de recuperación los miembros de la línea opuesta se convierten en sacrificadores y similarmente renacen.

El sacrificio es hecho para el lado de la madre de la familia, personificado en la figura del «Espíritu Guardián»; el hermano de la madre es a quien cada hombre Maki paga por el nombre y el título que significa su renacimiento en la asunción de cada nuevo nombre (Layard, 1942: 295). Esta distinción entre las funciones de los parientes patrilineales del candidato por un lado y los matrilineales por otro es un

factor fundamental en el ritual de la sociedad de grados. El padre del candidato indemniza a los miembros de la mitad matrilineal del candidato pagando en cerdos.

Cuando el rito llega a su fin se realiza una pausa de un año o dos hasta que se reanudan los ritos por la línea opuesta o mitad matrilineal del candidato pagando en cerdos, éstos que en el Maki previo eran los hombres de la línea que introducía ahora se convierten en los hombres Maki (Layard, 1942: 431). A partir del hecho de que los hombres Maki pertenecen a una línea o sección de matrimonio, sus esposas pertenecen a la otra (sección de la que los Maki toman las mujeres). Cada sección de matrimonio es de este modo pagada por los Maki como permiso para representar el rito (Layard, 1942: 368, 453-454).

El individuo que realiza el sacrificio dice: «Yo cumplo mis obligaciones con mi linaje y con el de mi madre», «yo cumplo mis obligaciones con el linaje de mi esposa y el de mis hijos». Layard comenta al respecto (Layard, 1942: 723, 727-728) que el individuo que dice esto está pensando en términos de la descendencia matrilineal, a la que él pertenece y en el segundo caso señalando la línea matrilineal a la que los niños pertenecen. Por tanto, como apunta Layard, el aspecto patrilineal del sacrificio no es sino superficial, siendo el sacrificio real hecho a la línea matrilineal de descendencia, en primer lugar de la madre y en segundo de la esposa. En otros distritos el sacrificador que llega a los más altos rangos asume el nombre no del hermano de la madre sino del padre del padre, cuyo espíritu habita la imagen erigida durante los ritos, del que el hombre adquiere nuevo rango. De hecho, en Malekula quien habita la imagen nunca es el padre, sino un ancestro en la segunda generación ascendente en la línea masculina. En estos rituales el papel del abuelo tiene que ver con la existencia de mitades matrilineales en esta área, por virtud de la cual, el padre del padre pertenece a la misma mitad matrilineal del ego. El principal lugar donde el sacrificador de alto rango asume el nombre del padre del padre muerto es Atchin, donde las mitades matrilineales todavía operan y donde las imágenes erigidas en cada villa patrilineal representan generaciones alternas de hombres compuestas de miembros de una mitad matrilineal. De este modo, el padre del padre combina en su propia persona la veneración de las dos líneas de descendencia matrilineal y patrilineal y de ahí su importancia en el sistema religioso nativo.

La más espectacular transacción de cerdos es el ritual de presentación que un hombre hace a los parientes de su mujer en cada importante ocasión ceremonial (Layard, 1942: 251). Estos regalos vienen a ser una extensión del inicial pago por su esposa. Ellos constituyen la deuda a todo lo largo de su vida que un hombre nunca cesa de pagar y que no puede ser saldada hasta la muerte. Los hombres Maki pagan a los hermanos de sus esposas por los ornamentos que las esposas llevan, pagan a los hermanos de las madres por sus nombres y títulos (Layard, 1942: 429, 391). El Maki, cuando actúa en el rol de padre de la esposa, recibe la presentación del cerdo; después del sacrificio cuando los roles se invierten es entonces cuando él, en el rol del hijo de la hermana, hace ahora su presentación al hermano de la madre en pago por su nuevo

nombre y el balance es de este modo restituido. Los hombres Maki y los hermanos de la madre son los principales ejecutores de los ritos, estos últimos en su calidad de «madres masculinas» representan a la línea femenina de descendencia, simbolizada por la figura del «espíritu guardián».

El sacrificio se hace al tío materno y a los hijos de éstos, llamados hijos de los hermanos de la madre y a los hermanos y padres de las esposas. La conexión con cada grupo se relaciona a través de una mujer, en el primer caso su madre y en el segundo su esposa (Layard, 1942: 722-723). Los ritos se practican, pues, en honor de los individuos vivos y muertos a los que se está unido por sangre y por matrimonio, por cuyos grupos de parientes es realizado el sacrificio. Los hombres Maki ritualmente mueren y renacen, pero en diferentes grados, según el número de jabalíes que han sacrificado y la importancia de los títulos que asumen. Mediante el sacrificio el sacrificador gana para él un lugar al lado de sus ancestros (Layard, 1942: 270, 363). El sacrificio, la riqueza, el poder, el parentesco, matrimonio e inmortalidad quedan conectados mediante estos ritos.

Mitología

En este sistema de creencias el dolmen es el marco de la mitología del «Viaje a la Tierra de los Muertos». Posee éste una naturaleza femenina, guardando relación con la línea femenina de descendencia, a la cual se ofrecen los sacrificios, y con el nacimiento (Layard, 1942: 367, 389). De ahí que la figura principal «el espíritu guardián» designe a los hermanos de la madre (Layard, 1942: 295-296, 392). El dolmen simboliza la cueva de los muertos, por la que los hombres han de pasar para ganarse una nueva vida en el volcán. Conchas, cerdos, etc. son el medio de regir la transmisión de herencias, la filiación y el matrimonio. Los monolitos representan al espíritu de los ancestros. Se dice que se hallan habitados por estos espíritus ancestrales, en primer lugar el padre del padre del hombre que los erigió, en segundo lugar de todos los que previamente realizaron el rito y que al mismo tiempo será la habitación de su alma cuando él muera (Layard, 1942: 265, 392, 698-699). El hecho de alcanzar un determinado rango confiere el derecho a erigir un monolito de piedra. De este modo, el monolito liso en los niveles más bajos sería una estatua antropomorfa pero en la que el grabado antropomorfo habría sido omitido.

La mitología recoge el conflicto entre el sistema matrilineal de descendencia personificado por la figura del hermano de la madre, que es el que tiene el poder de conferir el renacimiento, y la descendencia patrilineal que se transmite a través de generaciones alternas (Layard, 1942: 112, 296, 727-728). La mitología gira en torno a dos figuras principales: Ta-ghar y Le-hev-hev (el guardián), que forman una dualidad mitológica. Ta-ghar, el dios masculino de la luz que ocupa los cielos, y Le-hev-hev, el ser de sexo incierto que vive en una cueva por la que los muertos han de pasar (Layard, 1942:255-256). Ta-ghar y Le-hev-hev reflejan la dualidad que gobierna la

vida nativa: por un lado la aspiración y deseo de ascender cada vez más alto y, por otro, el temor a ser devorado por Le-hev-hev. Su defensa contra la aniquilación yace en la ofrenda del cerdo muerto para el sacrificio de los ritos mortuorios.

Con frecuencia, en los relatos, las historias de héroes culturales aparecen confundidas con las figuras de estas dos divinidades: solar y lunar (Layard, 1942: 209-210, 732). El sol es considerado masculino. La luna, cuevas y tierra son consideradas femeninas. De entre los mitos que narran la introducción del rito, en el distrito de Mewun, se cuenta que el jefe Kabat fue enterrado en el dolmen y se dice que su cuerpo y el de su esposa son incorruptibles, y que él nunca murió, puesto que desde que murió continuamente renace en los ritos de los que depende la fertilidad y prosperidad de la raza (Layard, 1942:706). Un árbol sagrado se halla plantado en su tumba.

Los títulos obtenidos por aquellos que han conseguido los más altos rangos son la mayoría de las figuras históricas y héroes culturales. El hombre de alto rango es identificado con el halcón y con el sol. En algunas historias el héroe alcanza el cielo al disparar varias veces flechas hacia el cielo hasta formar una escalera por la que él subió. Otras veces la escalera es reemplazada por la raíz aérea de un árbol (Layard, 1942: 434, 732-734).

El Espíritu Guardián cumple un papel importante en el sistema de creencias. Normalmente es concebido como una mujer, que debió ser su originario aspecto, dada la naturaleza femenina del dolmen. El nombre de la sociedad de grados se halla estrechamente relacionado con su figura y es por ello uno de sus aspectos, la representación del «Viaje de la muerte». Su nombre es también el título que reciben los viejos hombres de alto rango al identificarse con su figura. Se dice que vive en la entrada de la caverna que conduce al mundo subterráneo (Layard, 1942: 218-225, 272, 732). Es diosa de la noche y de la oscuridad. A veces aparece descrita como un monstruo o como una araña. En Vao se dice: «Es para salvarme de Le-hev-hev que nosotros sacrificamos nuestros jabalíes, por lo que nosotros danzamos y por el que representamos nuestros ritos». El sacrificador puede así obtener entrar en la vida tras la muerte.

El diseño del laberinto es común por todo el Norte de las Nuevas Hébridas. El diseño es llamado «The path» (el camino); este dibujo es esencial en el viaje seguido por el muerto a la tierra de la muerte (Layard, 1942: 649-654). Se dice que en un punto del camino el muerto llega a una roca, donde se halla el mar. La tierra de los muertos está situada tras esta roca. Sentada al lado de la roca, junto al mar, se encuentra la guardiana y delante de ella ha dibujado la figura del laberinto, el camino que el muerto ha de atravesar. Sólo el conocimiento de la completa figura geométrica puede permitir el paso del muerto. Si conoce esta figura y completa la parte que falta él pasa, si no la conoce él nunca encontrará el camino, ella le comería y nunca alcanzará la salvación (Layard, 1942: 222). J. Layard encuentra similitudes entre este diseño y mitos como el de Teseo y el Minotauro y con las danzas laberínticas

realizadas en el matrimonio de la hija del jefe entre los Big Nambas del Norte de Malekula (Layard, 1942: 668). Establece paralelos entre la mitología del laberinto y las antiguas creencias del Viaje de la Muerte conocidas en el Antiguo Egipto, en el Mediterráneo y Próximo Oriente (Layard, 1942: 651-652; 655, 668). Para Layard, el diseño llamado «El camino» es una forma degradada del laberinto tal y como se encuentra en Egipto y en cualquier otra parte ante la tumba, representando la vida futura (Layard, 1942: 653).

Probablemente relacionado con el fondo de motivos megalíticos se puede citar esta otra narración. Cierta leyenda tradicional de Ceram occidental, en Indonesia, cuenta que la joven Hainuwele fue adoptada por Ameta, hombre que le ayudó a crecer y a salir del cocotero mágico. Uno de los singulares atributos de Hainuwele consistía en que sus excrementos se metamorfoseaban en objetos fabulosos como porcelanas, gongs y joyas. El pueblo de las nueve razas humanas se reunió para las ceremonias en las que las mujeres ofrecieron arecas a los hombres. Los regalos de Hainuwele eclipsaron los de las demás y, acicateadas por los celos, las mujeres la mataron y escondieron su cadáver. El desconsolado Ameta llevó a cabo diversos rituales que, finalmente, lo condujeron a Hainuwele. Recabó la ayuda de una divinidad suprema, la virginal Satene, a la que el asesinato enfureció tanto que decidió apartarse del mundo. Antes de partir estipuló que todos los humanos vivos debían atravesar una puerta en espiral para llegar a su lado. Los que lo lograron fundaron las tribus y los que fracasaron se transformaron en ciervos, cerdos, aves o peces, animales que hasta entonces no habían existido. A continuación la divinidad suprema se recluyó en el mundo de los muertos. Los restos enterrados de Hainuwele produjeron plantas tuberosas como los ñames y los taros, que se convirtieron en la dieta básica de la población local (Husain, 2001: 59).

El ritual del laberinto aparece unido en muchas partes del mundo a la muerte, el renacimiento y a misterios de iniciación. Es la forma de iniciación por la que el candidato, deseoso de resolver los misterios de la muerte y el renacimiento, debe pasar. Medio por el que se prohíbe el acceso a la tierra de los muertos a todos, excepto a aquellos que a través de la ejecución del ritual y de los conocimientos requeridos consiguen el derecho a entrar. Conceptos similares los encontramos entre otras poblaciones. En las tradiciones de los boras, huitotos y ocaimas (cultivadores), los jefes no mueren, continúan viviendo en su cámara sepulcral. En cambio, la gente común es enterrada en el piso de la vivienda, en una fosa simple abierta debajo del fogón (Girard, 1996: 252).

Comentarios sobre la tradición megalítica melanesia

La supervivencia de una costumbre o de una creencia puede explicarse, o bien porque constituye simplemente un vestigio sin otra significación que la de residuo histórico, o bien sobrevivió porque a través del tiempo continúa desempeñando un papel que no

difiere en esencia del que explicó su aparición inicial. Los paralelos etnográficos enlazan el uso de los megalitos y de la actividad ritual conectada a ellos con el mantenimiento de estructuras de poder. Se señala que la erección de estas construcciones se incluye en ambientes en los que el objetivo primordial se centra en la importancia otorgada al estatuto de ciertos grupos familiares o de individuos, involucrándose con la celebración de festivales en los que la acumulación de bienes y la ostentación es el centro de atención. El culto de los antepasados pasa por ser el instrumento que permite la formación y mantenimiento de una clase dominante justificada a través de las genealogías. A través del ritual se sanciona el intercambio de dones y el mantenimiento del poder y riqueza de las élites. Esta transferencia de bienes se establece entre los grupos unidos a través de intercambios matrimoniales (Lacalle, 1997: 323-324). El elemento matrilineal inserto en las estructuras mítico-rituales pasa por ser uno de los aspectos fundamentales en la comprensión de los sistemas de organización de las comunidades megalíticas. En el caso de Malekula, podría definirse como un sistema bilineal. Un mito es complemento de un ritual, implica ritual y ritual implica mito y ambos remiten a una infraestructura social. En este caso, las manifestaciones arquitectónicas megalíticas y el complejo mítico-ritual que es su soporte adquieren su sentido en función del mantenimiento de estructuras jerárquicas, sancionadas a través de la superestructura ideológica.

Hemos de resaltar la importante componente hereditaria que caracterizó al original modelo social megalítico. Algunos autores han pretendido identificar las sociedades megalíticas prehistóricas con el modelo de los «Big Men» o «Grandes Hombres» (comprendiendo por este término a aquellas sociedades con líderes esporádicos y emergentes, a partir de la constitución rápida de riquezas, tipificadas en Melanesia), interpretado como una etapa en la que no se ha institucionalizado plenamente la diferenciación social. Diferimos de tal interpretación. Creemos que en el modelo original megalítico las diferencias sociales y el acceso al poder están claramente institucionalizados a través del parentesco y la herencia, tal y como se mantiene en algunos puntos de Melanesia y Polinesia. Aquellas sociedades que en algunas zonas de Melanesia mantienen una mayor movilidad podrían entenderse como producto de una relajación y disolución de las estructuras parentales, ante una situación de mayor valoración de la riqueza material, sustituyendo a los principios de sangre que definían, en lo esencial, la posición de un individuo en la sociedad, en este caso, causado por el impacto de los valores del mundo occidental en estos grupos.

X. MODELO INTERPRETATIVO DEL ARTE MEGALÍTICO

La información proporcionada por la etnografía y el folklore europeo nos ha mostrado un conjunto de datos bastante coherente y que, por otra parte, se adecúa a la realidad del arte megalítico, lo cual nos permite proponer una interpretación del arte dolménico en los términos que exponemos a continuación.

El conjunto de motivos que constituye el arte megalítico es limitado y hace alusión a la idea del renacimiento, teniendo como base los ciclos astrales. Esto se ve en la continua alusión a temas como la serpiente, la espiral, cuando no, los mismos elementos astrales. La espiral o el laberinto es un importante símbolo de tránsito en el viaje a la muerte, pues evoca el renacer cíclico tras la muerte. Se asocia a la divinidad femenina del umbral. La tumba es concebida como un «mitograma» (Lacalle, 1997: 369): el viaje del muerto heroizado a la tierra de los muertos, emulando el viaje del sol al inframundo, su muerte y resurrección. Los temas que integran el arte megalítico, desde el punto de vista de su significado, los podemos dividir en:

- La Diosa
- La dualidad sol-luna/cielo-tierra: sol-serpiente/hacha-serpiente
- La espiral: símbolo de renacimiento
- Símbolos de heroización-divinización: antropomorfo, antropomorfo-sol, antropomorfo-estrella, antropomorfo-serpiente, antropomorfo-ciervo, antropomorfo-arma.

1. La diosa y las divinidades subsidiarias

El conjunto del sistema religioso estaría presidido por la Diosa. La Diosa abarca buena parte de las representaciones artísticas. Es plasmada de forma realista; simplificada, mediante los elementos que mejor la definen: collar, senos, pareja de pies; mediante formas más o menos abstractas: en forma de escudo o choza, motivos cuadrangulares... o mediante símbolos o atributos. Se la representa como figura abstracta, como ser femenino, bajo su manifestación de serpiente o asociada a ciertos elementos o atributos (hacha, báculo, espiral). El hacha y el báculo serían símbolos lunares, de muerte. La doble hacha es indicador del proceso de muerte y renacimiento lunar, representa al creciente frente al menguante. De forma similar el báculo aparece, a veces, dispuesto en pareja, en direcciones opuestas, como vemos en el menhir de Kermarquer, Morbihan, o en la losa de Table des Marchands, indicando el doble proceso lunar de muerte y renacimiento, manifiesto en el creciente y el

menguante. Mediante ellos se hace alusión al principio masculino, lunar, vinculado a la Diosa. Sería una especie de deidad subsidiaria o complementaria de la Diosa en su función de divinidad lunar andrógina.

La espiral-laberinto alude al renacimiento, atributo de la Diosa, de los ciclos de renovación que ella representa. El motivo digital/arcos concéntricos debe tener un sentido similar de renacimiento, renacer y acceder a los principios divinos. Los arcos concéntricos evocan la forma del arco iris, puente al Más Allá. La espiral/círculos concéntricos es el principal atributo de la Diosa, como portadora de muerte y renacimiento.

La Diosa es concebida como serpiente, es decir como tierra/agua/luna, o bien, se la vincula con el hacha, el báculo o el toro, es decir, concebida como luna andrógina, o luna llena, en la que el toro, el báculo o la doble hacha aluden al elemento complementario masculino en forma de creciente-menguante. De esta forma, la Diosa puede aparecer como serpiente, o asociada, e incluso sustituida por los símbolos de la deidad o principio complementario masculino. Frecuentemente, estos elementos aparecen flanqueando la entrada a la cámara o a la tumba o en el mismo umbral. Estos elementos la definen como diosa lunar y de la muerte.

Se entiende que la Diosa es una diosa cósmica, creadora, diosa de los ciclos, del renacimiento, de la vida y de la muerte. Algunos motivos son representativos de los aspectos femeninos de la divinidad, otros son sus aspectos masculinos, como deidades secundarias. La Diosa es concebida como ser femenino, como luna llena, portadora de vida, o como luna negra portadora de muerte. Por ello, en muchos sepulcros su imagen es reproducida como diosa doble. Como principio femenino se manifiesta principalmente como diosa tierra y como luna llena. Sus emanaciones o deidades secundarias, subsidiarias, serían el sol y la luna masculina (el creciente y el menguante). Ambos serían divinidades del cielo, frente a la tierra femenina; unión divina del Cielo y la Tierra que se expresaría como sol-serpiente o hacha-serpiente. El sol, masculino, sería representado a través de soliformes, por el caballo y el ciervo; el creciente-menguante lunar (deidad asociada al trueno) sería figurado mediante el toro, (en otras ocasiones por el cáprido o el cerdo/jabalí), el creciente, el hacha o doble hacha (creciente-menguante) y el báculo. Estos últimos elementos son situados preferentemente en zonas de acceso a la tumba o a la cámara, evocador del rito de tránsito a la muerte. La lucha del héroe contra la serpiente o el toro se entiende como el rito de paso a la muerte, de la lucha contra la oscuridad y la muerte, contra la deidad de la noche.

En el Mediterráneo vemos con frecuencia la imagen del toro junto al hacha. En el occidente europeo, en Gavrinis, aparece el hacha y el toro. Esta misma conjunción se podría observar en Mané er Hroéck y la podemos ver en el arte rupestre europeo. El paralelo más estrecho con la divinidad que representa el toro, lo creemos quizás poder identificar en el céltico Cromm Cruach, cuerno ensangrentado, deidad a la que los celtas dedicaban sacrificios. El principio masculino solar se opone y fecunda a la

Diosa tierra en primavera, sol-serpiente, pero, a su vez, el toro es el hijo y pareja de la Diosa, que explica la androginia de la luna, el cuerno masculino que fecunda a la Diosa como luna llena (o como lluvia que fecunda la tierra) bajo la dualidad hacha-serpiente. A través de los mitos griegos, sabemos que Pasifae (manifestación de la Diosa) se unió a un toro. El rey Minos fue hijo de Europa y de Zeus convertido en forma de toro. Diferentes versiones que reflejan esta unión sagrada.

Las distintas manifestaciones/avatares de la divinidad polimorfa acaban desarrollando perfiles propios, de manera que lo que originalmente pudo ser concebido como un polimorfismo: un conjunto de manifestaciones o deidades secundarias, que en última instancia forman parte de la deidad general femenina, Diosa de la Naturaleza, acaban desembocando cada vez de forma más acentuada en deidades autónomas con perfil propio. Diosa megalítica, del eterno renacer, ogresa, guardiana del laberinto, del Más Allá, diosa de la Vida y la Muerte. Cada día, cada mes, cada año se produce la renovación, el eterno renacer. Se libra la batalla entre la luz y la oscuridad que anuncia el renacer a una nueva vida.

2. El mitograma

La Diosa y el toro, guardianes de la entrada

La zona de acceso a la cámara o al sepulcro son los umbrales de acceso al Más Allá. En las cuevas sepulcrales de Marne, encontramos la imagen de la Diosa presidiendo la entrada a la cámara sepulcral (Fig. 86). Esta ubicación se repite en multitud de casos (Fig. 87). La vemos presidir este espacio en los sepulcros de La Bellée, La Pierre Turquoise, Le Trou-aux-Anglaise, Tressé... En otras ocasiones aparece representada varias veces a lo largo del sepulcro, si bien suele localizarse frecuentemente marcando las zonas de tránsito.

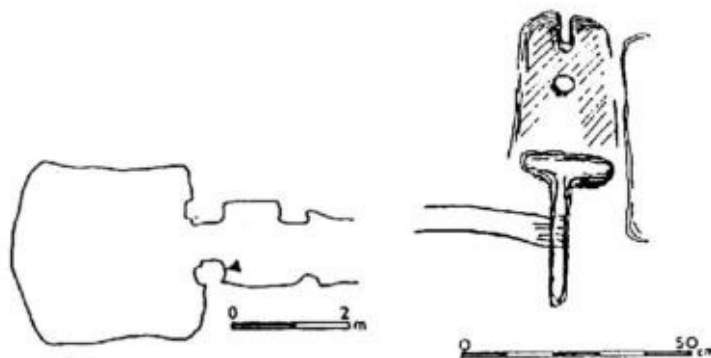


Fig. 86. Les Houyottes, Courjeonnet, Marne. Hipogeo 2. [Twohig, E. S. 0980, fig. 193. Plano según Bailloud.]

A veces, el lugar de la Diosa es ocupado por la serpiente, su manifestación, o bien por el toro, su animal asociado, que actúa como guardián. En el dolmen de Pantano

de Navalcán (Toledo) (sepulcro de corredor), una estatua-menhir está colocada en la entrada de la cámara (Fig. 88a). En ella, en el anverso, se aprecia una serpiente que recorre verticalmente la estatua antropomorfa (Bueno y Balbín, 1994). De modo similar, en el dolmen de Guadalperal (Cáceres) (sepulcro de corredor), una estatua menhir en la zona de acceso a la cámara está decorada con serpentiformes y cazoletas (Fig. 88b). El corredor está orientado hacia el naciente solar. Su significado simbólico: el sol penetra por la entrada y el corredor y vence a la serpiente/fecunda a la Diosa.

A ambos lados de la entrada de la tumba subterránea de Anghelu Ruju (Alghero, N. de Cerdeña) aparecen astas de toro en creciente asociadas con dobles círculos concéntricos (Fig. 89a). En la sepultura de Mandra Antine (Thiesi, Cerdeña, Italia), por encima de la entrada a la cámara, pueden verse sendas astas de toro. En este caso, la figura del toro a la entrada del sepulcro o de la cámara actúa en su papel de guardián. Representaciones de cornamentas de toros se observan en otros sepulcros como en Ile Gaignog, Landéda. En la losa de cubrición de Gavrinis encontramos la figura del toro y el hacha, en medio de la profusión de decoración en torno al tema de la espiral/laberinto (Fig. 89b). El sepulcro está orientado hacia el Sureste, hacia el orto solar del solsticio de invierno, evocando el ritual de la muerte del sol y su renacimiento tras su enfrentamiento con la divinidad de la noche. La muerte y resurrección del dios solar implicaría la muerte y renacimiento del rey sagrado. En la reconstrucción de la decoración que existía en el muro de entrada a la cámara del tholos de Atreo podemos ver el rito del toro (Fig. 80).

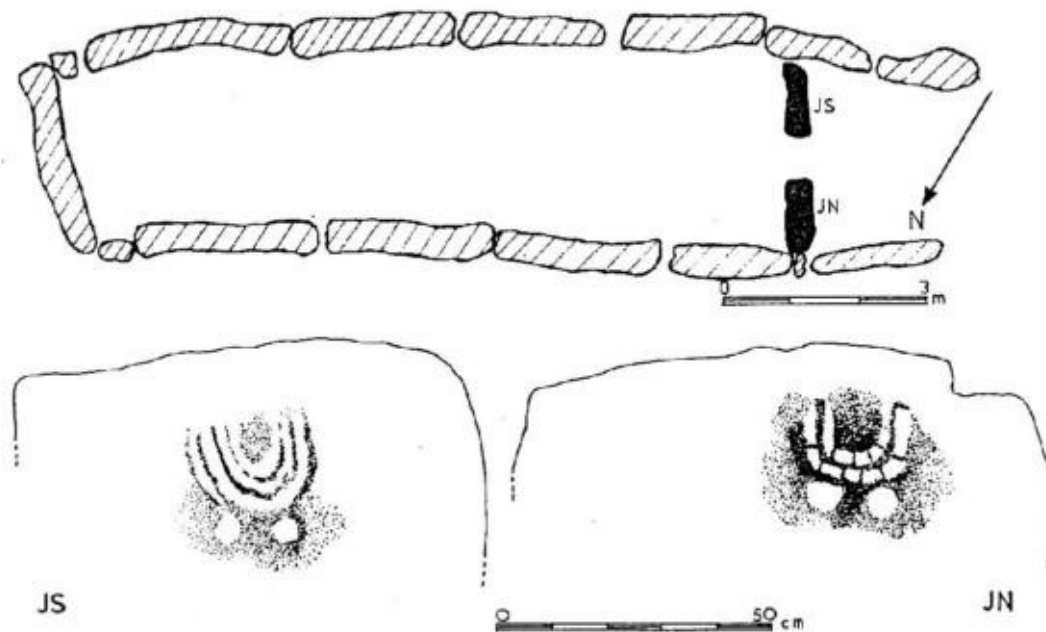


Fig. 87. La Pierre Turquoise, St. Martin du Tertre, Val d'Oise. [Twohig, E. S. (1981), fig. 187. Plano según Peek.]

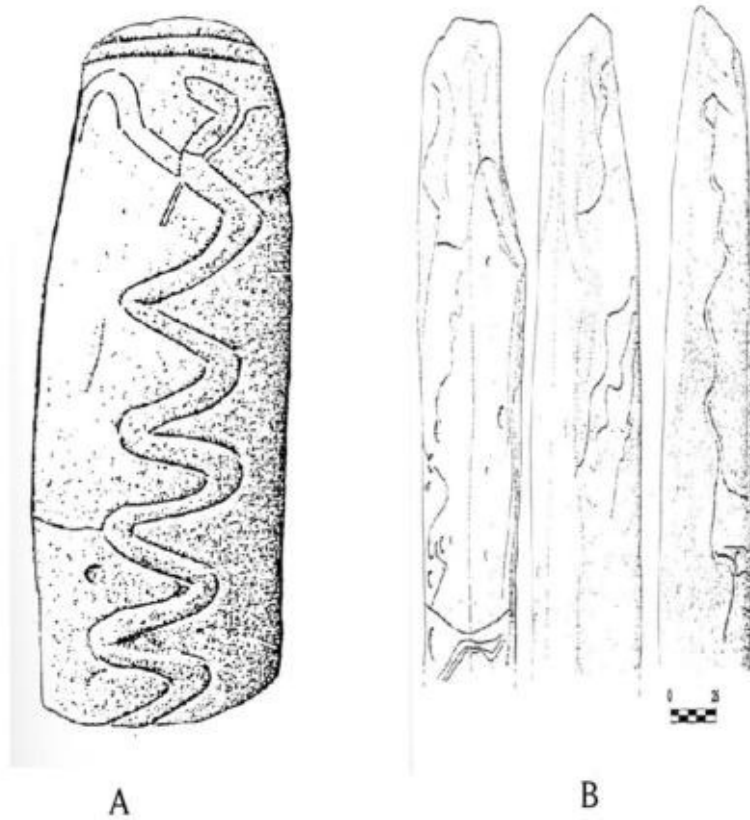
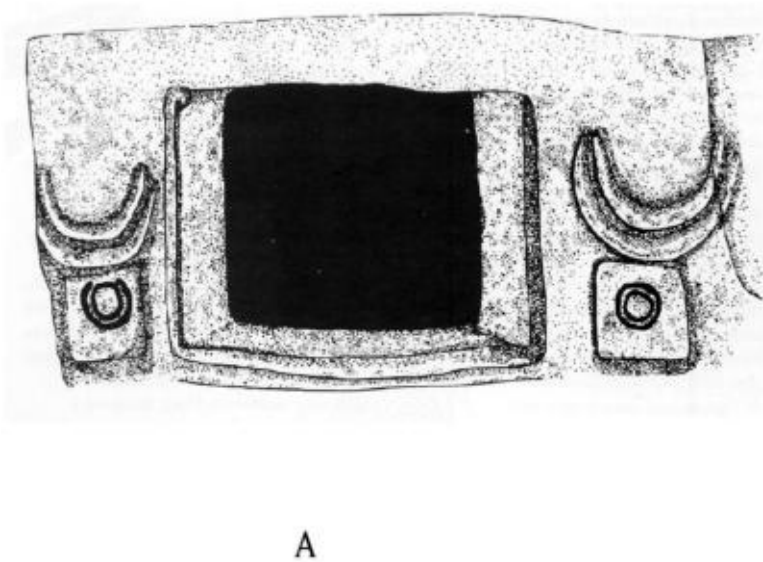
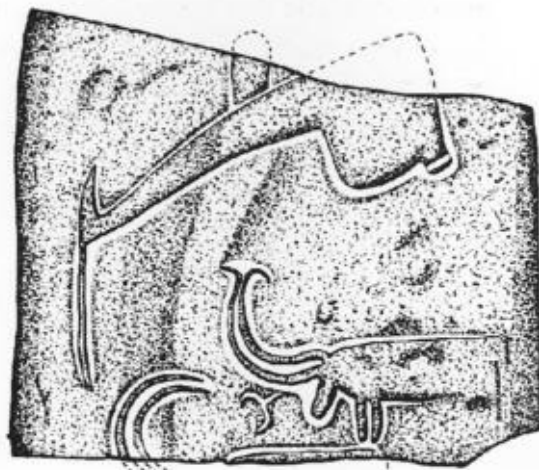


Fig. 88. A. Pantano de Navalcán (Toledo, España). Serpiente grabada que recorre en vertical la escultura. **B.** El Guadalperal (Cáceres). Serpiente vertical a lo largo de la escultura. [Bueno, P.; Balbín, R. (1994).]



A



B

Fig. 89. A. Tumba subterránea de Anghelu Ruju, Alghero, Cerdeña; fines del IV milenio a. C. Astas de toro asociadas a doubles círculos concéntricos a ambos lados de la entrada. [Gimbutas, M. (1996), pg. 269, fig. 417. Tomado de Tanda, 1977.] **B.** Hacha y dos toros con gigantes cuernos grabados en la losa que cubre la cámara de Gavrinis, Larmor-Baden, Francia. [Gimbutas, pg. 291, fig. 458. Tomado de Le Roux, 1985.]

El viaje solar al Más Allá

El túmulo de tierra que cubre la sepultura emula la idea de la montaña y la caverna (Lacalle, 1997: 370), quizás un eco o traslación de la primigenia caverna mítica paleolítica. En ella se emula el viaje solar al inframundo, al internarse en el seno de la tierra, de la Diosa Madre. Este viaje es representado metafóricamente por medio de embarcaciones, a través del tema mítico de la caza de ciervos o con la marcha de cuadrúpedos (équidos) o carros.



A

B

Fig. 90. Representaciones de barcos ceremoniales grabados en tumbas megalíticas. **A.** New Grange. **B.** Mané Lud. [Gimbutas, M. (1996), pg. 247, fig. 384.]

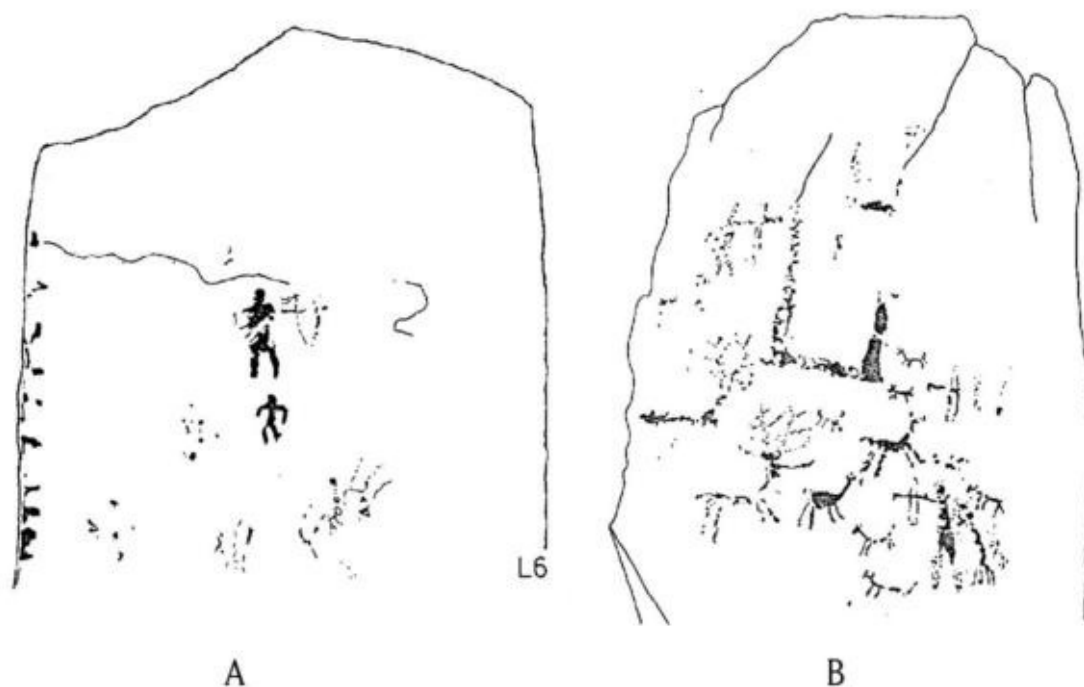


Fig. 91. A. Escena de cacería. Lubagueira 4, Couto da Cima, Viseu. [Twohig, E. S. (1981) fig. 39.] **B.** Cacería de ciervos. Juncais, Queiriga, Viseu. [Twohig, E. S. (1981) fig. 45. Según Leisner, 1956.]

El viaje del alma al Más Allá es expresado a través de la travesía del barco. En Mané Lud (Locmariaquer, Francia) se representaron embarcaciones (Fig. 90b) junto a la imagen abstracta de la Diosa y el signo yuguiforme (Briard, 1995: 135). Se describiría el viaje del muerto heroizado hacia la Diosa y el dios toro de la muerte. El barco aparece también en Petit Mont (Arzon, Francia) o en Newgrange (Boyne Valley, Irlanda), en el que vemos la nave en conjunción con el disco solar (Fig. 90a). En Egipto era el navío en el que el dios Sol realizaba sus viajes, en particular el viaje que hizo de noche hacia las orillas del otro mundo, llevando con él las almas de los muertos beatificados. En el mundo megalítico la expresión gráfica de la idea del viaje solar por el mar es una metáfora del viaje del alma tras la muerte. En el s. IX a. C. encontramos la presencia de barcos en las tumbas villanovianas de Tarquinia, expresando la idea del viaje a la ultratumba (Blázquez y otros, 1994: 88).

En cuanto a «La caza del ciervo», como alegoría de la muerte solar y su tránsito al Más Allá, lo podemos ver en Juncais, Queiriga, Viseu, donde se aprecia una cacería de ciervos (Fig. 91b), así como en Lubagueira 4 (Couto da Cima, Viseu) (Fig. 91a). Posibles équidos se observan en el sepulcro de Cubillejo de Lara de Los Infantes (Burgos). El ciervo y el caballo han sido símbolos del sol y se reproduce míticamente su viaje al inframundo, su muerte como metáfora del viaje del difunto al Más Allá, de modo análogo al sol, como símbolo de heroización (Lacalle, 1997: 332-333). El mismo tema es frecuente también en el arte esquemático y levantino, donde es comprensible bajo los mismos parámetros significativos, como la idea del viaje del sol al inframundo, su muerte y renacimiento, idea con la que se identifica el personaje, que es así heroizado. Un sello de oro micénico de las Tumbas reales ofrece una escena de la caza del ciervo. El cazador, en su carro de guerra tirado por caballos,

se lanza sobre el animal y está a punto de disparar contra él su flecha (Biedermann y otros, 1967: 136). Escenas de cacerías también se conocen en la estela hispanorromana de Lara de los Infantes, en Burgos, que indican la tradición de la concepción de la caza como metáfora funeraria.

La tumba megalítica de Kivik, Scania, de la Edad del Bronce, presenta losas grabadas (Briard, 1987: 129). Entre ellas una con grabado de un carro con un individuo y ruedas solares de cuatro radios, rodeado de cuadrúpedos y antropomorfos, lo que sería otra evocación del viaje funerario y solar al Más Allá del difunto heroizado. Esta idea mítica seguirá teniendo reflejo en el culto funerario. En las tumbas de carro, el jefe muerto es enterrado con el carro y los caballos del sol que tiran de él, relacionándose con la veneración al ancestro deificado, identificado con el sol.

La espiral-laberinto. La idea de renacimiento

Es muy frecuente la decoración a base de espirales y círculos concéntricos que evocan a los astros y a la idea de renacimiento tras la muerte que ellos anuncian (Fig. 92), como principios religiosos que explican la muerte y resurrección del alma.

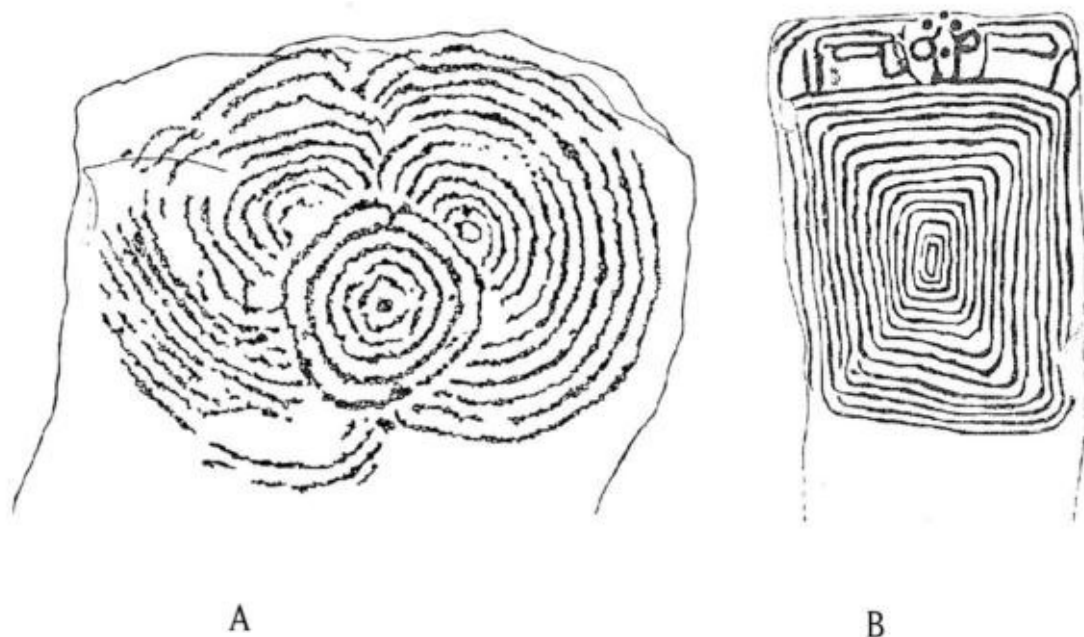


Fig. 92. La espiral-laberinto. **A.** Sess Kilgreen, Co. Tyrone (Irlanda). [Twohig, E. S. (1981) fig. 209.] **B.** Laberinto. Casal (Insalde, Paredes de Coura, Portugal). [Twohig, E. S. (1981) fig. 271.]

En Gavrinis los círculos concéntricos forman la decoración integral del sepulcro. En Knockmany (Co. Tyrone, Irlanda), la decoración de la cámara es de círculos concéntricos. Lo mismo ocurre en Loughcrew (Co. Meath, Irlanda), Cairn 1, y en otros sepulcros. La Tumba xxvi de Montefrío (Granada) presenta decoración de arcos concéntricos. La tumba de Arroyo de las Sileras (Espejo, Córdoba) cuenta con un

ortostato decorado con dobles espirales, círculos concéntricos y elipses (Cabrero, 1988, T. 1: 638-639). El tema también se encuentra en el sepulcro de Haza del Trillo (Jaén). En la decoración encontramos frecuentes alusiones a ciclos solares y lunares: dobles espirales, agrupaciones de círculos concéntricos, círculos o espirales en número de tres o cuatro, aspectos que remiten a la idea de renovación y renacimiento.

Representaciones del muerto heroizado

De entre los distintos temas plasmados destaca el antropomorfo. En algunos casos se trata de antropomorfos todavía bastante reconocibles, en otros, el proceso de abstracción los ha reducido a auténticos esquemas. Se trata de una imagen de los antepasados, los legendarios fundadores, heroizados o divinizados tras su muerte (Lacalle, 1997: 371). Se representarían como figuras antropomorfas, o bien, mediante elementos asociados a ellas o que les sustituyen: soliformes, cazoletas, serpentiformes. La asociación antropomorfo-serpentiforme, antropomorfo-soliformes, antropomorfocazoleta, antropomorfo-cérvido se entendería como símbolo de divinización (Lacalle, 1997: 331-339, 371). Se produce una cierta identificación entre el personaje humano con los elementos propios de la divinidad: la serpiente, el sol, el ciervo, el caballo. Otras veces el armamento es utilizado con el mismo fin, evocando a los antepasados. Es decir, que los elementos que aluden a la divinidad, podemos encontrarlos junto a la figuración del antepasado o incluso sustituyéndolo, como indicación de la heroización o divinización del personaje.

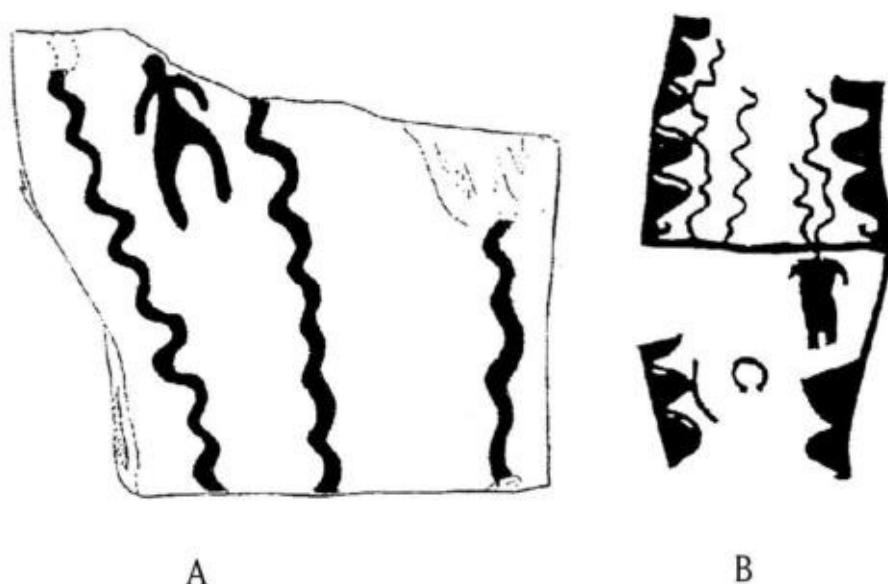


Fig. 93. Personajes heroizados. **A.** Padrão, Vandoma, Porto. [Twohig, E. S. (1981), fig. 29.] **B.** Antelas, Oliveira de Frades, Viseu. [Twohig, E. S. (1981), fig. 37. Según Alburquerque y Castro.]

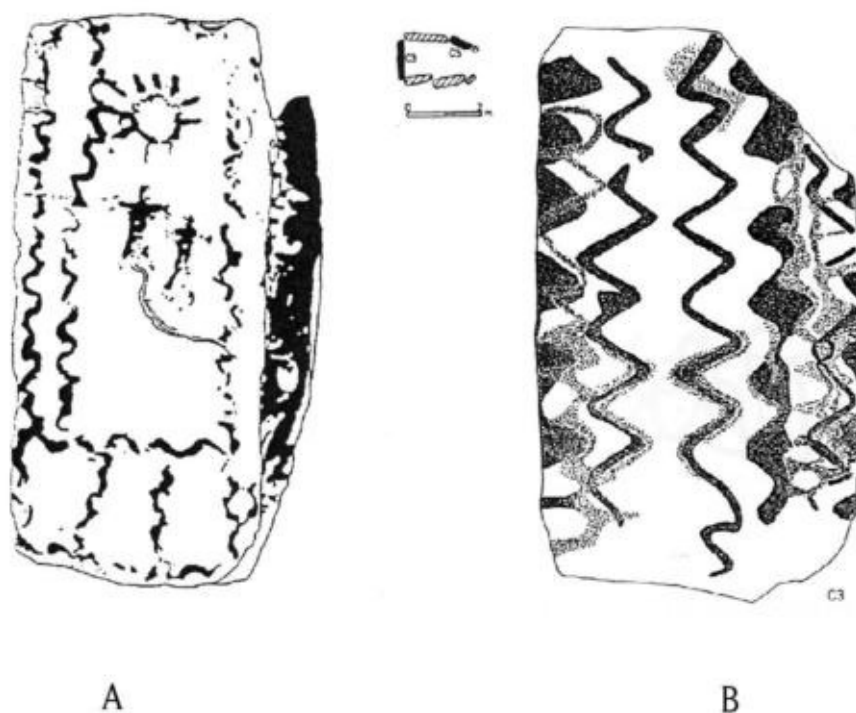


Fig. 94. Símbolos de heroización/divinización de difuntos. **A.** Universidad de Porto. [Twohig, E. S. (1981), fig. 69.] **B.** Santa Cruz, Oviedo, Asturias, España. [Twohig E. S. (1981), fig 14. Según Vega del Sella.]

Serpentiformes afrontados en torno a un elemento central (enmarcando a un diseño central, normalmente un antropomorfo) es un esquema gráfico que se repite en diversas ocasiones, hecho que ocurre en Moreno 3 (Fonelas, Granada), Padrão (Vandoma, Porto), en el ortostato de la Universidad de Porto, o en el de Antelas (Oliveira de Frades, Porto) (Fig. 93-94). Antropomorfos esquemáticos junto a serpentiformes podemos verlos también en otras tumbas, como en Castañeira, o en Sallas, en Galicia. A veces sólo se representan los serpentiformes: Santa Cruz (Oviedo) (Fig. 94b), Barrosa (Áncora, Minho). En el ortostato de la Universidad de Porto (Fig. 94a), un soliforme preside una composición con dos antropomorfos, enmarcados por serpentiformes. En Padrão, otro antropomorfo se presenta rodeado de serpentiformes (Fig. 93a). El esquema utilizado es, en resumen, los serpentiformes afrontados a los que se le puede añadir el antropomorfo central y/o un símbolo solar (sol, espiral...). Son numerosos los casos conocidos que muestran que estos símbolos han sido utilizados en ambientes funerarios para representar al muerto heroizado. Su valor proviene de la conjunción de lo solar frente a lo ctónico (Fig. 95). El héroe solar es el vencedor de la serpiente. La serpiente es el atributo del jefe hacedor de lluvias.

La figuración solar (Fig. 96) adquiere los siguientes significados (Lacalle, 1997: 373): representación de la divinidad; símbolo de heroización (identificación del individuo con la divinidad); símbolo de poder (identificación de un rango específico). La identificación del poder terrenal con el divino es el modo habitual que adoptan las élites para arrogarse el poder. El cargo de monarca o jefe es habitualmente identificado por el emblema de la divinidad: el ciervo es un emblema real entre los merovingios (Aries y Duby, 1991: 97); el halcón es un emblema del faraón en Egipto;

el sol es un emblema real entre los natchez. Son muchos los ejemplos en los que la «serpiente», «toro», «ciervo» han sido utilizados como indicadores de heroización de determinados personajes, así como del rango social que ostentan. Estos elementos han debido adquirir una significación similar en las tumbas megalíticas, sobre todo, en este contexto funerario, en el que las figuraciones adquieren un significado de representación de los difuntos. Báculos, hachas, puñales, etc., cuando aparecen en alusión de los difuntos, deberían entenderse como indicadores de rango del individuo al que hacen alusión. Por su parte, la presencia de manos o parejas de pies debe entenderse con el mismo sentido. Puede en algún caso actuar como símbolo de la divinidad, pero lo más frecuente es que represente al difunto heroizado, identificado con la imagen de la divinidad. Así pues, el conjunto de estos símbolos son representativos de las divinidades y de los individuos que se identifican con ellas.

Para poder conocer el significado de los distintos motivos en época prehistórica es útil conocer qué papel han desempeñado posteriormente en contextos funerarios. Se poseen documentos funerarios repartidos por zonas del Mediterráneo del I milenio a. C. que permiten contrastar los temas y sus significados, facilitado por el conocimiento de inscripciones y por una mayor documentación escrita.

En la urna de Demetriade (Museo del Volo) aparecen prótomos de caballos sobre serpientes con una inscripción que dice: «A los héroes y heroínas fundadores» (Blázquez, 1977: 54). En el Monumento a Ciudadela se muestra a un varón con una estrella sobre la cabeza y sosteniendo un caballo. La estrella que lleva sobre su cabeza nos indica que el muerto fue asimilado a Helios. El gran número de signos astrales que aparecen sobre estelas indígenas de época romana en toda la Península Ibérica confirma que existía la creencia en el carácter astral del Más Allá. Las estrellas, según Blázquez, representan al difunto heroizado (Blázquez, 1991:47-50; Blázquez, 1977: 436). Reflejan la idea de la inmortalidad de las almas y el destino astral de los muertos.

El caballo y el ciervo suelen acompañar al muerto en su tumba con un significado solar. El ciervo, entre los merovingios aparece en las tumbas con significación solar y como símbolo de la realeza (Aries y Duby, 1991: 97). En la estela del Museo Arqueológico de Oviedo, en ella el ciervo aparece junto al caballo, explicándose por la asimilación de uno a otro animal. En la lápida del Museo de Pamplona aparece sólo el ciervo (Blázquez, 1977: 276, 286). La doble estela del Museo de Lisboa contiene una representación de un ciervo. La estela de Rabanales contiene un ciervo debajo de una inscripción funeraria. La importancia que adquiere la serpiente en este tipo de cultos se atestigua en numerosos documentos artísticos. La culebra llegó a ser una figuración del muerto y su presencia se hizo tan necesaria que cuando el héroe es representado a caballo, aquélla aparece enroscada al árbol (Blázquez, 1977: 57-58). En estelas griegas aparecen las ofrendas a los difuntos heroizados, montados éstos a caballo delante de una columna en la que se enrosca una serpiente (Chapa, 1985: 205). En cuanto al armamento, es habitual encontrar al difunto heroizado

acompañado de su símbolo de poder, tal y como se reproduce en el arte de diferentes épocas, en monumentos conmemorativos (Lacalle, 1997b: 176).



Fig. 95. Conjunción sol-serpiente. **A.** Barclodiy-Gawres, Anglesey (Gran Bretaña). [Twohig, E. S. (1981), fig. 268.] **B.** Bulhóa, Monsaraz, Alentejo, Portugal. [Twohig, E. S. (1981), fig. 75.]

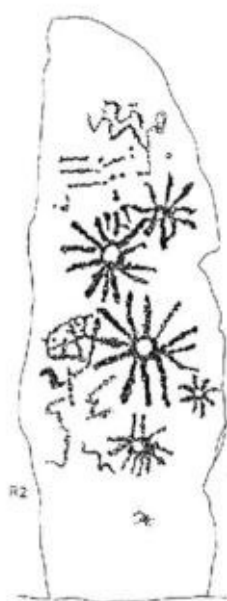


Fig. 96. Soles. Loughcrew (Co. Meath, Irlanda). Caim I. [Twohig, E. S. (1981) fig. 217.]

Con frecuencia los sepulcros están orientados en dirección Este o Sureste. La energía solar impregna de vida los ortostatos, un signo del renacer. El rayo del sol naciente que ilumina las losas representa la energía de nueva vida, el renacer de los allí enterrados como astros. Un menhir de una isla de Bretaña tiene un grabado que sólo se descubre en ciertos días de manera muy baja. En algunos, el relieve es tan tenue que se distingue únicamente en aquellas horas que el sol le hiere con un ángulo

especial que aumenta su visibilidad (Piggot, 1934: 175). En Newgrange, en el solsticio de invierno, cuando muere y renace el sol, su luz se proyecta sobre la decoración de la cámara. Los constructores de megalitos conocían muy bien los movimientos de los astros, de ahí que los monumentos orientados adecuadamente sirvieran para registrar sus movimientos, a través de juegos de luz y sombra que se proyectan en ellos, tanto en los menhires como en el interior de las cámaras dolménicas. Determinadas zonas permanecen en sombra durante algunos momentos del año, mientras que son iluminadas en otros. Mitológicamente, la iluminación del sol sobre piedras y decoraciones sería interpretada como el renacer astral de los allí enterrados al recibir la energía divina. Funcionalmente actúan como hitos calendáricos. Este conjunto de símbolos conforma una mitología. El proceso de renovación de la luna y el sol naciente al penetrar por el corredor y librar la lucha contra la oscuridad anuncia la vida tras la muerte, el renacer como astros en un Más Allá celeste al que aspira la élite allí enterrada. A través de los rituales y del sacrificio animal y en un contexto de ceremoniales se espera ganar un sitio tras la muerte. Aquellos antepasados elevados a la categoría de héroes o dioses ayudarían a garantizar la fertilidad de las cosechas. Las ceremonias ligadas al calendario son básicas.

3. La función social del arte y la mitología

El ritual megalítico sería la prueba iniciática instituida por el héroe mítico para seleccionar a los hombres, héroe fundador con el que ciertos linajes vinculan sus orígenes y que es evocado a través del arte. Círculos concéntricos, espirales, laberintos, poseen este valor iniciático. El laberinto aparece como escenario de una prueba iniciática. Encierra una idea de selección en torno al viaje iniciático al que alude. La prueba del laberinto es un requisito para conseguir la iniciación que constituye un segundo nacimiento. Es fácil de suponer que un ritual similar se llevaría a cabo en tumbas-santuario como Newgrange o Gavrinis, en la que en el solsticio de invierno el monarca sagrado emulara el curso del sol que muere y renace, que vence a los poderes del dios de la muerte, el toro, para renacer como personaje investido de poder sagrado, logrando así acceder a un Más Allá Celeste. Muchos de los monumentos culturales megalíticos (círculos de piedra, alineamientos, taulas) jugarían un importante papel en ritos de entronización/matrimonio y renovación de los jefes o reyes sagrados, vinculándose con los ciclos luni-solares.

La ideología legitima un tipo de organización. Para acceder al ritual el individuo debe superar la prueba u obstáculo, para ello debe presentar una ofrenda a la Diosa, en Melanesia, jabalíes, en otras ocasiones el toro, lo que implica una participación restrictiva en este tipo de ritos. Sólo aquellos que poseen un determinado status se encuentran en condiciones de realizar la ofrenda que se exige para alcanzar la

salvación. La ideología legitima y ratifica un estado de cosas. De ahí el carácter sacro otorgado al ganado, principalmente al cerdo y al toro, y a su sacrificio ritual, justificando de este modo el control que ciertos sectores de la sociedad ejercen sobre ellos, actuando como bienes de prestigio, siendo evaluadores del acceso a los privilegios en la vida de ultratumba y paralelamente a la promoción social. Elementos que dentro del marco de la mitología del matrimonio que rodea al fenómeno megalítico han podido desempeñar el papel de pagos nupciales, proporcionando la mujer, rango e inmortalidad.

Los paralelos etnográficos enlazan el uso de los megalitos y de la actividad ritual conectada a ellos con el mantenimiento de estructuras de poder. La erección de estas construcciones se incluye en ambientes en los que el objetivo primordial se centra en la importancia otorgada al estatuto de ciertos grupos familiares o de individuos. El culto de los antepasados pasa por ser el instrumento que permite la formación y mantenimiento de una clase dominante, justificada a través de las genealogías. La heroización o divinización de los difuntos pertenecientes a linajes nobles se convierte en la base de la preeminencia que ciertos sectores de la población adquieren en el sistema local. Los megalitos desempeñan su papel al establecer la posesión de la tierra por el grupo que se identifica con la figura del antepasado fundador divinizado. Los sepulcros megalíticos, donde se entierra la élite, con sus diversas tipologías, tamaños y ajuares son la plasmación de la organización social piramidal, basada en la existencia de una casta social noble dividida en rangos, situada por encima del resto de la población. La línea de filiación con los antepasados, especialmente la que los une o separa de la Gran Diosa, es el elemento principal que marca el estatuto social. La Diosa, el principio femenino, su representante social en la tierra, es la garante de la inmortalidad y de la transmisión de los poderes políticos. El sepulcro megalítico queda así definido como panteón familiar y a la vez como «mitograma» que realza los orígenes de estas familias, descendientes de jefes.

La mitología se hace inteligible al integrarla en la totalidad de los hechos. A través del ritual se sanciona el intercambio de dones y el mantenimiento del poder y riqueza de las élites. Esta transferencia de bienes se establece entre los grupos unidos a través de intercambios matrimoniales, poseyendo una función económica muy clara: mantener la estabilidad de ciertos linajes mediante la regulación de la transmisión de sus propiedades. Las comunidades megalíticas podrían definirse como grupos organizados sobre redes de alianzas entre individuos de alto rango en la que los matrimonios y los funerales actúan como mecanismos de exhibición de riqueza. Se puede decir que el factor prestigio actuará como promotor en la creación de un excedente. El hacha es un elemento integrante de los ajuares, sin duda diversos objetos, como el citado, ejercieron como el equivalente de la moneda en los intercambios. Los megalitos se inscriben en un contexto de ceremonias de vida-fecundidad y muerte, por una parte propiciatorias de la fecundidad en general, pero por otra, legitimadoras de un poder social.

CUARTA PARTE

EL MITO DEL HÉROE

XI. EL MITO DEL VIAJE AL INFRAMUNDO DEL HÉROE

1. Caracterización del mito

Dada la importancia de este mito en la Historia de las Religiones, y puesto que atribuimos su amplia difusión a su arcaísmo y a su vinculación originaria con lugares de culto prehistórico: cavernas-santuario paleolíticas y sepulcros megalíticos, nos lleva a detenernos un poco más en su estudio. Se trata de un mito con unos incidentes y elementos concretos que lo constituyen que se mantienen en las culturas en las que se detecta. Este hecho nos lleva a analizar las estructuras recurrentes que presenta para tratar de abstraer su significado y función, en aras de comprender el sentido que poseyó originalmente, su razón de ser (Lacalle, 1997: 214-222).

La lucha del héroe contra un animal poderoso o gigante, seguida de su muerte, es un tema que se encuentra en la mitología de la mayoría de los pueblos. El «Viaje al Más Allá» constituye la empresa del héroe mítico (García Gual, 1985: 26). Ese más allá es el mundo negado a los mortales de condición efímera, el ámbito vedado, el mundo de los dioses y de los muertos. Nos encontramos con infinidad de variantes sobre este tema, en ellas las modificaciones se producen a nivel formal pero la estructura y el tema son siempre una constante. En todas ellas el objetivo del héroe se cifra en la consecución del tesoro oculto, asociado a la inmortalidad y al matrimonio con la bella dama. Para ello debe superar el obstáculo que constituye el «guardián», representado en las diferentes versiones por la serpiente, el dragón, el toro, grifo o cualquiera de sus sustitutos (Fig. 97). Este tesoro se halla custodiado en el fondo de una caverna, árbol, lago o fuente y será la conquista del fruto del árbol o sus equivalentes lo que le llevará a alcanzar la inmortalidad (Eliade, 1985: 128-135; Beresniak y Random, 1989: 14). Este mito lo tenemos atestiguado en las fuentes escritas en Summer en el III milenio a. C. Conocemos el caso de un mortal, Gilgamesh, rey de Uruk, el cual en su búsqueda de la inmortalidad toma la decisión de dirigirse al lejano «País de los Vivos» para talar los cedros y llevárselos a Uruk, teniendo que enfrentarse al monstruo guardián de los cedros, al que vence. Kramer, conocedor del parentesco que vincula a todas estas narraciones, lo denomina «El primer San Jorge» (Kramer, 1985: 191-198).

Diversos autores han señalado que la estructura de la mitología heroica es de carácter solar (Eliade, 1985: 135). El héroe es asimilado al sol, siendo su curso diario el equivalente al viaje realizado por el héroe a la «Tierra de los muertos», su muerte y resurrección al alcanzar la inmortalidad. La gruta desempeña el papel del vientre

materno, del que parte y al que vuelve toda vida.

Procedente de Creta es otra conocida variante vigente en época prehistórica, la historia de Teseo y el Minotauro. El Minotauro guardaba el secreto del Laberinto en Cnossos y finalmente fue vencido por Teseo, ayudado por Ariadna, la hija del rey cretense. El *Enuma elish*, composición poética escrita en asirio-babilonio, recoge esta lucha contra el dragón. En él se narra el combate entre Marduk y Tiamat, identificando al dragón Tiamat con el caos y el mar. En el festival del Año Nuevo Babilonio, llamado Akitu, se recitaba el *Enuma elish*. En esta celebración el rey encarnaba ritualmente a Marduk en su lucha contra el caos. El texto ha sido llamado drama o misterio y era ejecutado con motivo de la sucesión de un nuevo rey (Frankfort, 1988: 333-352). Su finalidad era celebrar la entronización del rey al principio del año natural, fortaleciendo su poder sobre la naturaleza con la ayuda del dios al que representaba. Conford supuso que los acontecimientos de la fiesta de Akitu prueban que el mito cosmogónico babilonio referente a Apsu, Tiamat y Marduk tiene en su totalidad un origen ritual. No podía concebir que una historia como la de Marduk, que despedaza a Tiamat para formar el cielo y la tierra pudiera surgir más que como la incomprensión de un ritual en el que un sacerdote que representaba al rey, vencía a otro, que llevaba una máscara de dragón y representaba las fuerzas del desorden.

En la India es conocido bajo la forma de la lucha de Indra contra el dragón Vrtra, siendo el tema de varios himnos védicos. En Egipto, el faraón, identificándose con la divinidad solar, era el encargado de acabar con la serpiente/dragón Apofis, su enemiga. Darío se juzgaba un nuevo Thraetaona, héroe mítico iranio, de quien se decía que había dado muerte a un monstruo tricéfalo, para él y por él la historia era regenerada. El mito del héroe y la serpiente allí donde la tradición se mantiene se halla unido a los grandes soberanos, reyes y jefes que se consideran imitadores del héroe primordial. Este tipo de leyendas han sido vinculadas a los orígenes divinos de dinastías y monarquías de diversa procedencia, presentando una estrecha relación con los problemas de justificación y legitimación de la soberanía y el poder.



Fig. 97. La lucha contra el dragón. Cultura Mochica, Perú. [Hall (1976).]

En la Península Ibérica poseemos vestigios de este tipo de relatos que se refieren a los orígenes míticos de la monarquía tartésica (Caro Baroja, 1975: 113-118; Bermejo, 1978b; Bermejo, 1994: 152-154; Blázquez, 1991: 32-35; Tejera, 1992-93;

Paredes, 1985: 211-217). Conocemos a Gerión, mítico rey de Tartessos que presenta un aspecto sobrenatural por poseer tres cabezas. Se dice que nació en una cueva, en la montaña de la plata, fue dios de los toros al que Hércules robó sus rebaños.

En América abundan los mitos sobre *tricksters*, transformadores o héroes culturales. Textos que a menudo explican la existencia de instituciones o costumbres determinadas. P. Radin y W. Le Barre relacionaron a este personaje con el chamanismo. Al igual que estos personajes, los chamanes viajan al Más Allá y vencen a todo tipo de seres poderosos. Pueden manifestarse zoomórficamente, por ejemplo, el cuervo en todo el Noroeste de América, o la liebre o coyote en otras zonas. Estos héroes realizan pruebas, roban la luz o el Sol o el fuego. Es muy frecuente que realicen viajes que implican un desplazamiento entre los diferentes niveles horizontales del Cosmos, entre el Cielo y la Tierra, o entre la Tierra y el Inframundo. Generalmente se establece algún tipo de alianza matrimonial entre los habitantes de los diferentes mundos. Puede implicar que una mujer terrestre o diosa de la fertilidad se case con el personaje o un dios astral. Los hijos de ambos suelen ser grandes héroes y aniquiladores de monstruos que descienden del Cielo a la Tierra y al final de sus vidas regresan al mundo de su padre celeste. Entre los huicholes, el héroe viaja al interior de la Tierra y termina casándose con cinco mujeres que representan las diferentes variantes del maíz. En la mitología navajo el héroe emprende un viaje por el río San Juan, introduciendo la agricultura entre pueblos cazadores de venado y consigue ganarse a la hija de un vecino llamado Criador de Venados. Los héroes del *Popol Vuh* retan a los Señores del Inframundo, el héroe cheroqui vence a los lobos (Ortiz, 2006: 62-65).

En Grecia, los cultos heroicos se instituían siempre en torno a una tumba (Blázquez y otros, 1993: 300-304). La tumba de los antepasados muertos pasa a ser el centro del culto de la familia, el fundador experimentaba después de su muerte un proceso de heroización. Esta religiosidad es una expresión del espíritu aristocrático, pretendiendo las familias nobles establecer un lazo con los antepasados, justificando de ese modo una privilegiada situación de poder. Se conseguía así justificar la ocupación del suelo mediante el establecimiento de un vínculo sagrado con sus antiguos habitantes, los poseedores de las tumbas. El nombre de los héroes figuraba como origen de los linajes familiares aristocráticos con el fin de elevar en lo posible la ascendencia de la familia y acercarlo cuanto se pudiera a la genealogía de los dioses (Rohde, 1995: 280-282). Los Baquíadas de Corinto hacían remontar sus ascendencia a Aletes (Diodoro Sículo, VII, 9, 4; Pausanias II, 4, 3); los descendientes de Épito en Mesenia a Cresfontes (Pausanias IV, 3, 8), etc. Los miembros de los linajes nobles atenienses remontaban su genealogía a los primeros reyes, conservando el culto de los antepasados desde un tiempo inmemorial.

Según Rohde, en todas partes en las que el culto de un héroe se presenta bajo la forma de un culto a los antepasados, los héroes que se veneran en el seno de las grandes comunidades se consideran los predecesores o fundadores de linajes,

ciudades o territorios en los que se les rendía culto. Heracles fue el héroe que gozó de más fama en toda Grecia. Era el legendario antepasado del aristocrático clan de los Heráclidas, del que descienden las dos dinastías de los reyes espartanos. En Eleusis, las funciones sacerdotales en el templo de Deméter eran cumplidas exclusivamente por miembros de los clanes de los Eumólpidas y los Ciricos, los cuales, a su vez, eran los servidores del culto familiar de los héroes Eumolpo y Cirico (Tokarev, 1979: 369). Los héroes griegos se consideraban hijos de ninfas y desposaban a ninfas o diosas. Ulises en su viaje al Hades encontrará a la ninfa Calipso que le ofrecerá la inmortalidad a cambio de permanecer a su lado como amante perpetuo. Orfeo bajó al Hades a liberar a Eurídice, Teseo y Pirítoo entraron en él para raptar a Perséfone.

Sobre el mito de Orfeo, el que acudió al Hades en busca de Eurídice, se poseen algunos documentos encontrados en ambientes funerarios (Blázquez y otros, 1993: 346). Se trata de pequeñas láminas de oro que contienen indicaciones para facilitar al difunto su viaje al Más Allá, perteneciendo a los rituales propios del orfismo. Uno de ellos, hallado en Petilia, en el S. de Italia describe el Hades en los siguientes términos:

«A la izquierda de la residencia de Hades encontrarás una fuente y junto a ella un ciprés blanco. No te acerques mucho a esta fuente. Encontrarás otra, con agua fresca que corre desde el lago de la Memoria; unos guardianes están ante ella. Has de decirles: “Yo soy hijo de la Tierra y del Cielo estrellado, pero mi raza es celeste; vosotros lo sabéis también. Pero estoy consumido por la sed y me siento morir. ¡Dadme enseguida el agua fresca que corre desde el lago de la Memoria!”. Y ellos te darán a beber de la fuente divina y tú reinarás entonces junto a los otros héroes».

El linaje noble que distingue a los héroes (García Gual, 1985: 31) se aprecia en otros casos. En la Odisea se menciona «... Y me contestó la divina entre las diosas: “Hijo de Laertes, del linaje de Zeus”» (Odisea, x, 487-502).

Existe una vinculación de estos seres semidivinos con lo profundo y lo funerario (Rohde, 1995: 233-234, 250). Se les otorga la inmortalidad en un lugar concreto de la tierra, en estancias profundas y subterráneas. En Rodas se veneraba a Altémenes como fundador de las ciudades griegas de la isla: «él no estaba muerto, sino que fue tragado por la tierra». Erecteo vive en lo más profundo en forma de serpiente. No ha muerto, sino que «está escondido en una grieta de la tierra», según refiere Eurípides (Ión, 292).

Serpientes y dragones han sido en casi todas partes identificados con los «señores del lugar», con los «autóctonos». Clavar la estaca en la cabeza de la serpiente ha sido considerado un acto fundacional. Apolo cruzó el mar y caminó sobre la tierra buscando un lugar en el que establecer un oráculo. Persuadido por una ninfa se trasladó a Parnassos y en el sitio de Delfos fundó un gran templo. Entonces Apolo se

encontró con un dragón femenino al lado de un lago y le mató con una flecha. El drama de la serpiente abatida por Apolo pasó a representarse en Delfos cada ocho años. Vencer a la serpiente se convierte en un paso necesario, prueba iniciática, especie de ceremonia de tránsito que es la que conduce al tesoro (Beresniak y Random, 1989: 51-55). Los héroes son todos vencedores de la serpiente, de ahí que en su representación aparezcan junto a ella. Cicreo, héroe de Salamina y Erictonio en Atenas se muestran como serpientes (Pausanias, 1, 24, 7; 1, 36, 1) (Wölfel, 1960: 337). Los héroes fueron hombres que alcanzaron este estado después de sucumbir a la muerte, pero no todos los hombres logran este privilegio, es una minoría de hombres elegidos. Dumézil sugirió que el combate contra el monstruo es una transformación en mito de un ritual de iniciación arcaico (Dumézil, 1969).

Argón mató a la mujer con cola de serpiente, Equidna, hija de la Tierra y esposa de Tifón, madre de monstruos como Cancerbero, perro guardián de los infiernos. En muchas ocasiones se cita al dragón como sustituto de la serpiente, confundiendo en algunas narraciones la identidad de ambos seres, por ello en diversas leyendas lo que en un principio fue una serpiente acabó convirtiéndose con el paso del tiempo en dragón, de hecho el griego *drakon* significa serpiente (García Gual, 1985: 136). La función de este ser es la de guardián de un dominio que se encuentra vedado al hombre ordinario, sólo el héroe, el elegido de los dioses, logrará darle muerte, valiéndose de ardid y de la ayuda de una mujer que le permitirá apoderarse del tesoro. La relación entre el animal fantástico, los tesoros que custodia y las cuevas, árboles o fuentes donde éstos se ocultan aparece en leyendas de todo tipo de procedencia (Hall, 1976: 15).

La leyenda griega nos ofrece numerosos ejemplos. En el relato de Hércules y el jardín de las Hespérides, el tesoro se presenta bajo la forma de manzanas de oro en un árbol guardado por cuatro o siete ninfas y por el dragón y finalmente serán robadas por Hércules. La leyenda sobre Jasón y los Argonautas precisa que el dragón que guardaba el Vello de Oro estaba enroscado alrededor del tronco del árbol, centro de la potencia fecundadora. En la tradición china (Beresniak y Random, 1989: 17, 71, 74-75) el dragón es el guardián de fabulosos tesoros escondidos en el fondo del mar o en cavernas. Allí custodia el tesoro, símbolo de la inmortalidad. Es la montura de los inmortales, emblema del poder imperial. El dragón celeste es, en Extremo Oriente, el padre mítico de numerosas dinastías, y los emperadores lo llevaban bordado en sus estandartes para significar el origen divino de su monarquía (Chevalier y Gheerbrant, 1986: 928). Entre los germanos y los celtas la lucha del héroe contra la serpiente fue igualmente un tema de gran importancia en su mitología. El rey Arturo mata a varios dragones. Posee la espada mágica que manejan todos los héroes solares. No muere, sino que es llevado por el aire en un barco mágico a la isla de Avalon en el mar occidental. El dragón en el pecho del rey Arturo es la divisa de su familia, los Pendragon. En las sagas escandinavas el dragón Fafnir que guardaba los tesoros en una caverna muere a manos de Sigurd. Durante la Edad Media santos y caballeros

serán los encargados de dar muerte a la serpiente o dragón para lograr la mano de la bella dama, siendo el San Jorge y el Dragón la versión más conocida.

Los animales guardianes son puestos al cuidado de tesoros y lugares sagrados. Normalmente situados en el umbral de la puerta, desarrollan una doble función: custodiar y proteger, impedir que las personas impuras o no predestinadas pasen la puerta y puedan acceder al tesoro o a la iniciación religiosa; simbolizar el umbral mismo, el límite que divide y une los dos mundos.

Los animales guardianes impiden el acceso a los lugares sagrados a todos aquellos que no son dignos o que no han aceptado las reglas de iniciación. Para poder entrar en el lugar sagrado es necesario derrotar a los guardianes de la puerta. El animal guardián es fantástico, híbrido, muchas veces con cuerpo de mujer... Encontramos a la serpiente como guardiana del Arbol de la Ciencia, la Esfinge, Cerbero, el jaguar. En Huelma, Jaén, en Cerro del Pajarillo, una escultura de un héroe ibero hace ademán de sacar una falcata de la funda junto a un lobo. En una escena del monumento ibérico de Pozo Moro se identifica el tema de la lucha de un héroe con un monstruo del tipo Quimera. El mismo monumento es un símbolo del árbol de la vida (pilar-árbol). Los marfiles de Carmona acreditan que la grifomaquia, esto es, la lucha del hombre con el grifo o los grifos, formaba parte de la mitología del mediodía hispánico en el I milenio a. C.

El toro/bisonte o el oso debieron ser las primitivas formas en que se concibió la deidad o espíritu de la noche, de la luna, el guardián de la oscuridad y del Más Allá, a juzgar por el arte paleolítico. Posteriormente la figura del guardián ha sido concebida con otros múltiples aspectos, como serpiente, dragón, grifo, esfinge, jaguar...

2. Historia de las investigaciones

Destacamos las investigaciones principales que han tenido por objeto este mito (Lacalle, 1997: 223-231). El estudio del mito del héroe se retrotrae a 1871 cuando E. Tylor consideró que muchos de estos relatos seguían un modelo uniforme o patrón. Todas las versiones muestran similitudes y por ello son comparables. En 1876 Johann Georg von Hahn usó catorce casos para demostrar que todas estas historias seguían una fórmula. El héroe nacía ilegítimamente, era abandonado por su padre, salvado por animales, luchaba en guerras, retornaba a casa triunfante, vencía a sus enemigos, liberaba a su madre, se convertía en rey, hallaba una ciudad y moría joven. Alfred Nut aplicó en 1881 el modelo a materiales célticos. Adolf Bauer publicó una monografía en 1882, en la que discutía las relaciones existentes entre las historias de Ciro, Rómulo y Remo, Sigfrido, Sargón o Karna. En 1909 Otto Rank publicó su monografía *The myth of the birth of the hero*, en la que usaba quince biografías como base de la formulación de su modelo. Analizó, entre otros, las historias de Edipo, Paris, Perseo, Gilgamesh, Tristán, Hércules, Sigfrido o Lohengrin. El folklorista

Emmanuel Cosquin en 1908 publicó un ensayo titulado *Le Lait de la Mère et le Coffre Flottant*. Este autor mostró el paralelismo de las biografías de Sargón, Rómulo y Remo, Perseo, Karna, Ciro, Judas y Moisés. Demostró la existencia de modelos similares entre los cuentos folklóricos.

El folklorista ruso Vladimir Propp, en su estudio *Morphology of the Folktale* (1928), intentó demostrar que el cuento popular ruso seguía un patrón, en el cual el héroe sale airoso de una aventura y después de su retorno se casa con la hija del rey y consigue el trono. Su modelo finaliza con el matrimonio del héroe. Su esquema se adecúa a este tipo de relatos, tal y como se localiza en los cuentos populares. G. Dumézil estudió los mitos sobre el combate del héroe entre los pueblos indoeuropeos y los identificó como propios de la función guerrera. Consideraba que estos relatos evocan rituales de iniciación o promoción de la casta guerrera. Elliot Smith en *The evolution of the Dragon*, que contiene tres ensayos, uno de ellos, «Dragones y dioses de la lluvia», trata de la leyenda del dragón que sería la historia de la búsqueda del elixir de la vida. El dragón original fue una criatura benéfica, la personificación del agua, y fue identificada con reyes y dioses. El mito del dragón comienza a desarrollarse cuando un rey que estaba envejeciendo se negó a morir y visitó a la Gran Madre como creadora de la vida para que lo rejuveneciera. Su único elixir era la sangre humana y para obtenerla fue obligada a hacer un sacrificio humano. Su acto asesino la llevó a ser comparada e identificada con una leona matadora de hombres o con una cobra. La historia de la muerte del dragón es un rumor desvirtuado de este incidente, y en el proceso de elaboración los incidentes estaban sujetos a todo tipo de interpretaciones.

Lord Raglan (1934) publicó *The hero of tradition*, usando veintiún biografías para ilustrar su esquema. Estudió entre otros: Edipo, Teseo, Rómulo, Heracles, Perseo, Jasón, Pélops, Apolo, Zeus. En su esquema destacan, entre otros aspectos, el hecho de que la madre del héroe es una virgen real, su padre es un rey; el héroe marcha a un país lejano, vence allí a un rey, gigante, dragón o bestia salvaje, desposa una princesa (a menudo la hija del predecesor); se convierte en rey a su muerte pero su hijo no le sucederá.

Otro estudioso del tema, J. Campbell en *The hero with a thousand faces* (1956) estableció su modelo, según el cual el héroe marcha a un mundo extraño, una tierra lejana, mundo sobrenatural donde se encuentra a una diosa femenina y a un dios masculino. La diosa femenina es bella, mientras que el dios masculino es tiránico, un «ogro». El héroe tiene relaciones sexuales con la diosa y se casa con ella. Él entonces mata y se come al dios. En 1959, Joseph Fontenrose, en su libro *Python. A study of Delphic Myths and its origins* se centra en el estudio de la batalla del héroe contra la serpiente. Compara todos los mitos y los considera pertenecientes a una misma familia, estableciendo el patrón común que subyace. Relaciona el mito con un ritual, aunque, según su punto de vista, esta unión se establece posteriormente.

En la Península Ibérica poseemos vestigios de este tipo de relatos que se refieren a los orígenes míticos de la monarquía tartésica. Schulten en su libro *Tartessos* (1922)

estudia el mito de Habis e intenta hacer un análisis de su contenido. J. Caro Baroja estudió estos relatos en *Los pueblos de España* (1946) y en *La «realeza» y los reyes en la España Antigua*. Para Caro Baroja, Habis comparte rasgos con otros fundadores de monarquías ancestrales, tales como Rómulo y Remo. El mito de Habis, al igual que el de Minos, Rómulo o Numa, reflejan la idea de la monarquía de naturaleza divina que para Caro Baroja no se puede determinar con exactitud dónde surgió pero que obedece a una remota realidad. Señala que muchos viejos pueblos mediterráneos aparecen gobernados en su pasado por reyes de aire divino, nacidos en circunstancias extraordinarias que sufren pruebas diversas y terminan legislando. Apunta hacia Egipto como el posible foco, desde el cual se extendería la monarquía divina hacia otros puntos, aunque admite que antes que existieran las primeras dinastías faraónicas pudieron existir ciertos precedentes, y que incluso es lícito pensar que los grandes sepulcros megalíticos andaluces fueron hechos para grandes reyes de tipo faraónico. Efectivamente, sobre estas cuestiones opinamos que el surgimiento del fenómeno megalítico en Andalucía es indicativo de la fundación de una organización político-social jerárquica, jefatura o monarquía sagrada, de origen divino, que se correlacionaría con la que posteriormente conoceremos a través de las fuentes escritas como *Tartessos*.

Otros autores que han realizado estudios sobre el tema son J. M. Blázquez, F. Presedo o C. Bermejo. Para Bermejo (1978) el mito de Habis describe una serie de rasgos de la teoría del poder real en la cultura tartésica. Tejera Gaspar (1986) señala entre otros aspectos el carácter divino que se atribuye a los orígenes de la realeza y del poder. A través de la sacralización de la realeza se realiza la transmisión y legitimación del poder en la monarquía tartésica.

Entre los elementos que integran la estructura básica de estos relatos y que han señalado estos estudiosos se encuentran los aspectos fundamentales, lo que se puede considerar la parte nuclear del mito. Este modelo integraría:

- La madre del rey/jefe es una virgen real.
- Su padre es un rey/jefe y a menudo pariente cercano de su madre.
- El héroe consigue la victoria sobre el rey y/o un gigante, dragón o monstruo.
- Tras ello se casa con una princesa, a menudo la hija de su predecesor.
- Se hace rey.

De entre los autores citados nos interesa detenernos un poco más en los estudios realizados por algunos de ellos: G. Dumézil, Lord Raglan, J. Fontenrose y J. G. Frazer.

G. Dumézil

Dumézil en *El destino del guerrero* analiza las diversas variantes del mito del combate del héroe entre diversos pueblos indoeuropeos. En la tradición indoiraniana

reconoce el tema. El duelo de Indra contra el monstruo de las tres cabezas conoce otras expresiones próximas en mitos o leyendas de otros pueblos de la familia indoeuropea. Para Dumézil, cuando se tiene que comparar los mitos y leyendas que ilustran en diversos pueblos la función guerrera, se aprecia muchas veces escenas homólogas, por ejemplo una lucha contra un adversario particularmente fuerte o aterrador es empleada en un relato de «iniciación», en una narración de «confirmación» o de «promoción» para gloria de un héroe ya probado. Indra sólo obtiene el sobrenombre de Vrtrahán, al mismo tiempo que dicha promoción por la hazaña que consistió en destruir a Vrtra, o una forma simbólica de «resistencia», un escenario de iniciación del joven guerrero. Estas hazañas se aclaran por comparación con escenas ya de iniciación, ya de promoción, presentadas como tales, en los mitos o leyendas de otros pueblos de la familia (Dumézil, 1969: 147, 183, 139). Reconoce ritos y costumbres similares a las indoiranias entre otras poblaciones. Entre los indios bella coola, el Sisiutl es la serpiente de la Gran Danza que lleva el nombre de «Guerrero»; entre los kwakiutl, la danza del Sisiutl es la del jefe guerrero (Dumézil, 1969: 183-188).

Lord Raglan

Para Raglan la trama de estos relatos consiste en la descripción de la muerte del rey y de la instalación de su sucesor. Identifica al héroe y al rey. La trinidad de personajes de la historia: héroe, monstruo y dama representarían respectivamente al nuevo rey, al viejo rey y a la reina respectivamente (Raglan, 1990: 114-116). Establece una interrelación entre mito y ritual, siendo en ambos el rey la figura central. Lo que para él es el núcleo del mito, el acceso al reino, lo hace corresponder al núcleo del ritual, el asesinato del rey. El mito y el ritual derivarían de una fuente común que, en su opinión, podría ser el ritual real de la región Nilo-India. Señala la similitud observada por otros autores entre los sistemas religiosos de Egipto, Palestina y Mesopotamia, sobre todo en lo concerniente a la realeza divinizada. Cada una de estas religiones tenía rituales de importancia capital en los que la figura central era el rey (Raglan, 1990: 127). El ritual consistía en la muerte y resurrección del rey, un combate sagrado, una procesión triunfal y entronamiento y un matrimonio sagrado. Raglan identifica el mito del héroe con estos rituales que giran en torno a la figura del rey. En su modelo el rey es hijo de padres reales. Sus padres son a menudo parientes próximos. El nacimiento divino del héroe lo atribuye a proceder de la unión ritual y escenificada de una princesa con su marido disfrazado de dios.

El protagonista realiza un viaje desde el país de su nacimiento a la tierra en que reinará. Allí realizará combates contra otros reyes, gigantes, dragones u otros animales. El rey al que vence es al que sucederá y a menudo es su propio padre, aunque posteriormente se contradice en este punto. Añade sobre esto que el monstruo con el que lucha es posible que se trate simplemente del rey reinante disfrazado. El

héroe debe estar cualificado para el trono, por ello ha de conseguir la victoria sobre el rey reinante. Después de pasar esta prueba y conseguir victorias se casa con la hija o viuda de su predecesor y se convierte en rey. Sobre este punto señala que el hecho de casarse con una princesa y acceder al trono se explica por ser el acceso al trono en virtud del matrimonio (Raglan, 1990: 152, 132-133). Comenta al respecto que, según han sugerido algunos autores, el trono fue siempre por la línea femenina y que la reina reinante podía conferir el título a su marido simplemente casándose con él. El único camino por el que podría convertirse legalmente en rey era desposando a la reina. Pero añade que en los relatos se sugiere que el nuevo rey consiguió su título por su nacimiento y su victoria, por lo que habría que añadir que además debía estar cualificado para el trono.

Raglan relaciona la costumbre de acceder al trono a través del matrimonio con una princesa con el hecho de que el hieros gamos o «matrimonio sagrado» formaba parte esencial de la coronación o ceremonia de instalación. Indica además el hecho de que el héroe nunca es sucedido por su hijo, lo que apoyaría la afirmación de que la herencia fue por línea femenina. A ello añade que si era la costumbre de que el rey reinara por ocho años sólo, como comentara Frazer, y se casaba en su coronación, sus hijos no podrían sucederle, pues serían jóvenes, pero ellos sí que podrían suceder a su sucesor y hay evidencias de que esto ocurrió (Raglan, 1990: 154). Cita, entre otros, el caso de Tebas, donde Kreón fue sucedido por Edipo y a éste le sucedieron los hijos del primero. Comenta al respecto que existían dos familias reales en Esparta y que sería posible que ellas reinaran alternativamente. Cuestiones sobre las que Frazer se había ya pronunciado: la arcaica institución de los dos poderes paralelos. En cuanto a la identificación del «Minotauro» o «bestia» a la que se ha de vencer como representación del viejo rey, indica que sería un ritual llevar los cuernos de un «toro» o «cabra», probablemente el rey divino en su capacidad de promover la fertilidad. Más tarde los cuernos pasarán a identificar al viejo rey como oposición del nuevo rey. Así el hombre con cuernos se convirtió en antagonista del héroe (Raglan, 1990: 173). La lucha del héroe contra el animal monstruoso equivaldría a la lucha ritual entre el héroe y el viejo gobernante que permitiría al primero acceder al trono. Los hechos identificados en el patrón de las historias del héroe serían identificados como rituales conocidos: el de instalación divina del monarca.

J. Fontenrose

J. Fontenrose (1980: 2-3) observa la amplia extensión alcanzada por la narración del combate entre el dios o héroe y el dragón u otro animal fantástico. Hititas, cananeos, babilonios, egipcios, indoeuropeos se cuentan entre los muchos pueblos entre los que se reconoce. Estima que un modelo mítico particular debió difundirse por gran parte del Viejo Mundo, desde Grecia a India y Egipto, e incluso abarcando una mayor extensión. El hecho de manifestarse en diferentes variantes nacionales debió poseer

alguna causa especial por haber poseído un significado inusual para las gentes que lo adoptaron. El tema no es expresado idénticamente en cada variante o versión (Fontenrose, 1980: 7), sino que es constantemente afectado por cambios. El héroe puede ser sustituido por un dios; el gigante o león pueden sustituir al dragón; en lugar de la figura del padre puede aparecer la del abuelo, tío, hermano, rey o tutor.

Especialmente se centra en el estudio de la lucha de Apolo y Pitón, cuyo ritual se escenificaba en Delfos. Concluye que este relato posee un antecedente en Próximo Oriente, perteneciente a la gran familia de mitos del «combate del héroe», que se extendió por gran parte de Europa y Asia. De su estudio observa que diferentes formas de estos relatos designan cultos, ritos y festivales (Fontenrose, 1980: 465-469), pero concluye que el mito fue inicialmente una leyenda independiente o relato folklórico que fue puesto al servicio de los ritos posteriormente. El personaje femenino de la historia se identifica con la gran Diosa de la fertilidad, y a menudo figura como hermana o esposa del vencedor. El héroe consigue a su esposa tras de asesinar al monstruo. De su análisis comparativo extrae el siguiente modelo (Fontenrose, 1980: 9-11, 263-264) que incluye: el enemigo es de origen divino; posee una morada especial: cueva/árbol/lago/mar; posee una apariencia y propiedades extraordinarias: es un gigante/serpiente/león/ser fantástico...; es voraz, despótico, asesino; conspira contra el cielo; un campeón divino aparece; el campeón lucha contra el enemigo; su hermana, esposa o madre le ayudan; el campeón casi pierde la batalla; el enemigo es finalmente derrotado; el campeón celebra su victoria, toma o recobra el trono; lo celebra con un banquete/festividad/instituyendo un culto/ritual/festival/templo.

J. G. Frazer

Frazer estaba interesado en el ritual de muerte de los sacerdotes-reyes. Virgilio en el Libro Sexto de *La Eneida* se refiere a una rama de oro de un árbol que Eneas arrancó antes de emprender el viaje al mundo de los muertos. Servius, un comentarista sobre Virgilio, situó supuestamente la rama a la que se refería Virgilio en una arboleda encantada, cerca de Aricia. En la arboleda del santuario de Diana crecía un árbol del que estaba prohibido cortar una rama. El esclavo fugitivo que cortara una rama del árbol podía luchar con el sacerdote, haciéndose con su oficio si vencía. Servius pensaba que el culto de Diana en Nemi fue instituido por Orestes, quien después de matar a Thoas, rey del Quersoneso Táurico (Crimea) huyó con su hermana a Italia, trayéndose la imagen de la Diosa Táurica oculta en un haz de leña. Cuando murió fueron trasladados sus restos de Aricia a Roma y enterrados en la ladera capitolina, frente al templo de Saturno. En Nemi, dentro del santuario, arraigaba cierto árbol del que no se podía romper ninguna rama: tan sólo le era permitido hacerlo, si podía, a un esclavo fugitivo. El éxito de su intento le daba derecho a lucha en singular combate con el sacerdote y, si le mataba, reinaba con el título del Rey del Bosque (Rex

Nemorensis). Según la opinión general de los antiguos, la rama fatal era aquella rama dorada que Eneas, aconsejado por la Sibila, arrancó antes de intentar la peligrosa jornada a la Mansión de los Muertos. Se decía que la huida del esclavo representaba la huida de Orestes y su combate con el sacerdote era una reminiscencia de los sacrificios humanos ofrendados a la Diana Táurica. Esta ley de sucesión fue mantenida hasta los tiempos del imperio.

El fuego jugaba una parte importante en el ritual. En su recinto se hallaron estatuillas de bronce con una diosa con antorchas. El nombre de Vesta que tenía Diana en Nemi señala con claridad el mantenimiento de un fuego sagrado y perpetuo en su santuario (Frazer, 1991: 23-26). Para Frazer el bosque sagrado de Nemi podría haber sido sede de matrimonios sagrados entre el mortal rey del bosque y la inmortal reina del bosque, Diana. Según algunos relatos el bosque sagrado de Nemi era el escenario de la leyenda de las nupcias de la ninfa Egeria, personificación de Diana y Numa, como matrimonio sagrado de los antiguos reyes romanos. Éstos contraerían matrimonio con la diosa de la vegetación y el agua con el propósito de habilitarse para cumplir sus funciones divinas o mágicas. El papel de la diosa podría haber sido representado por la reina, por lo que supone que el rey y la reina de Roma se disfrazaban de dioses en su casamiento (Frazer, 1991: 183-185).

Frazer mantiene que hay fundamentos para creer que el reinado de muchos antiguos reyes griegos estaba limitado a ocho años, o por lo menos que al terminar cada período óctuple se consideraba necesaria una nueva consagración, con objeto de habilitarles para el cumplimiento de sus deberes civiles y religiosos. Así vemos que era una regla de la constitución espartana, la de que cada ocho años escogieran los éforos una noche sin luna y estrellada, y, sentándose, observarían el cielo en el silencio de la noche (Frazer, 1991: 328).

La dificultad de reconciliar el tiempo lunar con el solar es uno de los enigmas sin solución que ha probado el ingenio de los hombres. Un ciclo óctuple de años es el período más corto al fin del cual el sol y la luna señalan su momento coincidente después de entremezclarse durante la totalidad del intervalo. Así, si es solamente una vez cada ocho años cuando la luna llena coincide con el día más largo o más corto del año, esta observación es una de las primeras que pueden servir como base para un calendario que traiga a las fechas solares y lunares a una tolerable armonía, aunque no sea exacta. En los tiempos primitivos el ajuste del calendario era una cuestión que atañía a la religión, pues de él depende el conocimiento de la estación apropiada para propiciar a las deidades. No extrañará por esto que el rey, como sacerdote-jefe del Estado o como dios mismo, estuviera expuesto a la deposición o a la muerte al final de un período astronómico. Cuando las grandes luminarias habían terminado su curso en las alturas e iban a renovar su carrera celeste, bien podía pensarse que el rey debería renovar sus energías divinas o probar que estaban incólumes, so pena de ceder el sitio a un sucesor más vigoroso.

Cualquiera que fuese su origen, el ciclo óctuplo parece haber coincidido con la

duración regular de un reinado en otras partes de Grecia. Así, Minos, rey de Cnosos, en Creta, se dice que ocupaba su puesto por períodos de ocho años seguidos. Al final de cada período se retiraba por una temporada a la cueva «oracular» del Monte Ida, donde se ponía en comunicación con su divino padre Zeus. La tradición implica que al final de cada período de ocho años, necesitaba el rey renovar los poderes sagrados por comunión con la divinidad y que sin tal renovación perdería su derecho al trono. Frazer conjetura que el tributo de las siete doncellas y siete donceles que los atenienses tenían obligación de enviar a Minos cada ocho años podría tener alguna relación con la renovación de los poderes reales para otro ciclo óctuplo (Frazer, 1991: 329). El ritual de la muerte real es de importancia en el estudio antropológico del simbolismo político. Los mitos sugerían que tales cultos estuvieron extendidos en el mundo del Mediterráneo pre-clásico. Quizás, en su origen, habría que entender esta costumbre en su aspecto ritual, cada ciclo óctuplo de tiempo el monarca se veía en obligación de renovar sus poderes a través de estas ceremonias de renovación, reproduciendo el acto de matar al dragón, animal o fiera primordial, que se traduce en el acto de sacrificio.

XII. ASPECTOS PRINCIPALES DEL MITO DEL HÉROE

A continuación analizamos las conclusiones generales que se pueden extraer en torno a la estructura y función del mito a partir del análisis comparado, pasando a centrarnos en detalle en los aspectos principales que creemos constituyen la clave del mito. Estas conclusiones nos sirven para extrapolarlas a aquellos contextos prehistóricos en los que tuvo vigencia el mito y que hemos identificado en este estudio.

1. Análisis comparado de su estructura y función

Es un hecho la multiplicidad de mitos existentes y, sin embargo, la notable uniformidad que muestran. En ellos se aúnan factores variables junto a otros constantes. Las variantes o versiones pueden ofrecer distintos cambios en el significado superficial del relato sin afectar a la estructura de fondo y a sus relaciones básicas que, por lo general, seguirán siendo constantes. Para Lévi-Strauss los diversos mitos son realizaciones particulares y parciales de un mito ideal, global, de un esquema mítico general. Los mitos individuales no son más que una realización parcial de un «metasistema». El problema que se plantea es la búsqueda de ese metasistema, es decir, de la estructura mítica de la que cada mito particular es una plasmación concreta y específica del modelo general. De este modo, la definición de un mito vendría dada por el conjunto de todas sus versiones (Lévi-Strauss, 1968a: 197, 204). El análisis estructural ha de permitirnos ordenar y agrupar las diversas variantes conocidas de un mito en una serie que forma un grupo de permutaciones. Comprender el sentido de un término equivaldría a poder permutarlo en todos sus contextos.

La comparación o superposición de diversas versiones nos ofrece la posibilidad de detectar la estructura subyacente a todas ellas. Estas estructuras irreductibles constituyen el texto original o materia mítica. En un mito una estructura puede revelarse en diferentes niveles de significado. Nos interesa desentrañar las costumbres y prácticas que constituyen su soporte en la vida real. La presencia de un mismo esquema activo en contextos locales y temporales diferentes ha de entenderse como vehículo de una serie de instituciones comunes que han de ser definidas. El análisis de diversas leyendas sobre el tema nos permite extraer las conclusiones que exponemos a continuación, proponiendo un modelo explicativo (Lacalle, 1997: 282-287). La leyenda de Teseo refleja muy bien la estructura típica del mito:

- El héroe, hijo de un rey
- El Minotauro, hijo de la esposa del rey cretense, hermano de Ariadna (hermanastro)
- La dama, hija del rey cretense
- La prueba: vencer al monstruo
- La victoria del héroe sobre el monstruo
- La consecuencia: el matrimonio del héroe con la hija del rey y la consecución del trono.

La estructura recurrente se identifica con la materia mítica originaria: el arquetipo. El modelo arquetípico actúa como testimonio de la existencia de una serie de instituciones vigentes en los momentos en que éste hace su aparición. De ahí la importancia que posee su reconstrucción como medio de acceso a los modos de organización de las sociedades en que surgió. El esquema básico que proponemos como modelo más general subyacente a las diferentes versiones existentes es el siguiente:

- La lucha del héroe contra el monstruo.
- Su victoria.
- El matrimonio con la dama
- El acceso al cargo por parte del héroe

Esta estructura se puede advertir en los relatos folklóricos o en mitos como el de Perseo, Cadmo, Jasón o Edipo, entre otros. Creemos que ésta es la trama nuclear de todos estos relatos y cuando se introducen variaciones se realizan sobre esta estructura elemental. Cuando se nos detalla la suficiente información se aprecia que el héroe es hijo, sobrino o nieto de un jefe o rey y que la joven es la hija de un jefe o rey. Los distintos personajes u objetos se identifican con:

- Héroe/pájaro: joven que aspira a acceder al cargo
- Diosa o dama: hija de rey, jefe o chamán.
- Dragón/serpiente/toro/oso/gigante/tigre/monstruo, etc.: padre, hermano o tío de la joven, en algunos casos se nos detalla el parentesco que a su vez puede mantener con el joven, siendo tío, abuelo o padre, ya que es frecuente que el joven y la dama mantengan algún parentesco común. Representa al antiguo jefe, chamán o rey al que se va a suceder.
- Tesoro/fuego/oro/cobre...: asociado a la mujer = elemento indicador de riqueza = regalos de boda = inmortalidad
- Hacha/espada/maza/puñal: elemento mediador = símbolo de poder.

Se pueden organizar diversos niveles de significación, el mito y el ritual indicarían:

- El acceso a la joven que deja de ser custodiada por la serpiente/toro/oso, etc. (autoridad bajo la que ella se encontraba: padre, tío, etc.) para pasar bajo una nueva autoridad, mediante el matrimonio con el joven.

- Acceso al cargo por parte del héroe al vencer al antiguo gobernador (dragón/serpiente/grifo...)
- El logro de la inmortalidad por el héroe que desposa a la joven poseedora de sangre divina.

Se entiende que el héroe logra vencer ritualmente al antiguo rey o jefe, el cual se presenta como toro o con otra manifestación, pasando a ser el héroe vencedor el nuevo rey o jefe, el toro/oso que desposa a la doncella o que se une ritualmente a la Diosa. El guardián de la joven es el guardián del matrimonio, del poder y de la inmortalidad, tres valores que son inseparables y que van siempre unidos. Las jóvenes custodiadas por la serpiente o guardián del matrimonio/inmortalidad/poder se interpretarían como las jóvenes que otorgan el acceso al cargo y a la vida inmortal. Esto explica que la alusión a estas mujeres se realice mediante metáforas con significación de riqueza: tesoro, manzanas de oro, etc. con significación probable de los regalos nupciales que ellas transmiten. De ahí el valor que pueden adquirir objetos característicos de los ajuares en el marco de las sepulturas megalíticas: collares, conchas, hachas, determinadas cerámicas, como parte de los intercambios nupciales establecidos entre ambas partes. El matrimonio con las jóvenes es expresado de diferentes modos: desencantamiento, robo, lucha, captura. En algunas versiones, como el mito de Gerión, el ganado ocupa el mismo lugar que habitualmente ocupa la mujer. En este mundo el ganado actúa de medida de riqueza, por ello es equivalente a mujeres y al papel que ocupa el tesoro. En las sociedades indoeuropeas parte crucial del flujo de riqueza lo constituye el ganado que sirve incluso para efectuar los pagos matrimoniales (Lincoln, 1991: 125-132).

Es una constante el lugar en el que se desenvuelve el mito: gruta/árbol/agua, que está haciendo alusión a una realidad concreta: la caverna sagrada. El árbol, el agua y la cueva son manifestaciones de la Diosa Madre, a la cual hacen remontar su procedencia estos linajes y a cuyo seno retornan tras la muerte.

El conjunto de permutaciones o reglas de transformación del mito se refleja en el siguiente esquema:

- Héroe: pájaro/joven que accede al poder
- Guardián: divinidad lunar/toro, oso, serpiente, dragón/antiguo rey, jefe o sacerdote
- Dama: diosa/sol o luna llena/hija de rey, chamán, jefe o sacerdote.
- Ritual: desencantamiento, engañar, robar, raptar, matar, cortar la cabeza
- Tesoro/Fuego: acto sexual/riqueza, poder/tierra, ganado/inmortalidad
- Contexto: gruta/agua/árbol

El significado naturalista del mito se basa en la idea del héroe que se interna en el inframundo, el mundo de la noche y que ha de enfrentarse a la oscuridad para restablecer la luz del día. Finalmente, el héroe logra vencer a la oscuridad y rescatar la luz del sol. La idea del sol perdido en la oscuridad quizás sea la versión que predomine en el Paleolítico, mientras que en la época megalítica, la diosa se

identifica principalmente con la luna y la tierra, predominando el mito ctónico: el sol que logra fecundar a la tierra.

El mito proporciona una definición del matrimonio como intercambio de propiedades de diferente clase: ganado y tierra. Esta estructura ha debido concebirse en un tipo de organización en la que la filiación femenina es predominante, sin que se niegue por ello la línea masculina. Por el contrario, se detecta una dualidad en los medios de transmisión de riqueza. Ellos suelen ser cazadores, pastores o guerreros, ellas son la tierra. Ellas se asocian a la tierra y la serpiente, símbolo de los pluviomagos. Ellos al hacha, como guerreros. Probablemente el ganado y la propiedad de la tierra sean propiedades de naturaleza diferente que se rigen por diferentes modos de transmisión de herencia. En cualquier caso, es el parentesco femenino el que proporciona la legitimidad. Algunos autores han señalado el papel ocupado en estas leyendas por la figura del abuelo del joven, reemplazada en otras por otros parientes, como el tío, en lugar del padre (Rank, 1990: 74) que parecen indicar los vestigios de un sistema matrilineal.

De acuerdo con Raglan pensamos que la contrapartida del mito es el ritual de instalación en el cargo o entronamiento. Originalmente este complejo mítico-ritual se vincularía al acceso a la función de chamán y posteriormente pasaría a ser el ritual característico de los reyes sagrados. Los episodios míticos recogidos en los relatos iniciáticos se repiten en regiones muy apartadas: el baño en el agua, el encuentro o unión con la Diosa o su representante, la búsqueda iniciática del fuego, la subida al árbol o al poste, la obtención de una de sus ramas, de una planta o fruto, el desmembramiento o muerte ritual del chamán, el encuentro con el guardián. Es un camino de ida y vuelta, de bajada al inframundo y ascensión celeste, de búsqueda de la luz del sol oculta en la oscuridad y su recuperación y vuelta a la vida. El encuentro y lucha con el guardián y la unión con la Diosa actúan como fuentes de adquisición de poder en la consagración.

2. Rito matrimonial

El *Ramayana* narra la lucha entre Rama, rey guerrero, contra el demonio Rayana, que ha secuestrado a Sita, la esposa del dios, y se la ha llevado a Sri Lanka. Rama consigue recuperar a su mujer y derrotar a los demonios. El sol es secuestrado por las tinieblas. El héroe lucha contra la oscuridad y recupera la luz solar. Este mito tiene su lectura paralela a nivel sexual y matrimonial. La joven es enclaustrada por el demonio/guardián etc. y es salvada por el héroe y desposada por éste. La caverna es el contexto originario del mito (Fig. 98). En los mitos, el ritual de matrimonio se entremezcla con el viaje iniciático al Más Allá, por ser probablemente una de las varias lecturas e implicaciones que conlleva.

Se relata el robo de la joven como rito matrimonial. Encontramos leyendas muy

semejantes a las de Deméter, Perséfone y Plutón. En el País Vasco, en Zumaya se cuenta esta leyenda:

«Vivía una vez una mujer casada, y no tenía descendencia. Y siempre deseaba una hija. Y dijo una vez que ella necesitaba una hija, aun cuando a los veinte años se la hubiese de llevar el diablo. Y de allí a poco tuvo una hija hermosa; tenía (ésta) cara muy blanca y cabello amarillo de color de oro.

»Cuando la hija tenía veinte años, dícese que la madre temía mucho, y la recluyó en una caja de cristal, y estaba mirándola constantemente. Pero en vano: en el mismo día y momento en que la hija cumplió veinte años, vino el enemigo del infierno, y rompiendo la caja de cristal, llevóla (a la joven) consigo por el firmamento adentro...» (Caro Baroja, 1980: 69).

Mucho más característica es esta otra contada por un pastor de Abalcisqueta (Guipúzcoa):

«José Francisco de Ipintza nos refirió la leyenda de “Txindokiko Marie” (la Mari de Txindoki). Dítonos que esta señora había sido hija de un caserío de Amezketa (sic), llamado Irabi. Faltóles cierto día una vaca roja. Mari fue encargada por su madre para que la buscara; pero ella no quiso hacerlo, porque ya era tarde y anochecía. Entonces la madre la maldijo, diciendo: el diablo te lleve si no la traes. La joven Mari salió a buscar la vaca. En el campo se le apareció el diablo en figura de una vaca roja. Mari creyó que era la suya y acercándose a ella le agarró por la cola. Y la supuesta vaca, tomando una carrera precipitada, arrastró a Mari a la cueva de “Txindoki”, que está en la peña de “Larrunarri” (Aralar)...»

En estas dos leyendas se narra el rapto por el diablo de una joven que pasa a ser la que preside luego las sequías y las lluvias (Caro Baroja, 1980: 69-70). En la tradición vasca el rapto de la joven parece indicar el enclaustramiento y vigilancia por el guardián, al que ha de vencer el héroe, que a su vez raptará a la dama. En las tradiciones citadas el diablo lleva a la joven al inframundo, a la cueva. En los mitos se observa que es precisamente la liberación de la joven del guardián del inframundo que la custodia, lo que permite la unión matrimonial. El guardián se presenta en forma de toro/vaca.



Fig. 98. El combate del héroe. San Jorge contra el Dragón. Paolo Uccello (La imagen se muestra invertida con respecto al original). [Husain, Sh. (2001), pg. 47. Original: Bridgeman Art Library.]

En un relato del pueblo pawnee, se dice que había una vez un chico que no sabía lo pobre que era hasta que fue a visitar el hogar del jefe del poblado, invitado por su mejor amigo, el hijo del jefe. A partir de ese día, una tristeza cada vez más intensa a causa de la pobreza de su familia empezó a apoderarse del chico, y decidió marcharse del poblado y adentrarse en el bosque, con la esperanza de que lo matase una manada de animales hambrientos. El segundo día de su viaje encontró una cueva y el chico se acurrucó en el frío suelo para dormir. Le asaltó un oso y entonces el chico se dio cuenta de que había entrado en una osera. El chico le suplicó que no se lo comiera y la osa le dijo que hablase en voz baja, que iba a despertar a su oseño. La osa le invitó a pasar allí la noche, pero le advirtió de que su marido se lo comería cuando regresase, a menos que rodease con sus brazos al oseño. Cuando el padre oso regresó a la guarida el chico siguió las instrucciones de la osa, abrazó al oseño y miró fijamente al padre oso, quien se tranquilizó al instante. El oso le dijo al chico que le daría poderes especiales que lo convertirían en un gran guerrero y que le quitaría la vida a su oseño y le daría la piel para que lo protegiese en la batalla. En los meses que siguieron a aquel encuentro, el chico regresó al poblado y se incorporó a la partida de guerreros. Realizó grandes hazañas en la batalla. Con el tiempo, el chico empezó a sentir un gran afecto por la hija del jefe y quiso convertirla en su esposa. Sin embargo, una noche, mientras dormía, el oso se le apareció en un sueño y le dijo que no podía casarse con ella hasta que realizase una última proeza en el campo de batalla. El chico obedeció las palabras del oso, llevó a sus guerreros a una gran batalla final y resultó victorioso. Cuando regresó descubrió que el hijo del jefe estaba gravemente enfermo. El chico llevó a éste al borde de un precipicio y lo dejó solo para que alimentase a los pájaros con carne de búfalo. Al cabo de unos días

volvió y descubrió que el hijo del jefe se había curado y había adquirido poderes especiales de cada uno de los pájaros. El jefe quedó tan agradecido con el chico que le ofreció la mano de su hija en matrimonio (Cheers, 2005: 430-431).

En un mito cree se recoge el núcleo central de la trama: un oso venció en un concurso mágico a otro oso que tenía hambrienta a la población de una aldea. Como premio a su victoria recibió en matrimonio a una hija del oso (Lévi-Strauss, 1970: 39). La historia de los pies negros sobre Cara Cicatrizada cuenta que éste quiso desposar a la hija del jefe, pero ésta le indicó que debía acudir al país del Sol para que le hiciera desaparecer su cicatriz de la cara. Así que partió en busca del hogar del Sol, para lo cual cruzó ríos y altas montañas. Cuando llegó a él y tras salvar al hijo de éste del ataque de pájaros monstruosos consiguió ver cumplida su petición al dios del Sol y así pudo desposar a la hija del jefe (Spence, 2000: 181-188).

El rito matrimonial se entremezcla con el viaje al inframundo. Un relato recogido entre los osetas, una población del Cáucaso del Norte narra que un héroe, cuyo nombre es Sozryko, encontrándose un día de caza, persigue a una liebre, contra la cual arroja sus flechas. Esta persecución le conduce hasta las Montañas Negras, frente a un castillo de hierro completamente negro, donde la Hija del Sol crece vigilada por sus siete hermanos. El héroe solicita su mano, que se le concede con dos condiciones: que ofrezca cien ciervos, cien musmones y cien cabezas de ganado diverso, y que rellene las cuatro esquinas del castillo con las hojas del árbol de Aza, un árbol del Paraíso. Su madre le aconseja que se dirija al Señor del ganado y a su primera y difunta esposa, quien pedirá las hojas al Señor de los muertos. Sozryko parte hacia el país de los muertos, contempla extraños espectáculos y llega finalmente junto a su difunta esposa, la cual le entrega las hojas del árbol del Paraíso. Para burlar a los muertos, Sozryko hierra sus caballos al revés y hunde las puertas del reino infernal. Provisto del ganado y las hojas, regresa al castillo de los siete hermanos, quienes le dan en matrimonio a su hermana, la Hija del Sol (Bonnefoy, 1998: 625).

El héroe celta Art se enfrenta a un ejército de enormes sapos venenosos durante su peligroso viaje a través de la Tierra de las Maravillas, en su búsqueda de Delbchaem. La condición impuesta al joven héroe por la celosa diosa Becuma le obligó a encontrar y rescatar a la bella joven, prisionera de sus malvados padres, tras enfrentarse a peligros.

Otro relato malgache de Madagascar cuenta que Iboniamasiboniamanoro quiso casarse. Una vidente, Ranakombe, le dijo lo que tenía que hacer para conseguir esposa: cazar un toro, moverse entre árboles que eran impostores, conseguir talismanes, detener un tornado, rustir un toro, meterse en el agua con los talismanes, permanecer en ella hasta el alba y entonces tendría una mujer. Iboniamasiboniamanoro así lo hizo. Su madre le propuso varias novias, pero él quiso a Lampelamananoro, que había sido raptada por el villano Raivato. Para llegar a la casa de éste, mató a su criado, Ikonitra, y se puso su piel. Entró así en la casa del malvado, venció a Raivato al ajedrez y a las cruces de madera y en los campos con

los bueyes. Se apoderó de los amuletos de Raivato, martilleó al viejo en el suelo y lo destrozó. Finalmente tomó a Lampelamananoro como esposa (Cotterell, 2004: 256).

En el folklore español existen sorprendentes casos de relaciones carnales. En su mayor parte se trata de uniones producidas entre hombres y seres femeninos de la naturaleza. Estas relaciones parecen estar presididas por una serie de pautas que siempre son iguales. Tradiciones que desde nuestro punto de vista entroncan directamente con la mitología sobre la «caverna megalítica» = dolmen, pero que, dada la estrecha relación semántica y estructural de lo que podemos denominar complejo mítico ritual en torno a la caverna-toro-fuego-luz solar, debe situarse su origen en la primitiva mitología sobre la caverna paleolítica.

En su tesis doctoral de 1967, la doctora Ramona Violant Ribera reseñó un buen número de estas uniones y creó un esquema básico para sintetizar la forma en que se producían los hechos: un hombre encuentra a una mujer sobrenatural, de la cual se enamora y solicita en matrimonio; la mujer sobrenatural accede, tras imponer una promesa o condición que el hombre se obliga a cumplir. Si dicha promesa se rompe, la mujer se marchará; el matrimonio del mortal con la mujer sobrehumana dura un cierto tiempo y aporta siempre una gran felicidad y riqueza material. En cuanto a la descendencia, según queda reflejado en todas las leyendas y cuentos populares, es totalmente humana, dejando muestras en la heráldica de la familia, como en el caso de Los Miranda, o en la de los Señores de Vizcaya. El hada busca dotarse de humanidad o librarse del hechizo. Es frecuente que la dama sea un ser cautivo, o sometida a un encantamiento del cual desea escapar. El tema del tabú está presente en el mito. Un tabú es la prohibición de entrar en un cuarto, palacio o lugar reservado que generalmente está lleno de tesoros (Callejo, 1995: 232-235).

En este tipo de mitos se encuadran los relatos sobre mujeres-serpientes gallegas que habitan en lagunas, ríos, cuevas, sepulcros megalíticos, guardando tesoros. En el monte «das Croas» (Salcedo, Pontevedra) estaba encantada hace mucho tiempo, quizás siglos, una joven de gran belleza. Su morada era un pazo que existía en el interior del monte referido, en el cual se guardaba el tesoro del *mouro* o gigante que la tenía encantada. Eran muchos los que deseaban encontrar aquel tesoro, pero nadie descubría la caverna o entrada por donde pudiera entrarse (Callejo, 1995: 172).

Mitos similares se detectan en otros puntos. En Castilla y León reciben el nombre de «moras encantadas» a una familia de mujeres sobrenaturales, similares a las «*mouras gallegas*», que proliferan sobre todo por las zonas de Andalucía, Castilla y Aragón. Buscan como habitáculos las cuevas y antros subterráneos. En la casuística supersticiosa de estas tierras es frecuente que abunden tres temas concretos: las almas de los muertos, los tesoros ocultos y las moras encantadas. La mayor parte de las veces se entremezclan o se funden en una sola leyenda. Son frecuentes los topónimos de «Cueva de la Mora». En la llamada «Covacha del Moro», en la localidad conuense de Priego, hay un miedo supersticioso a pasar por sus cercanías por dos razones: porque está habitada por una determinada clase de serpientes y porque existe

la creencia de que también convive con ellas una bella musulmana encantada. Si alguien pregunta por el motivo de su enclaustramiento, la culpa hay que echársela esta vez a su padre, que prefirió verla convertida en serpiente antes que casada con un infiel caballero cristiano (Callejo, 1995: 175-179).

El hada Palestina, una de las hijas del hada Presina, fue castigada a permanecer en una cueva situada al pie del monte Canigó, guardando en su fabuloso castillo los tesoros de las hadas (Callejo, 1995: 244-246). Algunas leyendas de este tipo tienen a Mari por protagonista. Mari puede también adoptar forma de serpiente y casarse con un mortal al que se le pone alguna condición. Crea un linaje y desaparece cuando el tabú es transgredido (Callejo, 1995: 258-259).

Para desencantar a un hada que goza de esta condición sobrenatural uno de los procedimientos es casarse con ella y, para conseguirlo, el candidato tiene que pasar una serie de pruebas y rituales. Es frecuente que los tratados genealógicos de distinguidas familias medievales incorporasen un rico caudal mitológico a sus linajes, lo que proporcionaba un especial «pedigrí», con lo que se conseguiría teñir de una fabulosa neblina el origen de la familia aristocrática (Callejo, 1995: 261). Existen familias asturianas, algunas de noble linaje como Los Miranda, a cuyos miembros, por descender de *xanas*, les siguen denominando en la actualidad, los *xanos*. En Asturias las hadas-encantadas tienen la costumbre de convertirse en serpientes para que las desencante un mortal apuesto que pase cerca de su cueva (Callejo, 1995: 287-288).

Con la recopilación de estas narraciones hemos procurado reunir los suficientes datos que permitan trazar la historia de una tradición que ha llegado a nosotros a través de diversas fuentes, entre ellas, el folklore de distintas regiones europeas y, en muchos casos, en conexión con monumentos y yacimientos prehistóricos, entre ellos sepulturas megalíticas. Los datos apuntan al sustrato megalítico como portador más directo de esta tradición, y, en último término, a los santuarios paleolíticos como su origen último. El trasfondo de todas ellas es el modo en que las familias principales logran reivindicar su condición especial a través de mitos sobre los orígenes especiales de su familia. Aunque actualmente existe en estas tradiciones un cierto sentido laico, en sus orígenes, esta reivindicación de la posición de la familia y el clan se lograba por medio de la religión, estas familias principales entroncaban directamente con la divinidad. Esta sería la funcionalidad original de los blasones heráldicos y tótems. Las familias y clanes principales reivindican su posición social especial a través de blasones o tótems que resaltan los orígenes divinos de estas familias. Creemos que esta es la finalidad original de este tipo de instituciones conocidas entre poblaciones muy diversas.

El significado sexual del robo del fuego-tesoro es equivalente al acto sexual y el matrimonio con la doncella o la Diosa. La leyenda de la pérdida del sol en el inframundo y del héroe que se interna en él y que tras superar diversos obstáculos y enfrentarse al guardián de la noche logra liberar al sol, entraña no sólo un sentido

naturista, sino que lleva implícitos otros significados asociados. Entre ellos implica un ritual de matrimonio como se ve claramente en todas estas versiones. La evolución de las formas míticas lleva a disociar aspectos que originalmente pudieron estar fundidos en un mismo relato, de manera que en algunas versiones se prescinde de algunas cuestiones. La comparación del conjunto total de versiones permite deducir todos los aspectos que pudieron estar implicados en la formulación original del mito.

Para la comprensión del mito y su desarrollo traemos a colación los santuarios y tumbas ibéricas (García Castro, 1987b). El papel de la Diosa o Dama en la tumba, como la Dama de Baza (en su papel de guardiana del trono) recuerda, sin duda, al de las tumbas megalíticas. En los santuarios ibéricos nos encontramos con exvotos en forma de «damas» o «guerreros» y animales, en grutas, formaciones rocosas y en proximidad a manantiales. En santuarios como el Cerro de los Santos (Albacete) o El Cigarralejo (Murcia) nos encontramos de nuevo con el mismo tema, la Diosa o la Dama, el héroe masculino, el caballo. Los exvotos nos legan la imagen de antropomorfos masculinos, algunos de ellos jinetes a caballo, las damas, algunas de ellas sedentes, otras estantes. El atuendo de los hombres está formado por túnicas, manto, fíbulas, pasadores, brazaletes, anillos, pendientes, armas. Las damas ostentan riqueza, tocado, diademas, collares, ínfulas, carrilleras, arracadas, pendientes. Incluso encontramos algún ejemplo de pareja, denominado «el matrimonio» como ocurre en Cerro de los Santos. Los exvotos animales de este último son en su mayoría caballos, seguidos de bóvidos y un cáprido; en el Cigarralejo se trata de équidos. Estamos muy probablemente en escenarios de matrimonios sagrados.

Es inevitable asociar las imágenes del arte y el mito. Cuando oímos las leyendas transmitidas por el folklore es inevitable referirse a imágenes como las que nos proporcionan los santuarios ibéricos. El tema de la «dama» y el «caballero», la cueva y el caballo solar, emergiendo o volviendo a las entrañas de la Madre. Es ésta una mitología heroica, con imágenes que aluden a la vida, a la unión matrimonial y a la muerte. Proceso en cuyo centro está la Diosa, garante del misterio de la vida en un más allá celeste tras la muerte. Culto ibérico, probablemente sincrético de tradiciones, pero imposible de comprender sin echar la mirada atrás, sin asumir el peso de un legado histórico local de profundas raíces. No se comprenden los hechos sin asumir ese *continuum* que parte de los santuarios paleolíticos, que vemos rebrotar en los sepulcros megalíticos y que encontramos, de nuevo, reelaborado, en los santuarios y tumbas ibéricas. Es el mismo tema del héroe y la Diosa/dama, de la cueva y el caballo-toro.

Frankfort estudió el importante papel que desempeñaba el matrimonio sagrado entre la realeza mesopotámica (Frankfort, 1988: 267, 316-318). En Mesopotamia, la realeza de derecho divino era considerada la base misma de la civilización. Entre los sumerios el rey representaba a Dumuzi y su matrimonio con la sacerdotisa Inanna era un acto de renovación para recrear la vida. Las insignias reales eran tratadas como diosas («Señora de la Corona», «Señora del Cetro»). La deificación de los reyes se

correspondía con la fórmula mítica de la unión del Rey y la Diosa. El rey Ishme-Dagan dijo de sí: «Soy al que Inanna, Reina del Cielo y la Tierra, ha elegido para ser su amado esposo». La relación entre la divinización de los reyes y la costumbre ritual del matrimonio de reyes y diosas se observa en la coincidencia temporal de los reyes que utilizan el determinativo divino delante de sus nombres y los textos que mencionan el matrimonio de reyes y diosas. Entre las costumbres de los reyes sagrados africanos, los reyes Tuba del Congo estaban obligados a realizar un incesto ritual con su madre y sus hermanas con motivo de su entronización, en una cabaña sin puertas ni ventanas (Bonney, 2002: 152).

Los orígenes de la tradición que vincula a la Diosa con la posesión de los poderes mágicos que otorgan el poder y la inmortalidad puede rastrearse, a tenor de los hechos expuestos, desde el culto chamánico paleolítico y ser posteriormente característica de la transmisión de la realeza sagrada.

Frazer también estudió el matrimonio sagrado. Interpreta que en el bosque sagrado de Nemi se celebraba un matrimonio sagrado entre el mortal rey del bosque y la inmortal reina del bosque, Diana. La ninfa Egeria era sólo una forma de la gran diosa naturaleza Diana. La leyenda de las nupcias de Egeria y Numa contendría la reminiscencia de un matrimonio sagrado que los antiguos reyes romanos contraerían con una diosa de la vegetación y del agua para así poder cumplir sus funciones divinas o mágicas. En dicho rito el papel de la diosa podría ser representado por una imagen o por la reina. Supone que el rey y la reina de Roma se disfrazaban de dioses en su casamiento, exactamente como parecen haberlo hecho el rey y la reina en Egipto. La leyenda de Numa y Egeria señala un bosque sagrado como escenario de unión nupcial. Según algunos relatos el escenario fue el bosque sagrado de Nemi (Frazer, 1991: 183-185).

En definitiva, lo que pretendemos señalar son las relaciones entre los mitos recogidos y determinadas instituciones, cuya ritualización se llevó a cabo en ciertos santuarios durante la Prehistoria, y cuyos orígenes últimos los situamos en los santuarios paleolíticos, con respecto al culto chamánico, y que posteriormente volveríamos a encontrarnos con reelaboraciones del tema en santuarios megalíticos e incluso ibéricos. Su huella ha quedado en el folklore local.

3. Matrilinealismo

Uno de los rasgos de este tipo de mitos es la importancia concedida a la mujer como vehículo de legitimidad en la transmisión del poder. Las tradiciones evocadas por el mito tienen su correlato en las costumbres matrimoniales vigentes entre reyes en las altas culturas del Mediterráneo. Surge por ello el interés de analizar los orígenes de esta costumbre y el vínculo existente con el culto a Diosas Madres, elemento que señala la importancia que posee la filiación femenina para reivindicar lazos divinos

(Lacalle, 1997: 357-367). En esta forma social, el marido sigue perteneciendo a la familia de su propia madre, pues la transmisión, tanto de nombre como de bienes, se efectúa por línea materna. Los niños pertenecen a la tribu de la madre y llevan su nombre; el único hombre que ejerce alguna autoridad sobre ellos es el hermano de la madre, esto es, el tío, en especial el más anciano, de donde se deriva también el llamado «derecho de herencia del sobrino». Entre los iroqueses la Diosa-Madre y su hija constituyen los modelos del derecho materno, de la descendencia por línea femenina y de la mujer cultivadora. La Diosa Madre ejemplifica el derecho materno que rige todavía en la sociedad talamanca y en la cuna (Girard, 1976: 607, 679, 1302). El sistema patriarcal se refleja en la aparición de dioses masculinos en sustitución o complemento de la Diosa Madre. El papel de la Diosa Madre fue cediendo su lugar al del Dios fecundador.

El geógrafo e historiador griego Estrabón habla de la «ginocracia» (de *ginos*: mujer), como forma social muy extendida en la Prehistoria, y cita el matriarcado de los cántabros (Estrabón III, 165). Sabemos que Asdrúbal casó con la hija de un reyezuelo ibérico, lo que le convirtió en verdadero caudillo hispano. Según Bermejo este sistema debió ser el sistema matrimonial céltico más primitivo y fue el modelo matrimonial dominante en las sociedades indígenas peninsulares (Bermejo, 1978a: 19). Bachofen recoge diversos textos que documentan la existencia de un antiguo sistema matrilineal (Bachofen, 1987:72):

«Los licios rinden mayores honores a las mujeres que a los hombres; ellos toman sus nombres a partir de la madre, y legan la herencia a las hijas, no a los hijos» (Fragmento de Nicolás de Damasco).

Otro texto recogido por Bachofen (1987: 77-78):

«Y aunque su vida sea tan breve, pues no pasa del séptimo estío, su generación permanece inmortal, y por muchos años dura la fortuna del solar, y se enumera por abuelos de abuelos.»

(Virgilio Georg. IV, 306)

La madre inmortal es siempre la misma, pero por parte del hombre se suceden una serie interminable de generaciones (Bachofen, 1987: 130-132, 77). El lado femenino de la Naturaleza se considera inmortal y el masculino eternamente cambiante y sólo duradero por el eterno rejuvenecimiento que supone la muerte. La hermana sería quien reproduce el tronco materno. Morgan cita el relato de Polibio referente a las familias de los locrios en Italia (Morgan, 1987: 368):

«Los locrios mismos (refiere) me han asegurado que sus propias tradiciones están más en conformidad con la versión de Aristóteles que con la de Timeo. Ellos dan las siguientes pruebas de esto. La primera es la de que toda nobleza de linaje entre ellos deriva de las mujeres y no de los hombres. Que sólo son nobles, por ejemplo, los que derivan su origen de las cien familias. Que estas familias eran nobles entre los locrios antes de su migración; e, indudablemente, eran las mismas de entre las cuales fueron sorteadas cien vírgenes, como lo ordenara el oráculo y enviadas a Troya».

Se trata ésta de una antigua costumbre muy extendida de transmisión de los derechos sucesorios de la que se hacen eco los mitos recogidos en este estudio. Wölfel recopila una serie de datos para ilustrar este arcaico sistema. Entre los casos recogidos, cita cómo entre los celtas muchos hombres no llevan en su nombre la indicación de la filiación respecto de un hombre o de una mujer sino que son nombrados como esposos de una mujer, sistema de sucesión hereditario que considera herencia del megalitismo. Los héroes celtas se educan en la mayoría de las ocasiones junto al hermano o la hermana de la madre y transmiten sus secretos a los hijos de la hermana (Wölfel, 1960: 369). Se cita que cuando el rey mítico Ambicatus hizo partir a los grupos galos a la gran migración céltica situó al frente de la armada popular a los hijos de su hermana (Livio, V, 34). La costumbre vigente entre las grandes familias de efectuar la sucesión a través de las mujeres se encuentra entre los reyes y nobles de los pueblos celtas, en Irlanda y Escocia (Heers, 1978: 27-28). Zimmer, basándose en las crónicas de los pictos, demostró que aunque los reyes pictos añadían a sus nombres el nombre del padre, estos padres no habían sido a su vez reyes, e incluso de los nombres de los padres se deduce en la mayoría de los casos que los reyes, o por lo menos sus padres, no eran pictos, sino escotos (irlandeses) o incluso anglogermánicos. En ese caso, la vigencia de los principios sucesorios matriarcales sólo podría suponerse si sus madres fueran hermanas de los reyes pictos. El hecho es que los reyes pictos no eran nunca heredados por sus hijos.

Un texto de Nicolás de Damasco dice:

«Los etíopes honran especialmente a sus hermanas. Los reyes transmiten la soberanía no a sus propios hijos, sino a los de sus hermanas».

La distinción de los hijos de la hermana es una consecuencia del derecho materno (Bachofen, 1987: 100). En Egipto, todos los usurpadores intentan legitimar su situación por su matrimonio con una princesa de la dinastía precedente y con frecuencia las dinastías parecen estar relacionadas más matrilineal que patrilinealmente (Wölfel, 1960: 432-433). La dignidad real se halla en dependencia de la esposa. En Egipto, en las estirpes nobles no es el hijo quien hereda, sino el hijo

de la hija mayor y el abuelo materno es el protector del joven incluso ante su propio padre. En los sepulcros del Imperio Antiguo la madre está representada junto a la esposa, mientras que el padre falta. La mujer es la guardiana de la pureza real, ella posee y transmite la sangre real. El matrimonio entre hermanos constituiría el medio para legitimar la herencia dentro de las dos concepciones jurídicas. El derecho matriarcal sería el más antiguo y decisivo para la sucesión. El mito recogería el conflicto entre los dos sistemas rivales de transmisión de herencia vigentes en Egipto. La rivalidad por el trono surgida entre Seth, el hermano de Osiris, y Horus, el hijo de este último, reflejaría la coexistencia de estas dos tendencias. El matrimonio entre hermanos, el expediente generalmente utilizado para resolver este conflicto, aparece recogido en el mito: el matrimonio entre Osiris e Isis es un matrimonio entre hermanos.

En opinión de Wölfel un medio para legitimar al rey egipcio dentro del derecho patriarcal y el matriarcal simultáneamente consistía en el ritual en el que el rey se dirigía al aposento de la reina para engendrar al heredero, disfrazándose de dios Amón, con lo que se convertía en el médium del dios. El rey era por naturaleza el médium del dios solar y del fundador del imperio, Osiris, y de esta guisa se convertía además en el del dios celeste. El hijo era así engendrado por el mismo dios (Wölfel, 1960: 432-433).

Sobre este aspecto, Frazer (1991: 190-192) comenta que la leyenda relata que los reyes latinos nacieron de madres vírgenes y padres divinos. Indica que entre los latinos las mujeres de sangre regia se quedaban siempre en casa y que reinaron como maridos hombres de otro linaje, lo que hace comprensible que fueran extranjeros los que llevaron la corona de Roma y explica la aparición de nombres extranjeros en la lista de los reyes de Alba Longa. Ninguno de los reyes romanos fue sucedido en el trono inmediatamente por su hijo, aunque varios dejaron hijos o nietos tras ellos. Por otro lado, uno de los reyes descendía de un rey anterior por su madre, no por su padre, y tres de los reyes, Tacio, Tarquino Prisco (el Antiguo) y Servio Tulio, fueron sucedidos en el solio por yernos que eran extranjeros o de linaje extranjero. Esto hace pensar que el derecho al reino se transmitía por línea femenina y fue realmente ejercido por extranjeros que se casaron con princesas reales. Así sabemos que Anco Marcio, hijo de Pompilia, hija de Numa Pompilio, sabino que había desposado a Tatia, la hija de Tattius, llegó por este matrimonio a ser rey de Roma (Wölfel, 1960: 376). Servio Tulio, un etrusco, llegó a ser rey por su matrimonio con la hija del rey Tarquino y Tarquino el Soberbio, también un etrusco, por haberse casado con la hija de Servio Tulio, con Tulia (Livio 1, 35, 3).

Frazer ha compilado otros ejemplos de esta misma costumbre en Grecia (Frazer, 1991: 192-194). En Atenas dos de los más antiguos reyes se habían casado con las hijas de sus predecesores. Parece ser que a veces el derecho a la mano de la princesa y al trono era determinado por medio de un certamen. Según la tradición, los juegos más antiguos de Olimpia fueron mantenidos por Endimión que obligó a sus hijos a

ganar el reino en una carrera. La leyenda de Pelops e Hipodamia sería solamente otra versión de la leyenda de que las primeras carreras de Olimpia tenían como premio el reino.

Los datos demuestran que, aunque es el esposo el que ejerce la función de rey, es la mujer la que posee y transmite el derecho al trono. En la *Ítaca* de Homero, desaparecido el rey Ulises, quien reina es la reina, y, sin embargo, allí está Laertes, el padre, que vive todavía, pero no desempeña ninguna función y no hay indicios que permitan creer que Laertes fue alguna vez rey. Igualmente Ulises llegó a ser rey y no a causa de heredar a su padre. Telémaco, hijo del rey que, según los principios de la sucesión patriarcal debería heredar, sin embargo, no se habla para nada de sus derechos a la dignidad real, mientras que los pretendientes se esfuerzan por conseguir el favor de Penélope, para adquirir con su mano la realeza. Su esposo será rey, como lo era Ulises cuando era su esposo. Agamenón es asesinado por Egisto, quien se convierte en nuevo esposo de la reina y es reconocido como rey sin la menor oposición y Orestes, el hijo del asesinado, no desempeña el papel de pretendiente al trono, sino que se limita al de vengador de su padre. Una vez asesinado Egisto, Orestes no es hecho rey (Wölfel, 1960: 376-377) y, como asesino de la reina, debe huir del país, sin que se diga que él tenga derecho a la corona de la Argólida, aunque tampoco se dice que la tuviera Ifigenia, la hija de la reina.

En Irlanda existía la costumbre de que el rey «contrajera matrimonio» con la tierra para garantizar su derecho al trono y existe un relato de fecha tan tardía como el s. XII en el que un monarca se casa con una yegua blanca (manifestación de Epona) durante la coronación. En las islas Británicas las diosas celtas de la tierra se las conoció como la «soberanía» y sometían a prueba a todos los gobernantes para garantizar que la tierra sería respetada. Morgan le Fay de las leyendas artúricas es una diosa de la soberanía (Husain, 2001: 34, 55). La finalidad de las pruebas es hallar el heredero al trono.

En las contiendas por el trono, la cuestión es siempre la de quién desposará a la mujer que tiene el derecho al trono y ejercerá con ello la función de rey. Entre los escandinavos se registran costumbres similares. Se tienen noticias de hijas reales que recibieron una parte del reino de su regio suegro, aun cuando estos suegros tuvieran hijos. En concreto, durante las cinco generaciones que antecedieron a Haroldo el Rubio, algunos vástagos masculinos de la familia Ynglingar, que se decía llegada a Suecia, cuenta la *Helmeskringla*, o sagas de los reyes noruegos, que obtuvieron al menos seis provincias de Noruega por matrimonio con las hijas de reyes locales.

Para Frazer (1991: 193) en algunos pueblos arios y en cierta etapa de su evolución social fue costumbre juzgar a la mujer como el canal por el cual corría la sangre regia y el conceder el reino en las sucesivas generaciones a hombres de otras familias y muchas veces de otros países que se casaban con las princesas y reinaban sobre los pueblos de sus esposas. Y añade que donde se hallan relatos que narran historias de jóvenes que consiguen la mano de la princesa y con ella el reino es obvio

que el reino es dependiente del matrimonio con una mujer de sangre real. Wölfel relaciona igualmente estas costumbres con la leyenda heroica griega y con los cuentos y leyendas de Europa y del África blanca (Wölfel, 1960: 370, 377), donde abundan los hijos de reyes que abandonan su país y ganan un nuevo reino con la mano de una princesa y en los que siempre la mano de la princesa es ofrecida junto al derecho al trono. Estos usos sucesorios se detectan entre los egipcios, griegos, romanos, celtas, escandinavos, canarios, entre los grandes imperios africanos... En su opinión son precisamente las áreas megalíticas y de las altas culturas arcaicas las que conservan mayor número de *survivals* de la organización «matriarcal», por ello cree que este derecho sucesorio es probable que pertenezca al mundo megalítico.

La teoría evolucionista del s. XIX expuso el desarrollo uniforme de las sociedades que pasarían de un estadio matriarcal primitivo a uno posterior patriarcal. Bachofen, Frazer, Morgan, Tylor, fueron algunos de los autores que defendieron la existencia de este arcaico estadio. Bachofen (1987) expuso la existencia de una fase de evolución matrilineal; reunió documentos que acreditaban la vigencia de un arcaico sistema de filiación femenina entre licios, cretenses, atenienses, lemnios, egipcios, locrios, lesbios, cántabros, etc. que denominaba *gyneocracia* o matriarcado y que asociaba con la invención de la agricultura por las mujeres y con creencias sobre la Diosa Tierra. Morgan consideró que el matriarcado fue una etapa de evolución cultural anterior al patriarcado. En este estadio matriarcal la propiedad y el cargo de jefe eran hereditarios dentro de la gens, de hermano a hermano, o de tío materno a hijo de la hermana, lo cual excluía a los hijos de la herencia a los bienes y de la sucesión al cargo de su presunto padre (Morgan, 1987: 362-364).

El hecho es que en la práctica ninguna sociedad es estrictamente unilineal y si los principales privilegios y derechos se transmiten por una línea, la otra se reconoce de forma secundaria (Lowie, 1972: 121). Lévi-Strauss indica que las sociedades puramente unilineales son una excepción, mientras que el bilinealismo ofrece a través de modalidades muy diversas una fórmula de extremada generalidad (Lévi-Strauss, 1881: 146). Goody ha señalado la existencia de modelos bilineales de filiación en Europa durante la Protohistoria. En general el desarrollo de los modelos europeos de parentesco consistiría en la sustitución de lo bilateral por la patrilinealidad (Goody, 1985: 232-233), dando paralelamente paso la familia extensa a la familia nuclear. Los aspectos bilaterales irían desapareciendo gradualmente, aunque en algunas áreas de Europa éstos continuaron funcionando. Para Goody (1985: 238, 243) un sistema que distribuye la propiedad a hijos e hijas, bien por dote o herencia, es considerado bilateral. Este autor define la organización occidental como bilineal, en la que se da gran importancia a la familia materna y a las alianzas matrimoniales y donde las mujeres circularían trayendo riquezas y honor.

El bilinealismo se distingue entre grupos cazadores-recolectores, como los australianos y los indios de la Columbia Británica. No deja de haber cierta discusión en torno a los modos de organización y filiación existentes entre ciertas sociedades

cazadoras-recolectoras, ante la dificultad que presenta su definición. Un ejemplo lo proporcionan los kwakiutl de la Columbia Británica, establecidos en la parte Nordeste de la isla de Vancouver y en la costa continental que está enfrente. Existe entre los kwakiutl una línea de sucesión que va del abuelo a los nietos por mediación de la hija y del esposo de ésta, lo cual no ha acabado de alimentar la discusión de los etnólogos. Este tipo de sucesión ha sido muy frecuente en la antigua Europa, donde, en múltiples ocasiones, se planteó la cuestión de saber si las mujeres pueden «servir de puente y plancha», es decir, si tienen un hijo al que transmiten derechos que ellas no tienen capacidad de ejercer en persona (Lévi-Strauss, 1989: 153). Entre los kwakiutl subsisten aspectos matrilineales, pues, entre los aristócratas —los kwakiutl forman una sociedad estratificada—, el esposo asume el nombre y las armas (en sentido heráldico) de su suegro, y se torna así miembro del linaje de su mujer. Nombre y armas pasan a sus hijos; las hijas los conservan, los varones los pierden casándose y adoptan los de su esposa. Por consiguiente, los emblemas nobiliarios se transmiten prácticamente por línea femenina, y cada hombre soltero recibe los de su madre (Lévi-Strauss, 1989: 140-141).

En los sistemas matrilineales los bienes y status se transmiten a través del hermano de la madre a los hijos de la hermana, de ahí la importancia que adquiere la figura del tío materno (Godelier, 1974: 27). Los grupos de descendencia matrilineales no pueden llegar a los extremos de segmentación o fisión posible en los grupos patrilineales (Gough, 1961: 490, 595-596). El hecho es que este sistema que diversos historiadores y antropólogos han denominado «matriarcado» y que ha sido considerado una etapa arcaica del desarrollo evolutivo humano queda bastante lejos de ser un auténtico matriarcado. La transmisión de la filiación y la herencia a través de las mujeres no lleva al control social por parte de éstas, simplemente al control por parte del grupo materno, normalmente centrado en la figura del hermano de la madre (Godelier, 1974: 27). Los datos recopilados a través de diversas fuentes muestran que realmente debió de ser un sistema de transmisión de herencia ampliamente implantado y que conformó un sustrato anterior al patriarcal. Creemos muy posiblemente que en este sistema arcaico, el elemento matrilineal se inserte dentro de lo que es un modelo bilineal, en el que la filiación matrilineal se transmite directamente, mientras que la masculina lo hace a través de generaciones alternas.

El acto de la hierogamia del rey con la Diosa simboliza la transmisión del derecho real y su carácter divino de la diosa al mortal. Dumuzi es rey por su matrimonio con Inanna, así como Istar se ofrece en matrimonio al héroe Gilgamesh. En el plano real lo que instaura el mito sería el acto matrimonial del pretendiente al trono con la heredera de tal derecho. Un elemento nuclear de la monarquía sacra, o su precedente chamánico, es la transmisión del poder a través del matrimonio con la línea divina femenina. Las mujeres se reproducen y pueden transmitir sus principios divinos, el hombre no y, por tanto, este privilegio se detiene en él. El hombre no es inmortal, sino mortal, termina en sí mismo, la mujer sí es inmortal y transmite lo que en ella

hay de divino, su sangre divina. Es parte esencial en la comprensión del mito, de ahí la importancia de la hierogamia sagrada en los rituales de entronización. Existe una relación directa entre el culto al principio femenino, a divinidades femeninas, y los derechos transmitidos a través de la mujer. Con el derecho patriarcal, el hombre pasa a ser el dios supremo, el hijo pasa a ser el heredero directo del padre sin necesitar la mediación de la mujer. El mito instauro estas costumbres, el mito del héroe recoge este tipo de prácticas. Estos mitos, rituales e instituciones se han difundido junto a elementos culturales. Podemos hablar de complejos mítico-rituales vinculados a las construcciones funerarias en las culturas megalíticas y a las cavernas santuarios en el Paleolítico Superior. Complejos que situamos en sociedades en las que el parentesco, el poder y la religión se hallan estrechamente imbricados.

QUINTA PARTE

CONCLUSIONES

XIII. CONCLUSIONES

Hemos intentado a lo largo de estas líneas trazar las coordenadas generales de lo que pudieron ser las primeras concepciones míticas de nuestros antepasados prehistóricos, en este caso, pertenecientes a las sociedades del Paleolítico Superior y del Megalitismo europeo. A partir de esta reconstrucción, en base a la interpretación del arte, fundamentada en datos comparados de religiones, etnografía e iconografía, llegamos a la conclusión de que el primer sistema de creencias que se configura tiene como sustento la adoración a la Naturaleza y a los astros, que en comunidades cazadoras-recolectoras adquiere una codificación bajo formas animales.

Señalamos, por lo que respecta al Paleolítico Superior europeo, que la adoración iría dirigida a una Diosa Madre creadora, polimorfa, Madre naturaleza, origen de vida y muerte, de la que todo procede y a sus dos hijos o emanaciones principales, el sol y la luna, plasmados en forma animal: caballo-bóvido, cérvido-cáprido, caballo-mamut... De la asunción del comportamiento cíclico de los astros derivarían sus ideas: su concepción cíclica de la vida en general; su depender de las dos potencias celestes. Se hace necesario que las dos divinidades prosigan su ciclo porque de ellas depende el renacer de todo el mundo animal y humano. De las observaciones sobre el devenir de los astros derivaría la noción de reencarnación tras la muerte que pudo ya estar presente en la mentalidad del hombre paleolítico: la vida es un renacer continuo. Se deduciría por ser una idea que está muy presente en sociedades cazadoras y por ser una noción concebida a partir del proceso de transformación y ocultación astral. De forma que pudieron combinarse ideas animistas sobre antepasados con la creencia en dioses o espíritus superiores.

Hemos identificado una serie de códigos gráficos que adquieren su significación entendiéndolos dentro del campo de la simbología luni-solar. Se ha fundamentado los usos y significados de ellos entre distintas culturas, lo cual aboga por la consideración del sustrato paleolítico como fuente que explica la pervivencia en momentos posteriores de semejantes formas de expresión mítica. Entre estas pautas que hemos identificado, hemos aludido a la frecuente disposición de los animales en series de tres y cuatro figuras (equivalente a las fases o etapas de los astros), la contraposición de figuras animales afrontándolas, como modo de contraponer gráficamente el creciente al menguante a través de la cornamenta, el uso de la perspectiva torcida como convencionalismo que alude al ciclo total de las fases lunares o la ausencia de cabezas u ojos en determinadas representaciones animales como símbolo de la muerte astral. Todos estos elementos adquieren su significado contemplándolos dentro de la perspectiva de un lenguaje mítico de referencias luni-solares, cuya huella puede observarse bien a través del análisis comparado de los mitos.

El arte se hallaría estrechamente vinculado a la presencia de especialistas de lo

sagrado, chamanes o jefes sagrados, habitualmente plasmados bajo formas o máscaras animales, como hombres-pájaro, hombres-felino, hombres-toro, hombres-mamut, etc., junto a la existencia de un complejo mítico-ritual que se vincula a la consagración de estos personajes. El arte sería el reflejo y justificación de la existencia de esta clase de especialistas de lo sagrado. Es fundamental subrayar la función ideológica del arte y la religión desde sus orígenes. Creemos que el tipo de sociedades autoras del arte del Paleolítico Superior europeo mantendría más rasgos de similitud con los denominados cazadores-complejos que con las bandas más simples de cazadores-recolectores con las que habitualmente son comparados. La función del arte, del complejo ceremonial chamánico que lleva implícito y la función de los tótems, que identificamos a través de las figuras animales, encuentran su pleno sentido en este tipo de grupos.

Se ha dedicado buena parte a la reconstrucción de un complejo mítico-ritual que interpretamos vinculado a un chamanismo institucionalizado y que relacionamos con los ritos propios de la consagración chamánica. Identificamos los orígenes del mito del viaje del héroe al inframundo con este complejo de consagración chamánica que constituiría el precedente y el enlace con los cultos y ritos que posteriormente se asociarán a la realeza sagrada. El mito del héroe da cuenta de ellos. Consideramos la versión del mito del robo del fuego su formulación más arcaica. En las cavernas-santuarios paleolíticas se gesta un complejo mítico-ritual esotérico de larga trascendencia histórica. El comportamiento modélico de los astros revela los conocimientos sobre el Más Allá, sobre el misterio de la vida tras la muerte. El ciclo de muerte y resurrección astral es rememorado y considerado arquetípico, modelo del viaje que inicia el chamán tras su muerte con su posterior ascensión celeste. Nos hallamos ante un conjunto iniciático arcaico que incluye el rito del agua, del fuego..., ritos que permiten el acceso a un Más Allá al que los ejecuta. En este conjunto de rituales tendría una importancia central la Diosa, puesto que sería considerada la garante de la transmisión de la institución chamánica a través del principio de filiación femenino, lo que se traduce en el acto de la Hierogamia sagrada en la ceremonia de consagración.

Los principios fundamentales de esta primitiva religión se transmitirían a sociedades posteriores. Se puede decir que la barrera artificial que ha constituido el Mesolítico en la explicación del arte y las creencias es ante todo una laguna de conocimiento. La religión paleolítica no se derrumba ni desaparece, sino que constituye los potentes cimientos sobre los que moldearán futuras generaciones sus propios sistemas de creencias. Los cazadores europeos permanecieron en sus habituales lugares de ocupación, adaptándose a las nuevas condiciones climáticas. Es admisible pensar que las mitologías nacidas a partir del Holoceno son deudoras en gran parte del sustrato de los cazadores-recolectores, lo cual permite explicar la comunidad de convencionalismos mantenidos por civilizaciones ampliamente dispersas.

Utilizamos el término religión para definir estos sistemas de creencias porque no creemos que se trate de mitos o cultos inconexos sin sentido, sino un sistema primitivo, explicativo de la realidad. En él creemos detectar símbolos y «misterios» planteados y expuestos por otras religiones. No vemos necesario segregar mediante la utilización de un concepto diferente las nociones sagradas del hombre paleolítico del resto de manifestaciones religiosas. Habría, por tanto, que hablar de la «Religión Primitiva», constituida de mitos o explicaciones de los distintos misterios que la componen, la cual sería transformada con el transcurrir del tiempo, siendo los grandes hitos de transformación la aparición de los sistemas patriarcales y el cristianismo. La herencia de esta «primigenia religión» se detecta en los principios constituyentes de múltiples religiones; en la perduración de mitos que han conseguido sobrevivir asociados a determinadas instituciones o costumbres, de las que dan cuenta y justifican, manteniendo su deuda genética con su función original, cuya definitiva muerte, cuando ya no encuentran función en la sociedad, ha venido dada por su inclusión en el acervo cultural, como cuentos y leyendas de origen popular que se mantienen en la memoria colectiva.

Hemos subrayado en todo momento que no creemos en una etapa previa mágica que precediera a concepciones consideradas propiamente como religiosas, sino en un estadio de pensamiento que se puede definir como mágico-religioso. Ello implica la existencia de entidades superiores, que se pueden identificar en la figura de la Diosa Madre, origen de vida, Madre Naturaleza y en los distintos animales, que serían epifanías o entidades supremas derivadas de la Diosa y que simbolizarían al sol y la luna. A partir de estos dos principios supremos y de su comportamiento cíclico derivarían ciertos procedimientos basados en la analogía que se pueden considerar de tipo mágico y cuyo objetivo sería estimular estos procesos de renovación celeste. El mecanismo mental que subyace es el establecimiento de analogías. Al representarse esta pareja a través de la figura animal (toro lunar, caballo solar) y quedar así vinculados ambos elementos, celeste y terrestre, se entiende que los procedimientos mágicos van dirigidos a favorecer la renovación cíclica del cuerpo celeste, así como de la imagen que lo representa, el animal sagrado.

Los animales representados en el arte serían valorados por su carácter sagrado, por lo que representan, pero así mismo por su valor económico, al ser las piezas de caza más codiciadas. Las primeras interpretaciones del arte giraron en torno a la magia de la caza y la fecundidad, creyendo que la finalidad del arte residía únicamente en facilitar la caza y la multiplicación de los animales, basándose en la constatación de prácticas mágicas de este tipo vigentes entre grupos cazadores-recolectores. Particularmente creemos que los fundamentos que explican y contextualizan este tipo de actividades mágicas en pueblos primitivos pueden actualmente quedar sesgados, o haberse interpretado de forma sesgada o descontextualizada. Entendemos que en su origen pudieron tener un sentido dentro de una concepción general de culto a la Naturaleza como la que hemos explicado, en la

que a través de prescripciones y ritos mágicos se intente estimular el proceso de renovación de la Naturaleza.

A través de una lectura simbólica, de contenido astral-naturalista, hemos pretendido explicar y dotar de sentido a los elementos que configuran el arte paleolítico. Frente a otros modelos explicativos de éste, tales como el de la magia de la caza-fecundidad o el dualismo sexual se puede argumentar en los siguientes términos. La explicación basada exclusivamente en la magia de la caza no da respuestas a la asociación intencional en los paneles de la pareja caballo-bóvido, o el dualismo que caracteriza la decoración de objetos mobiliarios, frecuentemente relativos a la pareja caballo-pez, ciervo-pez... La teoría de la magia no da cuenta del por qué de estos dualismos organizativos. Un panel como el del divertículo transversal de Lascaux, con la escena de caballos flechados, en el que uno parece caer, en el caso de ser interpretada en el marco de las teorías de la magia de caza, como una escena de caza, dejaría por explicar el por qué de la presencia del toro afrontado, afrontamiento que caracteriza en otras ocasiones a la asociación de estas dos especies, y que desde nuestro punto de vista se trata de una dualidad mítica: sol-luna. El despliegue del mismo tema rítmicamente, repetido en varias ocasiones, tanto en el divertículo como a lo largo del santuario, resulta más acorde con las citadas ideas míticas que con actos relativos a la caza. Las teorías sobre la magia de la caza dejarían por explicar el rayado/serpentiformes que en ocasiones se extiende sobre las siluetas de animales, especialmente bóvidos y mamuts, y que, desde nuestra perspectiva, se identificarían con ritos petitorios de lluvia, especialmente vinculados con la luna (bóvido o mamut). No olvidemos la amplia difusión que adquiere el trinomio: toro-luna-tormentas.

La teoría de la magia no proporcionaría una explicación adecuada al uso de determinados convencionalismos, como la perspectiva torcida, la acefalia de algunos animales, el uso compositivo y frecuente de agrupaciones de tres y cuatro animales, que para nosotros son números míticos vinculados a los ciclos astrales. Por otra parte, se entendería que sería casual la disposición intencionada de los colmillos de mamuts y las cornamentas de los bóvidos, afrontándolas, intencionalidad que para nosotros tiene como objetivo plasmar un ciclo astral, definido a partir de sus partes: el creciente frente al menguante. Tampoco recibiría una explicación adecuada la asociación de la Diosa con el bisonte y el mamut. La interpretación luni-solar lo vería como el principio masculino-lunar-fecundante, el hijo-amante de la Diosa Madre, fecundándola, motivo presente en muchas religiones, acto reproducido por el chamán.

En cuanto a los animales representados junto a orificios, desde una perspectiva vinculada con la magia de caza, podría verse como los animales surgiendo a la vida o muriendo. Pero esta explicación no daría respuesta a la lógica inherente a estas ideas. ¿Por qué el nacimiento de los animales ha de evocarse en referencia a la cueva y oquedades? ¿Por qué la cueva y orificios son concebidos de modo paralelo a la mujer, como germen de vida? ¿Cuáles son los nexos lógicos que permiten esta asociación de

ideas? Pensamos que la idea reproducida es la del nacimiento/declive del sol o luna plasmados en forma animal. La idea surgiría a partir de la visión «aparente» de los astros que parecen surgir del agua/tierra y desaparecer, introduciéndose en ellos. Por ello la tierra/agua se conciben como femeninos, pues se paraleliza la idea del parto y la mujer como origen de vida con la del sol/luna, la luz, surgiendo del agua/tierra, concebidas como seno materno. Por ello la cueva es la sede de los misterios relacionados con los orígenes de la vida y la muerte, sede del fuego sagrado o del tesoro oculto.

Con respecto a la teoría del dualismo sexual, compartimos algunos hechos observados por Leroi-Gourhan y Laming-Emperaire. Discrepamos en el sentido fundamental que otorgan a la organización dualista del arte: la fecundidad o la unión sexual, como principio de vida. Éste es un principio muy elemental que no creemos suficiente para constituir el armazón de una religión.

Aunque la adoración a los astros es un fenómeno que se puede explicar por generación espontánea, es decir, diversos grupos humanos han podido rendir culto a los astros, puesto que todos se encuentran del mismo modo influenciados por el comportamiento de éstos. Lo que no se puede explicar por generación espontánea es que estas creencias sean codificadas de un modo análogo bajo la forma de símbolos, mitos y ritos similares. Es aquí donde creemos fundamental acudir a la transmisión cultural como elemento explicativo de la amplia extensión que alcanzan determinadas convenciones, expresiones, mitos y ritos complejos. Por ejemplo, ningún procedimiento lógico ni contrastación empírica puede explicar que diferentes poblaciones, del modo más natural, acudan a representar al sol y la luna mediante figuras animales o que se pueda considerar normal que los episodios que constituyen los ritos chamánicos sean tan similares en poblaciones distanciadas. Muchos de estos ejemplos de convenciones simbólicas similares han sido recopilados en este estudio. Creemos, por ello, que el sustrato del Paleolítico Superior es determinante en la configuración de un lenguaje mítico. No obstante, podríamos matizar un poco más sobre estos aspectos. En última instancia, se puede considerar que el origen último de este tipo de cultos puede ser muy remoto, ligado al desarrollo de la inteligencia humana y sus facultades para interrogarse sobre lo que le rodea, pero es en el Paleolítico Superior, con ciertos precedentes que se pueden detectar en la etapa previa del Paleolítico Medio, cuando aparecen claramente sistematizados y codificados, configurados bajo la forma de un sistema religioso, comprendiendo un cuerpo de mitos y rituales, bajo la custodia de una clase de especialistas de lo sagrado. Al menos, podemos decir que es en estos momentos cuando afloran estas ideas a través de los medios artísticos, pasando a ser hechos objetivos, susceptibles de ser analizados por los prehistoriadores.

En lo que se refiere a la importancia del culto luni-solar como base de las creencias religiosas y, en concreto, el influjo del sustrato paleolítico en cultos posteriores, en este caso, en el mismo ámbito geográfico, destacamos que la

adoración a los dos principios celestes en su encarnación animal, como ciervo/caballo o cáprido/bóvido se mantiene en tiempos del Holoceno, como dejan bien claro las manifestaciones artísticas, en las que estos zoomorfos forman parte importante de la temática, tanto del arte esquemático, como levantino, representado al sol/verano y luna/invierno. En el caso del arte levantino, las formas narrativas sustituyen a las fórmulas más sintéticas y analíticas del arte paleolítico. En lo que se refiere al fenómeno artístico esquemático en la Península Ibérica sería sincrónico de las manifestaciones megalíticas, compartiendo buena parte de la temática, siendo dos tipos de manifestaciones, rupestre y funeraria, del mismo sistema de creencias. Por tanto, los significados esenciales señalados para el arte megalítico serían aplicables a las manifestaciones esquemáticas. También habría que destacar que las dualidades zoomorfas que caracterizan los sistemas totémicos en grupos primitivos actuales responderían a realidades míticas en las que subyacen estos mismos principios.

Las ideas fundamentales que conformarían la religiosidad megalítica se resumirían en los siguientes puntos. Se mantienen unas creencias que presentan conexiones con tradiciones previas: una Diosa Madre, cuyo aspecto femenino está especialmente relacionado en este momento con la Tierra y la luna, y el dios solar, vinculado al Cielo. El ciervo sería un símbolo solar opuesto a la serpiente, aludiendo ésta a la Diosa en su faceta ctónica y lunar. El toro y el hacha estarían asociados al culto a la Diosa. Aludirían al principio masculino, en forma de una deidad secundaria identificada con la luna en las formas de creciente y menguante y asociada al trueno, mientras que el principio femenino se identificaría con la luna llena/nueva. Ambas deidades, solar (ciervo) y cuerno lunar (toro), serían consideradas masculinas, manifestaciones del Cielo, que se oponen o unen a la Diosa terrestre, a través de la hierogamia del Cielo y de la Tierra.

Interpretamos que el arte megalítico reflejaría básicamente un «mitograma»: el del viaje del héroe al inframundo, como mito fundacional que explica los orígenes míticos de las familias enterradas en las tumbas dolménicas. Los sepulcros megalíticos estarían destinados a los linajes considerados nobles. El sepulcro evoca míticamente el viaje del sol al más allá. El sol al penetrar por el corredor fecunda a la Diosa. La Diosa es la guardiana del laberinto, que permite renacer en un Más Allá celeste a los que cumplen adecuadamente el ritual. Se justificaría así, la posición de estas familias y de la institución de la jefatura o monarquía sagrada a través de la descendencia directa de la Diosa. El sacrificio animal parece tener un importante papel en el ritual. Los allí enterrados renacen en un Más Allá celeste, como astros, y se plasma mediante la abundancia de soliformes, esteliformes, crecientes y antropomorfos en las cámaras dolménicas.

Los símbolos mitográficos, el sol y la serpiente, el hacha y la serpiente, actuarían a modo de blasones o elementos totémicos, representativos de los principios divinos y, por tanto, de aquellos antepasados y clanes que entroncan directamente con la divinidad y que reproducen la hierogamia sagrada del Cielo y la Tierra, como base de

la carta mítica que otorga el poder. La unión mítica y ritual del Cielo y la Tierra (sol-serpiente o hacha-serpiente) actúa como mito de origen y alianza de las clases dirigentes. La serpiente sería representativa de los pluviomagos o sacerdotes; el hacha u otras armas de los guerreros; el toro podría vincularse a los guerreros. Esta alianza entre ambos órdenes sociales que se establece a través de alianzas matrimoniales es la base del poder, recogida por el mito. La unión del sol y la serpiente, del hacha y la serpiente, del cielo y la tierra sería la carta mítica que justifica la alianza entre las dos castas que constituyen el poder.

Así pues, observamos que el sistema de creencias megalítico contendría temas enunciados por primera vez en los santuarios paleolíticos. Estos temas son: La Diosa, la idea de la reproducción de la caverna en el megalito a través del túmulo, como útero materno, origen de vida y de muerte; la serpiente como símbolo de origen del chamán o el jefe; un sistema de base luni-solar; el tema del viaje solar al inframundo expresado metafóricamente a través del ciervo herido o del caballo; el viaje al Más Allá, expresado mediante la embarcación; el triunfo de la luz sobre la oscuridad como rito de tránsito, como metáfora del renacer, expresado en el santuario Paleolítico mediante escenas de antropomorfos enfrentados a toros u osos, y en el sepulcro megalítico, mediante la colocación en el umbral, en la entrada de la cámara, por donde ha de pasar el rayo de sol, de la figuración de la Diosa, la serpiente o el toro. La idea del sol que nace de su madre y que vuelve a ella para fecundarla en primavera y morir en invierno, internándose en el inframundo, teniendo que vencer los poderes de la noche se reproduciría en el dolmen, pero estas ideas aparecerían formuladas por primera vez en los santuarios paleolíticos. Al observar todo este conjunto de hechos se facilita la comprensión de la evolución, transmisión y continuidad de ciertas creencias muy arcaicas, efectuadas en este caso en el mismo ámbito europeo.

En otras palabras, lo que constatamos es que determinados elementos figurativos que consideramos de naturaleza simbólica surgen por primera vez en el arte del Paleolítico Superior y a partir de entonces pasarán a formar parte de mitologías posteriores. La cuestión que se plantea es si a partir de un determinado momento, con la llegada del Neolítico, determinados elementos figurativos, surgidos en el Paleolítico Superior, cambian de significado y pasan a ser utilizados con un sentido distinto al que originalmente tuvieron, o si por el contrario, los elementos iconográficos se mantienen con un significado similar al que poseyeron originalmente. En esencia, se plantea si realmente el Neolítico es un punto de inflexión tan importante en la Historia de las religiones, momento en que surgen las religiones astrales, o si es realmente el Paleolítico Superior la auténtica cuna de determinados símbolos de gran trascendencia posterior. En este caso, estaríamos ante la constitución en el Paleolítico Superior de un orden de creencias que dejaría una importante impronta en las religiones posteriores, siendo éste el verdadero momento fundacional de las religiones astrales. La continuidad iconográfica posterior sería una auténtica continuidad simbólica, puesto que los elementos iconográficos se

transmitirían con un contenido significativo similar. Ejemplos de una continuidad temática y simbólica en el arte rupestre se puede observar en las manifestaciones postpaleolíticas de la Península Ibérica: arte esquemático y levantino. En ellas veremos una temática zoomorfa deudora de tradiciones anteriores, que creemos mantiene un contenido significativo similar al ya enunciado para las manifestaciones paleolíticas.

A partir del análisis comparado del mito del viaje del héroe al inframundo concluimos que el mito lleva implícito la institucionalización y legitimación de un cargo de tipo político-religioso, al ser referido en las distintas versiones al chamán, al jefe o al monarca, indistintamente. Identificamos los rituales a los que se refiere el mito. Encontramos paralelos a los contextos, símbolos y episodios referidos en el mito en los rituales de iniciación y consagración chamánicos, muchos de ellos estudiados por M. Eliade, así como en los ritos de entronamiento y renovación de la realeza sagrada en Próximo Oriente y en otros puntos, como en África. Lo definimos como un mito/ritual de instalación o consagración de un cargo, en el que su transmisión se efectúa a través de la mediación del principio femenino, lo cual implica el matrimonio ritual con la Diosa y su paralelo con la hija del jefe o chamán. Situamos sus orígenes en las cavernas-santuario del Paleolítico Superior, en el marco de los ritos de consagración chamánicos. Posteriormente lo identificamos en el contexto de las sepulturas dolménicas como carta mítica y fundacional que da cuenta de los orígenes divinos de las familias enterradas en ellas. Estos mitos estuvieron vigentes en aquellas culturas que rindieron culto a la Diosa, al principio femenino. El significado del mito se halla en relación estrecha con el papel de la Diosa, la que otorga la legitimidad del cargo, la garante de los poderes mágicos y sobrenaturales. De ahí que deduzcamos la importancia de la filiación femenina en aquellos casos de vigencia del mito y del ritual. Es ésta una institución muy antigua, la mujer como vehículo de transmisión del cargo sagrado, a la que aludirían los mitos.

En cuanto al aspecto social, reseñamos la importancia del papel de la herencia, la sangre y el nacimiento, a la hora de establecer el status social. Este sería el elemento esencial, junto a la alianza matrimonial, que fijaría el lugar del individuo en la sociedad y la relevancia que adquirirían determinados clanes en el orden social. En las sociedades del Paleolítico Superior estaríamos hablando de sistemas de tipo totémico, como los conocidos en la costa Noroeste de América. Un ordenamiento en castas u órdenes distinguiría a las sociedades megalíticas. El papel de la herencia y la alianza matrimonial son recogidos en el mito del héroe, a partir de la transmisión de la sangre divina mediante la mujer. La filiación femenina sería compatible y podría insertarse en un sistema bilineal. Así creemos que en el mundo megalítico, la Diosa vendría a implicar el sistema de filiación femenino que rige la transmisión del cargo sagrado. Pero paralelamente, y a través de la alianza matrimonial, del sistema de matrimonios, podría conseguirse la transmisión de la filiación masculina a través de generaciones alternas. Las representaciones antropomorfas representarían a las

generaciones alternas de antepasados por la línea masculina, tal y como lo hemos documentado en diversos casos.

Es decir, siendo coherentes con lo planteado hasta ahora, pensamos que el surgimiento de la diferenciación social se articula sobre la base del parentesco y la religión en las sociedades prehistóricas. A través del arte en sus diversas manifestaciones se materializaría este sistema de transmisión de derechos de propiedad y de acceso al poder. Discrepamos de aquellas teorías que propugnan la existencia de un supuesto igualitarismo social que caracterizaría a las sociedades hasta momentos muy avanzados de la Prehistoria, y que habitualmente prescinden de la interpretación ideológica del arte, algo fundamental para comprender una sociedad como conjunto orgánico interrelacionado. Según hemos intentado demostrar, en la medida de lo posible, la propuesta que mantenemos se adecúa mejor a los datos que disponemos a partir del análisis de la mitología, la etnografía y la arqueología.

Se trataría de sistemas de creencias de tipo emanatista, que permitirían que determinados clanes justificaran a través de la religión su acceso a determinadas funciones sociales. Esto se traduce en el Paleolítico Superior en clanes fundadores, plasmados a través del arte, descendientes directos de la encarnación totémica de la divinidad en toro, bisonte, etc. A través de las representaciones en el arte paleolítico de toros, bisontes, etc. los clanes principales subrayan su mayor prestigio a través de sus orígenes, de sus vínculos directos con la divinidad en su plasmación animal, el tótem. En el mundo megalítico tenemos: soles, serpientes, hachas, ciervos y toros, como elemento distintivo de estas castas sacerdotales y de guerreros, símbolos de la divinidad, utilizados por estas castas u órdenes para subrayar su origen e identificación con ellas, por tanto, desempeñando una función de blasones heráldicos.

En resumen, como aportación al estudio del arte prehistórico señalamos la aplicación de unos esquemas propios de una religión astral para comprender los sistemas de creencias y el arte del Paleolítico Superior europeo y de las Culturas Megalíticas europeas prehistóricas. Trazamos los profundos orígenes de un mito, el del viaje del héroe al inframundo, que situamos con respecto a los dos sistemas citados, teniendo por centro el culto a la Diosa, el cual se encuentra estrechamente relacionado con la justificación del poder a partir de sus orígenes divinos. Sin duda, son profundas las raíces de la realeza sagrada y del simbolismo luni-solar asociado. Existe un nexo de unión simbólico y ritual que conduce desde los hacedores de lluvia de las sociedades prehistóricas hasta los reyes sagrados. Las tradiciones históricas y etnográficas nos han ayudado a la reconstrucción de un complejo simbólico de remotos orígenes en la Prehistoria y que dejará una profunda huella en culturas posteriores.

BIBLIOGRAFÍA

- AA. VV. (1984): *L'Art des cavernes: Atlas de grottes ornées paléolithiques francaises*. Ministère de la Culture, Paris.
- AA. VV. (1987): *El Megalitismo en la Península Ibérica*. Ministerio de Cultura, Madrid.
- ABERLE, D. F. (1961): «Matrilineal descent in cross-cultural perspective» en SCHNEIDER, D. M.; GOUGH, K. (Edit.): *Matrilineal kinship*. University of California Press, pp. 655-730.
- AFANÁSIEV, A. N. (2004): *El anillo mágico y otros cuentos populares rusos*. Páginas de Espuma, S. L., Madrid.
- ALCALDE DEL RÍO, H.; BREUIL, H.; SIERRA, L. (1911): *Les cavernes de la région cantabrique (Espagne)*. A. Chéne, Mónaco.
- ALCÁZAR, J.; MARTÍN, A.; RUÍZ, M. T. (1992): «Enterramientos calcolíticos en zona de hábitat». *Revista de Arqueología*, n.º 137, pp. 18-27.
- ALBANESE, M. (2001): *India Antigua*. Folio, Barcelona.
- ALEXANDER, M. (1973): *Beowulf*. Penguin Books, Middlesex, England.
- ALMAGRO, M. (1970): *Prehistoria. Historia Universal*. Tomo I. Espasa-Calpe, Madrid.
- ALMAGRO, M.; ARRIBAS, A. (1963): *El poblado y la necrópolis megalíticos de Los Millares (St. Fe de Mondújar, Almería)*. Biblioteca Praehistórica Hispana, Vol. III, Madrid.
- ALMAGRO-GORBEA, M. (1983): «El monumento de Pozo Moro». *Madridier Mitteilungen* 24, pp. 177-293.
- ÁLVAREZ DE MIRANDA, A. (1954): «Magia y religión del toro norteafricano». *Archivo Español de Arqueología* xxvii, Madrid, pp. 3-44.
- ÁLVAREZ DE MIRANDA, A. (1962): *Ritos y juegos del toro*. Taurus, Madrid.
- AMADES, J. (1941): «Mitología megalítica». *Ampurias* III, pp. 103-135.
- AMARIU, C. (1989): *El Huevo*. Plaza 6 Janés, Barcelona.
- ANATI, E. (1981): «Los orígenes del Arte». *Museum*, vol. XXXIII, n.º 4, pp. 200-211.
- ANATI, E. y otros (1995): *Tratado de antropología de los sagrado (i) Los orígenes del horno religiosus*. Trotta, Madrid.
- ANESAKI, M. (1996): *Mitología japonesa*. Edicomunicación, S. A., Barcelona.
- ANNA, A. de, (1977): *Les statues-menhirs et stéles anthropomorphes du midi méditerranéen*. Editions du CNRS, París.
- ANTEQUERA, L. (2000): «Altamira. Astronomía, magia y religión en el Paleolítico», en BELMONTE, J. A. *Arqueoastronomía hipánica*. EQUIPO SIRIUS, S. A., Madrid.
- APELLÁNIZ, J. M. (1991): *Modelo de análisis de la autoría en el arte figurativo del Paleolítico*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- ARBOIS DE JUBAINVILLE, H. de (1996): *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Edicomunicación, Barcelona.

- ARIES, P.; DUBY, G. (1991): *Historia de la vida privada. La Alta Edad Media*, T. 2. Taurus, Madrid.
- ARTEAGA, O.; CRUZ AUÑÓN, R. (1999a): «El sector funerario de Los Cabezuelos (Valencina de la Concepción. Sevilla). Resultados preliminares de una excavación de urgencia». A. A. A. 95, t. III, pp. 589-599.
- ARTEAGA, O.; CRUZ AUÑÓN, R. (1999b): «Una valoración del patrimonio histórico en el campo de silos de la finca El Cuervo-RTVA (Valencina de la Concepción, Sevilla). Excavaciones de urgencia de 1995». A. A. A. 95, t. III, pp. 608-6,6.
- AYALA, R. R. (1998): *Mitos y leyendas de los indios americanos*. Edicomunicación, Barcelona.
- BACHOFEN, J. (1987): *El matriarcado*. Akal, Madrid.
- BALDOCK, J. (1992): *El simbolismo cristiano*. Madrid.
- BANCROFT-HUNT, N. (1997): *Los Indios de Norteamérica*. AGATA, Madrid.
- BARANDIARÁN, J. M. (1946): «Las cavernas prehistóricas en la mitología vasca». *Cuadernos de Historia primitiva*. Año 1, n.º 2. Madrid.
- BARANDIARÁN, I. (1972): «Arte mueble del Paleolítico cantábrico». *Monografías Arqueológicas* n.º 14, Universidad de Zaragoza.
- BARANDIARÁN, I. (1984): «Utilización del espacio y proceso gráfico en el arte mueble paleolítico» *Scripta Praehistórica*. Francisco Jordá Oblata. Acta Salmanticensia. Universidad de Salamanca, pp. 113-161.
- BARANDIARÁN, I. y otros (1998): *Prehistoria de la Península Ibérica*. Ariel, Barcelona.
- BARANDIARÁN, I. (2003): *Grupos homoespecíficos en el imaginario mobiliario magdaleniense*. Universidad del País Vasco, Vitoria.
- BARANDIARÁN, I. (2006): *Imágenes y adornos en el arte portátil paleolítico*. Ariel Prehistoria, Barcelona.
- BARING, A.; CASHFORD, J. (2005): *El mito de la diosa*. Edic. Siruela, Madrid.
- BARRIERE, C. (1982): *L'art pariétal de Rouffignac. La grotte aux cents mammoths*. Picard, París.
- BEAS, J. L. (1976): «Algunos símbolos en la pictografía de los pueblos primitivos». *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología* 3. Madrid, pp. 103-110.
- BÉCARES, J. (1987): «Arte rupestre prehistórico en la Meseta», en GARCÍA CASTRO, J. A. (Dir.): *Arte rupestre en España*. Revista de Arqueología. Zugarto Ediciones, Madrid, pp. 86-95.
- BÉGOUÉN, H; BREUIL, H. (1958): *Les Cavernes du Volp. Trois-Frères, Tuc-d'Audoubert, à Montesquieu-Avantés (Ariège)*. Arts et Métiers graphiques, París.
- BELÉN, M.; ESCACENA, J. L. (2002): «La imagen de la divinidad en el mundo tartésico», en FERRER ALBELDA, E. (EDIT.): *Ex Oriente Lux: Las religiones orientales antiguas en la Península Ibérica*. SPAL MONOGRAFÍAS II. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, pp. 99-184.

- BELMONTE, J. A. (2000): *Arqueoastronomía hispánica*. EQUIPO SIRIUS, S. A., Madrid.
- BELTRÁN, A. (1978): «Estado actual de los problemas del Arte Paleolítico europeo y descubrimientos en los últimos quince años». *Curso de Arte Rupestre Paleolítico*. Universidad Internacional «Menéndez Pelayo», Santander, pp. 25-48.
- BELTRÁN, A. (1989): *Ensayo sobre el origen y significación del arte prehistórico*. Universidad de Zaragoza.
- BERESNIAK, D; RANDOM, M. (1989): *El dragón. Los símbolos*. Plaza 8 Janés, Barcelona.
- BERGUA, J. B. (1957): *Mitología universal. Todas las mitologías y sus maravillosas leyendas*. Edic. Ibéricas, Madrid.
- BERMEJO, J. C. (1978a): *La sociedad en la Galicia castreña*. Follas Novas Edicións, Santiago de Compostela.
- BERMEJO, J. C. (1978b): «La función real en la Mitología Tartésica: Gargoris, Habis y Aristeo». *Habis* 9, pp. 215-232.
- BERMEJO, J. C. (1986): *Mitología y mitos de la Hispana prerromana 2*. Akal, Madrid.
- BERMEJO, J. C. (1994): *Mitología y mitos de la Hispania prerromana 1*. Akal, Madrid.
- BERNARD, R. G. (1974): *Las religiones*. Bruguera, Barcelona.
- BERRESFORD, P. (2001): *Druidas. El espíritu del mundo celta*. OBERON, Madrid.
- BIEDERMANN, H.; BIESANTZ, H.; WIESNER, J. (1967): *Culturas megalíticas*. Moretón, Bilbao.
- BLANCO FREJEIRO, A. (1972): *Arte Antiguo del Asia Anterior*. Universidad de Sevilla.
- BLAS CORTINA, M. A. de (1997): «El arte megalítico en el territorio cantábrico: un fenómeno entre la nitidez y la ambigüedad». *Brigantium*, vol. 10, pp. 69-89.
- BLANCO, A; ROTHENBERG (1981): *Exploraciones arqueometalúrgicas de Huelva*. Labor, Barcelona.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1962): «Venaciones y juegos de toros en la Antigüedad». *Zephyrus* XII, pp. 47ss.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1977): *Imagen y mito*. Cristiandad, Madrid.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1990): «La religión de los pueblos de la Hispania prerromana». *Zephyrus* XLIII, pp. 223-233.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1991): *Religiones de la España Antigua*. Cátedra, Madrid.
- BLÁZQUEZ, J. M; MARTÍNEZ-PINNA, J.; MONTERO, S. (1993): *Historia de las religiones antiguas. Oriente, Grecia y Roma*. Cátedra, Madrid.
- BLÁZQUEZ, J. M. y otros (1994): *Historia de las religiones de la Europa Antigua*. Cátedra, Madrid.
- BOAS, F. (1947) *El arte primitivo*. Fondo de Cultura Económica, México.

- BOAS, F. (1964): *Cuestiones fundamentales de Antropología cultural*. Solar, Buenos Aires.
- BONILLA, A. (1923): *Los mitos de la América precolombina*. Cervantes, Barcelona.
- BONNEFOY, Y. (DIR.) (1996): *Diccionario de las mitologías. Desde la prehistoria hasta la civilización egipcia*. Volumen I. Destino, Barcelona.
- BONNEFOY, Y. (DIR.) (1998): *Diccionario de las mitologías. Las mitologías de Europa*. Volumen IV. Destino, Barcelona.
- BONNEFOY, Y. (DIR.) (2002): *Diccionario de las mitologías. Las mitologías de América, África y Oceanía*. Volumen VI. Destino, Barcelona.
- BONTE, P.; IZARD, M. (DIR.) (2005): *Diccionario Akal de Etnología y Antropología*. Akal, Madrid.
- BOSCH GIMPERA, P. (1975): *Prehistoria de Europa*. Istmo, Madrid.
- BRADLEY, R.; CHAPMAN, R. (1986): «The nature and development of long distance relations in Later Neolithic Britain and Ireland», en RENFREW, C.; CHERRY, J. F. (Edit): *Peer polity interaction and socio-political change*. Cambridge University Press, pp. 127-136.
- BREUIL, H. (1952): *Quatre cents siècles d'art pariétal. Les cavernes ornées de l'Age du Renne*. Montignac.
- BREUIL, H.; OBERMAIER, H.; VERNER, W. (1915): *La Pileta à Benaojan (Málaga)*. Mónaco.
- BRIARD, J. (1987): *Mythes et symboles de l'Europe preceltique. Les religions de l'age du bronze (2500-800 AV JC)*. Editions Errance, Paris.
- BRIARD, J. (1995): *Les Mégalithes de l'Europe Atlantique. Architecture et art funéraire (5000-2000 avant JC)*. Editions emance, París.
- BRIARD, J. (1997): «L'art mégalithique en Armorique, survivances et acculturations a l'age du Bronze». *Brigantium*, vol. 10, pp. 343-353.
- BRODRICK, A. H. (1956): *La pintura prehistórica*. Fondo de Cultura económica, México.
- BUENO, P.; BALBÍN, R. de (1994): «Estatuas-menhir y estelas antropomorfas en megalitos ibéricos», en Homenaje al Dr. Joaquín González Echegaray. *Museo y Centro de Investigaciones de Altamira*. Monografía n.º 17, pp. 337-347.
- BUENO, P.; BALBÍN, R. de (1995a): «La graphie du serpent dans la cultura mégalithique peninsulaire. Représentations de plein air et representations dolméniques», *L'Anthropologie*, Tome 99, n.º 213, Paris, pp. 357-381.
- BUENO, P.; BALBÍN, R. de (1995b): «Temas atlánticos en el arte megalítico del Suroeste peninsular». *Ritual, Rites and Religions in Prehistory*. III Deya Internacional Conference of Prehistory. Vol. II. BAR Internacional Series 611, pp. 182-197.
- BUTZER, K. W. (1989): *Arqueología, una ecología del hombre*. Bellaterra, Barcelona.
- CABRERA VALDÉS, V.; GIMÉNEZ LA ROSA, M. (1989): «Arte mueble

- paleolítico en la cornisa cantábrica». *Revista de Arqueología* n.º 103. Madrid, Zugarto Ediciones, pp. 12-24.
- CABRERA, V. y otros (1992): *Prehistoria. Manual de Historia Universal. Historia 16*, Madrid.
- CABRERO, R. (1988): *El fenómeno megalítico en Andalucía occidental*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.
- CABRERO, R. (1990): «El poblado de la Edad del Cobre denominado Amarguillo II (Los Molares. Sevilla)», *A. A. A.* 1987, t. II, pp. 276-277.
- CABRERO, R.; RUIZ, M. T.; SABATE, I.; BLAS, L. (1995): «Artefactos de tradición neolítica en sociedades prehistóricas de la provincia de Sevilla: cronología y cambio cultural», *Actas del Primer Congreso de Neolítico en la Península Ibérica*. Gavá-Bellaterra, 1995, PP. 191-200.
- CALADO, M. (1997): «Cromlechs alentejanos e arte megalítica». *Brigantium*, vol. 10, pp. 289-297.
- CALLEJO SERRANO (1970): «Catálogo de las pinturas de Maltravieso». *XI Congreso Nacional de Arqueología*. Zaragoza, pp. 154-174.
- CALLEJO, J. (1995): *Hadas. Guía de los seres mágicos de España*. EDAF, Madrid.
- CALLEJO, J. (1996): *Gnomos. Guía de los seres mágicos de España*. EDAF, Madrid.
- CAMPBELL, J. (1991): *Las máscaras de Dios. Mitología primitiva*. Alianza, Madrid.
- CAMPBELL, J. (1992): *Las máscaras de Dios. Mitología occidental*. Alianza, Madrid.
- CAMPBELL, J. (2002): *Los mitos en el tiempo*. Emecé Editores, Barcelona.
- CANO, M. y otros (1984): *Prehistoria. Manual de Historia Universal*. Ediciones Nájera, Madrid.
- CAPITAN, L.; BREUIL, H.; PEYRONY, D. (1910): *La caverne de Font-de-Gaume aux Eyzies (Dordogne)*. A. Chéne, Mónaco.
- CARDONA, F. LI (1998a): *Mitología y leyendas africanas*. Edicomunicación S. A., Barcelona.
- CARDONA, F. LI. (1998b): *Mitologías y leyendas asiáticas*. Edicomunicación S. A., Barcelona.
- CARDONA, F. LI. (1999): *Mitología y leyendas europeas*. Edicomunicación S. A., Barcelona.
- CARO BAROJA, J. (1975): *Los pueblos de España*. Istmo, Madrid.
- CARO BAROJA, J. (1980): *Sobre la religión antigua y el calendario del pueblo vasco*. Edit. Txestoa, San Sebastián.
- CARO BAROJA, J. (1991): *De los arquetipos y leyendas*. Istmo, Madrid.
- CARTAILHAC, E.; BREUIL, H. (1906): *La caverne d'Altamira à Santillane, près Santander (Espagne)*, Mónaco.
- CATTABIANI, A. (1990): *Calendario. Las fiestas, los mitos, las leyendas y los ritos del año*. Ultramar Editores, S. A., Barcelona.

- CENCILLO, L. (1970): *Mito. Semántica y realidad*, Biblioteca de Autores críticos, Madrid.
- CENCILLO, L. (1998): *Los Mitos. Sus mundos y su verdad*, Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid.
- CID, C. (1993): *Mitología oriental ilustrada*, T. I y II. Argos Vergara, Barcelona.
- CIRLOT, J. E. (1969): *Diccionario de los símbolos*. Labor, Barcelona.
- CLARK, G.; PIGGOT, S. (1985): *Prehistoric societies*. Penguin Books, Harmondsworth.
- CLARK G. (1974): *Prehistoric Europe. The economic basis*. Methuen, London.
- CLOTTE, J; LEWIS-WILLIAMS, D. L. (2001): *Los chamanes de la prehistoria*. Ariel Prehistoria, Barcelona.
- CODRINGTON, R. H. (1981): *The Melanesians. Studies in their anthropology and folklore*. Dover publications, New York.
- CORCHÓN RODRÍGUEZ, M. S. (1990): «Iconografía de las representaciones antropomorfas paleolíticas: a propósito de la Venus Magdaleniense de Las Caldas (Asturias)». *Zephyrus* XLIII, pp. 17-37.
- CORCHÓN RODRÍGUEZ, M. S. (1998): «Nuevas representaciones de antropomorfos en el Magdaleniense Medio Cantábrico». *Zephyrus* LI, pp. 35-60.
- CORNELIUS, G. (1998): *Manual de los Cielos y sus mitos*. Blume, Barcelona.
- CORTÉS, M. y otros (1996): *El Paleolítico en Andalucía*. Córdoba.
- COTTERELL, A. (1998): *Enciclopedia de mitología*. CENTRALIBROS, S. A.
- COTTERELL, A. (Compilador) (2004): *Enciclopedia de Mitología Universal*. Panagon, Barcelona.
- CRIADO, F. (1986): «Serpientes gallegas: madres contra ramerías», en BERMEJO, J. C. (Coord): *Mitologías y mitos de la Hispania prerromana* 2. Madrid, pp. 241-274.
- CRIBE, R. (1991): *Nomads in archaeology*. Cambridge University Press.
- CRUZ AUÑÓN, R. (1982): *Análisis de los complejos megalíticos del Sudeste Hispano*. Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla.
- CUADRADO, E (1956): «La Diosa ibérica de los caballos». *Congresos internacionales de Ciencias Prehistóricas y Protohistóricas. Actas de la IV Sesión*. Madrid, 1954. Zaragoza, pp. 169-189.
- CUNLIFFE, B. (1998): *Prehistoria de Europa*. Crítica, Barcelona.
- CHAMPION, T. y otros (1996): *Prehistoria de Europa*. Crítica, Barcelona.
- CHAPA, T. (1985): *La escultura ibérica zoomorfa*. Dirección General de BB. AA. y Archivos, Madrid.
- CHAPMAN, (1991): *La formación de las sociedades complejas. El Sureste de la Península Ibérica en el marco del Mediterráneo occidental*. Crítica, Barcelona.
- CHEERS, G. (Edit) (2001): *Mitología*. Círculo de lectores, Barcelona.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. (1986): *Diccionario de los símbolos*. Herder, Barcelona.

- CHIC GARCÍA, G. (1997): *El mito de la mujer, el horno, el hombre y el viento. Sobre el sentido de las palabras fornicar y follar*. Padilla Libros Editores y Libreros, Sevilla.
- CHILDE, G. (1968): *Los orígenes de la sociedad prehistórica*. Ciencia Nueva, Madrid.
- DANIEL, G. (1972): *Megaliths in History*. Thames and Hudson, London.
- DAVIDSON, H. R. E. (1964): *Gods and myths of Northern Europe*. Penguin Books, Baltimore.
- DAVIDSON, I. (1976): «Seasonality in Spain». *Zephyrus* xxvi-xxvii, Salamanca, pp. 167-174.
- DELPORTE, H. (1982): *La imagen de la mujer en el arte prehistórico*. Ediciones Istmo, Madrid.
- DELPORTE, H. (1995): *La imagen de los animales en el arte prehistórico*. Compañía literaria, Madrid.
- DENNELL, R. (1983). *Prehistoria económica europea: una nueva aproximación*. Crítica, Barcelona.
- DÍEZ, F. de P. (1988): *El origen del mito de Caronte. Investigación sobre la idea popular del paso al más allá en la Atenas Clásica*. Universidad Complutense, Madrid.
- DOORE, G. (Editores) (2002): *El viaje del chamán*. Editorial Kairós, Barcelona.
- DUBOURG, C. (1994) «Les expressions de la saisonnalité dans les arts paléolithiques. Les arts sur support lithique du Bassin d'Aquitaine». *Bulletin de la Société préhistorique de l'Ariège-Pyrénées*, 49, pp. 145-189.
- DUMÉZIL, G. (1969): *El destino del guerrero*. S. XXI, México.
- DUNDES, A. (1990): «The Hero pattern and the lile of Jesus», en *In quest of the hero*. Princeton University Press, New jersey.
- DUPUIS, Ch. F. (1870): *El origen de todos los cultos*. Barcelona.
- DURKHEIM, E. (1982): *Las formas elementales de la vida religiosa*. Akal, Madrid.
- EARLE, T. (1991): «Property rights and the evolution of chiefdoms», en EARLE, T. (Edit.): *Chiefdoms: power, economy and ideology*, Cambridge University Press.
- ELIADE, M. (1972): *El mito del eterno retorno*. Alianza, Madrid.
- ELIADE, M. (1982): *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. Fondo de Cultura Económica, México.
- ELIADE, M. (1985): *Lo sagrado y lo profano*. Labor, Barcelona.
- ELIADE, M. (1995): *Herreros y alquimistas*. Alianza, Madrid.
- ELIADE, M. (2004): *Historia de las creencias y de las ideas religiosas I. De la Prehistoria a los Misterios de Eleusis*. R. B. A. Barcelona.
- ELIADE, M.; COULIANO, I. P. (1992): *Diccionario de las religiones*. Paidós Orientalia.
- EQUILBECO, F. V. (1988): *Cuentos populares de África*. Crítica, Barcelona.
- ESCACENA CARRASCO, J. L. (2002): «Dioses, Toros y Altares. Un templo para

- Baal en la antigua desembocadura del Guadalquivir», en FERRER ALBELDA, E. (Edit.) (2002): *Ex Oriente Lux: Las religiones orientales antiguas en la Península Ibérica*. SPAL MONOGRAFÍAS II. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, pp. 33-76.
- ESCACENA CARRASCO, J. L. (2007): «El dios que resucita: claves de un mito en su primer viaje a Occidente». *Actas del IV Congreso Español de Antiguo Oriente Próximo*. Zaragoza, pp. 615-652.
- ESPEJO, M. M.; CANTALEJO, P. (1987): «Nuevas aportaciones al corpus artístico paleolítico del extremo occidental del Mediterráneo». *Congreso Internacional del Estrecho de Gibraltar*, Ceuta, pp. 131-146.
- ESTRABÓN (1992): *Geografía*. Libros III-IV. Editorial Gredos, Madrid.
- EVANS, J. D. (1962): Malta. Argos, Barcelona.
- EVANS PRITCHARD, E. E. (1973): *Las teorías de la religión primitiva*. Madrid, Siglo XXI.
- FÁBREGAS VALCARCE, R. y PENEDO ROMERO, R. (1995): «Cistas decoradas y petroglifos: una revisión», *Actas del XXII Congreso Nacional de Arqueología (Vigo 1993)*, II. Vigo, pp. 105-110.
- FÁBREGAS VALCARCE, R. (2004): «El megalitismo gallego a inicios del siglo XXI». *Mainake*, XXVI, pp. 63-87.
- FACCHINI, F. (1995): «La emergencia del homo religiosus. Paleoantropología y Paleolítico» en ANATI, E. y otros: *Tratado de antropología de los sagrado (i). Los orígenes del homo religiosus*. Trotta, Madrid.
- FERNÁNDEZ CARO, J. J. (1991): «Excavaciones de urgencia en Las Cumbres». Carmona, Sevilla. A. A. A. 1989.
- FERNÁNDEZ MIRANDA, M. (1981): «Taulas de Menorca». *Revista de Arqueología* n.º 4. Madrid, pp. 6-13.
- FERNÁNDEZ OXEA, J. R. (1951): «Lápidas sepulcrales de la Edad del Bronce, en Extremadura». *Archivo Español de Arqueología*, XXIV, pp. 293-318.
- FERRER, J. E. (1976): «La necrópolis megalítica de Fonelas (Granada). El sepulcro "Moreno 3" y su estela funeraria». *C. P. U. G.* 1, pp. 75-109.
- FERRER ALBELDA, E. (Edit.) (2002): *Ex Oriente Lux: Las religiones orientales antiguas en la Península Ibérica*. SPAL MONOGRAFÍAS II. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- FIRTH, R. (1963): *Elements of social organization*. Beacon Press, Boston.
- FONTENROSE, J. (1980): *Python: a study of Delphic myth and its origins*. University of California Press, Berkeley.
- FORDE, D. (1959): *Mundos africanos. Estudios sobre las ideas cosmológicas y los valores sociales de algunos pueblos de África*. Fondo de Cultura económica, México.
- FORDE, C. D. (1966): *Hábitat, economía y sociedad*. Ediciones oikos-tau, Vilassa de

Mar (Barcelona).

- FORTEA, F. J. (1978): «Arte Paleolítico del Mediterráneo Español». *Trabajos de Prehistoria*, n.º 35. Madrid, pp. 99-149.
- FORTEA, F. J. y otros (1999): «La Cueva de Llonín (Llonín, Peñamellera Alta). Campañas de 1995 a 1998». *Excavaciones Arqueológicas en Asturias*, n.º 4. Oviedo, pp. 59-68.
- FRANKFORT, H. (1988): *Reyes y Dioses*. Alianza Universidad, Madrid.
- FRAZER, J. G. (1986): *Mitos sobre el origen del fuego*. Alta Fulla, Barcelona.
- FRAZER, J. G. (1991): *La rama dorada*. Fondo de cultura económica, Madrid.
- FREEMAN (1992): «Seres, signos y sueños: la interpretación del arte paleolítico». *Espacio, tiempo y forma*. Serie 1, T. v, pp. 87-106.
- FRIED, M. H. (1967): *The evolution of political society*. Random House, New York.
- FROLOV, B. (1981): «Principios del simbolismo prehistórico». *Ciencias sociales* n.º 1. Moscú.
- FROLOV, B. (1986): «Simbolismo prehistórico del número». *Ciencias sociales* n.º 3. Moscú.
- GAMBLE, C. (1990): *El poblamiento paleolítico de Europa*. Edit. Crítica, Barcelona.
- GAMBLE, C. (1998): «El poblamiento de Europa hace 700.000-40.000 BP», en CUNLIFFE, B.: *Prehistoria de Europa*. Crítica, Barcelona, pp. 11-46.
- GAMBLE, C. (2001): *Las sociedades paleolíticas de Europa*. Ariel, Barcelona.
- GARANGER, J. (Editor) (2002): *La Prehistoria en el mundo*. Akal Textos, Madrid.
- GARCÍA CASTRO, J. A. (Dir.) (1987a): «Arte rupestre en España». *Revista de Arqueología*. Zugarto Ediciones, Madrid.
- GARCÍA CASTRO, J. A. (Dir.) (1987b): «Escultura Ibérica». *Revista de Arqueología*. Zugarto Ediciones, Madrid.
- GARCÍA GUAL, C. (1985): *Mitos, viajes, héroes*. Taurus, Madrid.
- GARCÍA SANJUÁN, L. (1999): *Los orígenes de la estratificación social: patrones de desigualdad en la Edad del Bronce del Suroeste de la Península Ibérica; (Sierra Morena Occidental c. 1700-1100 A. N. E. / 2100-1300 A. N. E.)*. Oxford British Archaeological Report.
- GENGA, L. A. M. (Dir.) (1988): *Mitos y leyendas vascos*. Colibrí.
- GENNEP, A., van (1986): *Los ritos de paso*. Taurus, Madrid.
- GIMBUTAS, M. (1996): *El lenguaje de la Diosa*. GEA, Oviedo.
- GIRARD, R. (1976): *Historia de las civilizaciones antiguas de América*. Ediciones Istmo, Madrid (Tomos I, II y III).
- GLORY, A. (1968): «L'enigme de l'art quaternaire peut elle être resolue par la theorie du culte des ongenes?». *Simposio internacional de arte rupestre*, Barcelona, 1966. Diputación provincial de Barcelona, Instituto de Prehistoria y Arqueología. Barcelona, pp. 25-60.
- GODELIER, M. (1974): *Economía, fetichismo y religión en las sociedades primitivas*. Siglo XXI, Madrid.

- GODELIER, M. (1981): *Instituciones económicas*. Anagrama, Barcelona.
- GÓMEZ TABANERA, J. M. (1970): «Simbolismo y ritual en el arte rupestre caucasoide». *Zephyrus* XXI-XXIII, pp. 73-87.
- GÓMEZ TABANERA, J. M. (1978): «Monte Bego y el culto al toro en las religiones de la Prehistoria del Mediterráneo occidental». *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología Castellonense* 5, pp. 163-191.
- GÓMEZ TABANERA, J. M. (1980a): «El arte rupestre Cuaternario. Sus relaciones (1.ª parte)». *Revista de Arqueología*, n.º 9. Madrid, pp. 18-25.
- GÓMEZ TABANERA, J. M. (1980b): «El arte rupestre Cuaternario. Sus relaciones (2.ª parte)». *Revista de Arqueología*, n.º 11. Madrid, pp. 20-28.
- GONZÁLEZ ECHEGARAY, J.; FREEMAN, L. G. (1973): *Cueva Morín: Excavaciones 1969*. Diputación provincial, Santander.
- GONZÁLEZ ECHEGARAY, J.; FREEMAN, L. G. (1981): «La Máscara del Santuario de la Cueva del Juyo». *Altamira Symposium*. Madrid, pp. 251-265.
- GONZÁLEZ PRATS, A. (1989): «Dos bronce fenicios de la colección Candela: aportación al conocimiento de la orfebrería e iconografía orientalizante de la Península Ibérica», en AUBET, M. E. (Coord.): *Tartessos. Arqueología protohistórica del Bajo Guadalquivir*. AUSA, Barcelona, pp. 411-430.
- GOODY, J. (1985): *The development of the family and marriage in Europe*. Cambridge University Press.
- GORE, R. (zoos): «Iguales que nosotros». *National Geographic* Edición especial, pp. 8-75.
- GOUGH, K. (1961): «Descent-group variation among settled cultivators», en SCHNEIDER, D. M.; GOUGH, K. (Edit.): *Matrilineal kinship*. University of California Press.
- GRAHAM, L. (1999): *Diosas*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- GRAVES, R. (1983): *La Diosa Blanca*. Alianza Editorial, Madrid.
- GRAVES, R. (2004): *Los mitos griegos*. Círculo de Lectores, Barcelona.
- GRAZIOSI, P. (1960): *Paleolithic Art*. Faber and Faber, London.
- GRIGORIEFF, V. (1998): *Mitologías orientales*. RobinBook, S. L., Barcelona.
- GROENEN, M. (2000): *Sombra y luz en el arte paleolítico*. Ariel Prehistoria, Barcelona.
- GUILAINE, J. (Dir.) (1999): «Mégalithismes de l'Atlantique à l'Ethiopie». *Séminaire du Collège de France*. Ediciones Errance, Paris.
- GUTHRIE, R. D. (1984): «Ethological observations from Paleolithic art. La contribution de la zoologie et de l'ethologie à l'interpretation de l'art des peuples chasseur préhistoriques.» *3 Colloque de la Société suisse des sciences humaine*. Editions Universitaires de Fribourg, pp. 35-74.
- GUICHOT, A. (1903): *Ciencia de la mitología. El gran mito ctónico-solar*. Librería General de Victoriano Suárez, Madrid.
- HALL, E. (1976): *Monstruos y bestias míticas*. Moguer, Barcelona.

- HARDESTY, D. (1979). *Antropología ecológica*. Bellaterra, Barcelona.
- HEERS, J. (1978): *El clan familiar en la Edad Media*. Labor, Barcelona.
- HEIFETZ, M. D.; TIRION, W. (2002): *Un paseo por las estrellas*. Cambridge University Press.
- HEINE-GELDERN, R. (1945): «Prehistoric research in the Netherlands Indies», en HONIG, P.; VERDOORN, F. (Comp.). *Science and Scientists in the Netherlands Indies*. Cambridge.
- HEINE-GELDERN, R. (1954): «Concepciones sobre el Estado y la Realeza en el Sudeste de Asia». *2 Apartado de Acta Asiática*, 1-1. Buenos Aires, pp. 29-44.
- HIRSCH, Ch. (1989): *El árbol*. Plaza & Janés, Barcelona.
- HURTADO, V. (Dir.) (1990): «El Calcolítico a debate». *Reunión de Calcolítico de la Península Ibérica*. Junta de Andalucía, Sevilla.
- HUMPHREY, C.; VITEBSKY, P. (2002): *Arquitectura sagrada*. Taschen, Kóln.
- HUSAIN, Sh. (2001): *La Diosa*. Taschen, Kóln.
- HUXLEY, F. (1989): *El dragón. Naturaleza del espíritu, espíritu de la naturaleza*. Debate, Madrid.
- IZQUIERDO, R. P. M. (1957): *Mitología Americana*. Guadarrama, Madrid.
- JAMES, E. O. (1962): *Dioses del Mundo Antiguo*. Guadarrama, Madrid.
- JAMES, E. O. (1973): *La religión del hombre prehistórico*. Guadarrama, Madrid.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1964): «Sobre técnicas, temas y etapas del Arte Paleolítico de la región cantábrica». *Zephyrus* xv. Salamanca, pp. 5-25.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1970): «Sobre la edad de las pinturas de la cueva de Maltravieso (Cáceres)». *XI Congreso Nacional de Arqueología*. Zaragoza, pp. 139-153.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1976): «¿Restos de un Culto al Toro en el Arte Levantino?». *Zephyrus*, xxvi-xxvii. Salamanca, pp. 187-216.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1978b): «Los estilos en el arte parietal del Magdaleniense cantábrico». *Curso de Arte Rupestre Paleolítico*. Universidad Internacional «Menéndez Pelayo», Santader, pp. 79-130.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1983): «El mamut en el arte paleolítico peninsular y la hierogamia de Los Casares». *Homenaje al Profesor Martín Almagro Basch*, Madrid, pp. 265-272.
- JORDÁ CERDÁ, F. (1990): «Introducción a los problemas de la religión paleolítica». *Zephyrus*, xliii, pp. 9-16.
- JORDÁ CERDÁ, F. y otros (1986): *Historia de España. Prehistoria*. Edit. Gredos. Madrid.
- JORDÁ CERDÁ, F.; BLÁZQUEZ, J. M. (1978): *La Antigüedad. Historia del Arte Hispánico*. Alhambra, Madrid.
- JORDÁ CERDÁ, F.; SANCHIDRIÁN, J. L. (1992): «La cueva de Maltravieso». *Guías arqueológicas 2*. Editora Regional de Extremadura, Mérida.
- JORDÁ PARDO (1986): «La Prehistoria de la Cueva de Nerja». *Trabajos sobre la*

- cueva de Nerja*, n.º 1. Patronato de la Cueva de Nerja.
- JORDÁN MONTÉS, J. F. (1998): «Diosas de la montaña, espíritus tutelares, seres con máscaras vegetales y chamanes sobre árboles en el arte rupestre levantino español». *Zephyrus*, LI. Salamanca.
- JUÁREZ, J. M. (Coordinador) (2010): «El enterramiento en cueva artificial de La Molina (Lora de Estepa, Sevilla)». *Arqueología Monografías*. Junta de Andalucía.
- JUNG, C. G. (1974): *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós, Buenos Aires.
- JUNG, C. G. (2008): *El hombre y sus símbolos*. Paidós, Barcelona.
- KENDRICK, T. D. (1997): *Los druidas*. M. E. Editores S. L., Madrid.
- KINGSLEY, R. (Director) (s. a.): *Dioses y mitos celtas*. Edimat Libros, Madrid.
- KIRCHHOFF, P. (1977): «Los principios del sistema clánico en la sociedad humana». *Nueva Antropología* 7. Año II, Diciembre, México, pp. 47-62.
- KIRK, G. S. (1985): *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Paidós Studio, Barcelona.
- KÖNIG, M. (1956): «Consideraciones sobre la significación de los dibujos de la época glaciaria». *Congresos internacionales de Ciencias Prehistóricas y Protohistóricas. Actas de la 11.ª Sesión*. Madrid, 1954. Zaragoza, pp. 169-189.
- KRAMER, S. (1985): *La historia empieza en Sumer*. Orbis, Barcelona.
- KÜHN, H. (1957): *El arte rupestre en Europa*. Seix Barral, Barcelona.
- KÜHN, H. (1971): *El arte de la época glaciaria*. Fondo de Cultura Económica, México.
- KUNST, M. (1995): «Central places and social complexity in the Iberian Copper age», en LILLIOS, K. T. (Edit.): *The origins of complex societies in Late Prehistoric Iberia. Internacional Monographs in Prehistory-Archaeological Series* 8, EEUU, pp. 32 ss.
- LHELGOUACH, J. (1997): «Le dédoublement des motifs élémentaires dans l'art des tombes à coluloir en Armorique; symétrie ou concept symbolique?». *Brigantium*, vol. 10, pp. 37-46.
- LACALLE, R. (1996): «El símbolo de la mano en el arte paleolítico» *Zephyrus*, XLIX, pp. 273-279.
- LACALLE, R. (1997): *El arte megalítico en el Mediodía Hispánico*. Tesina. Universidad de Sevilla (inédita).
- LACALLE, R. (1997b): «Ensayo de definición arqueológica de las etnias prerromanas de Andalucía». *Spal*, 6, pp. 165-186.
- LACALLE, R. (1998): «Sobre el significado de algunas composiciones del arte paleolítico». *Zephyrus*, LI, pp. 265-276.
- LACALLE, R. (1999): «Relaciones entre el arte y la mitología megalítica». *Gallaecia*, 18, pp. 37-53.
- LACALLE, R. (2000): «El Megalitismo en el SO de Andalucía: un indicador de jerarquización social». *Madridider Mitteilungen* n.º 41, pp. 54-70.

- LACALLE, R. (2008): «La codificación del relato mítico en el arte del Paleolítico Superior». *Spal*, 17, pp. 79-95.
- LACALLE, R. (2010): «La temática animal del arte paleolítico: su articulación y sentido de las representaciones». *Gallaecia*, 29, pp. 29-44.
- LAMING-EMPERAIRE, A. (1962): *La signification de l'art rupestre paléolithique. Méthode et applications*. J. Picard 6 Cie, París.
- LANTÉRI-LAURA, G.; LÉVI-STRAUSS, C. y otros (1969): *Estructuralismo. Introducción al estructuralismo*. Nueva visión, Buenos Aires.
- LAYARD, J. (1942): *Stone men of Malekula*. London
- LEISNER, G. y V. (1943): *Die Megalithgräber der Iberischen Halbinse: Der Süden*. Berlin. LEISNER, G. y V. (1965): *Die Megalithgräber der Iberischen Halbinse: Der Westen*. Berlin.
- LEROI-GOURHAN, A. (1968): *Prehistoria del Arte occidental*. Barcelona.
- LEROI-GOURHAN, A. Y OTROS (1974): *La Prehistoria*. Labor, Barcelona.
- LEROI-GOURHAN, A. (1983): «Les entites imaginaires. Esquisse d'une recherche sur les monstres parietaux paléolithiques». *Homenaje al Profesor Martín Almagro Basch*. Ministerio de Cultura, Madrid, pp. 251-263.
- LEROI-GOURHAN, A. (1984): *Símbolos, Artes y Creencias de la Prehistoria*. Istmo, Madrid.
- LEROI-GOURHAN, A. (1984b): *Arte y grafismo en la Europa prehistórica*. Istmo, Madrid.
- LEROI-GOURHAN, A. (1994): *Las religiones de la Prehistoria*. Laertes, Barcelona.
- LEVY-BRUHL, L. (1985): *Alma primitiva*. Sarpe, Madrid.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1965): *El totemismo en la actualidad*. Fondo de Cultura Económica, México.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1968a): *Antropología estructural*. EUDEBA, Buenos Aires.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1968b): *Mitológicas. Lo crudo y lo cocido*. Fondo de Cultura Económica, México.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1970): *Mitológicas. El origen de las maneras de mesa*. S. XXI, México.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1981): *Las estructuras elementales del parentesco*. Paidós, Barcelona.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1984): *Palabra dada*. Espasa-Calpe, Madrid.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1989): *La vía de las máscaras*. S. XXI, México.
- LIMÓN, S. (2001): *El fuego sagrado. Simbolismo y ritualidad entre los nahuas*. Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, D. F.
- LINCOLN, B. (1991): *Sacerdotes, guerreros y ganado. Un estudio de la ecología de las religiones*. Akal Universitaria, Madrid.
- LOMMEL, A. (1967): *Shamanism. The beginnings of art*. Mac Graw-Hill Book Company, New York.
- LONNROT, E. (2004): *Kalevala*. Alianza Literaria, Madrid.

- LÓPEZ CUEVILLAS; BOUZA, F. (1929): *Os oestrimnios, os saefes e a ofiolatria en Galiza*. Arquitos do Seminario d'Etudos Galegos, II, Santiago de Compostela.
- LÓPEZ, A.; ALEMÃO, C.; TRESSERAS, J. J. (1983): «Astrología luni-solar en el poblamiento ibérico de la Layetania», *Zephyrus*, xxxvi, pp. 287 ss.
- LOWIE, R. H. (1963): *Indians of the Plains*. American Museum Science Books, New York.
- LOWIE, R. H. (1972): *La sociedad primitiva*. Amorrortu Editores, Buenos Aires.
- LOWIE, R. H. (1983): *Religiones primitivas*. Alianza, Madrid.
- LUCAS PELLICER, M. R. (1990): «El santuario rupestre del Solapo del Águila». *Zephyrus* XLIII, pp. 223-233.
- MACKENZIE, D. A. (2000): *América Precolombina*. Edimat Libros, Madrid.
- MAIR, L. (1974): *Matrimonio*. Barral, Barcelona.
- MALINOWSKI, B. (1982): *Estudios de psicología primitiva*. Paidós, Barcelona.
- MARCHESINI, R.; TONUTTI, S. (2002): *Animales mágicos. Símbolos, tradiciones e interpretaciones*. Editorial De Vecchi, Barcelona.
- MARÍN CEBALLOS, M. C. (1987): «¿Tanit en España?». *Lucentum* VI, PP. 43-79.
- MARÍN CEBALLOS, M. C. (1996): «Las relaciones entre Isis y Astarté: apuntes para su estudio». *Isis. Nuevas perspectivas. Homenaje al Prof. Álvarez de Miranda*. Rubio, R. Ed. Madrid, pp. 109-122.
- MARINGER, J. (1972): *Los Dioses de la Prehistoria*. Destino, Barcelona.
- MARSHACK, A. (1972a): *The roots of civilisation. The cognitive beginnings of mans first art, symbol and notation*. Weidenfeld and Nicolson, London.
- MARSHACK, A. (1972b): «Cognitive aspects of upper paleolithic engraving». *Current Anthropology*, vol. 13, n.º 3-4. Chicago, Illinois, pp. 445-478.
- MARTÍN, S.; GRUBE, N. (2002): *Crónica de losreyes yreinas mayas*. Crítica, Barcelona.
- MARTINHO BAPTISTA, A. (1997): «Arte megalítica no planalto de castro Laboreiro (Melgaco, Portugal e Ourense, Galiza)». *Brigantium*, 1997, pp. 191-216.
- MASCARÓ, J. (1969): «La taula como símbolo taurolátrico». *X C. N. A.*, pp. 117-126.
- MAUSS, M. (1971): «Institución y culto». *Obras* II. Barcelona editores.
- MÉLIDA, J. R. (1913): «Monumentos megalíticos de la provincia de Badajoz». *Rev. de Archivos, Bib. y Museos* XXVIII, pp. 3-24.
- MÉLIDA, J. R. (1920): «Monumentos megalíticos de la provincia de Cáceres». *Rev. de Archivos, Bib. y Museos* XLI, pp. 55-67.
- MÉLIM, E. (1983): «Núcleo de Bravuras rupestres protohistóricas a N. do Cabo da Roca: breve noticia». *Zephyrus* xxxvi, pp. 363 y ss.
- MELLARS, P. (1998): «La revolución del Paleolítico Superior», en CUNLIFFE, B.: *Prehistoria de Europa*. Crítica, Barcelona, pp. 47-81.

- METCALF, P.; HUNTINGTON, R. (1991): *Celebrations of death: the anthropology of mortuary ritual*. Cambridge University Press.
- MOREN, J. P. (1989): *Le Monde des Mégalithes*. Casterman.
- MOLYNEAUX, B. L. (2002): *La Tierra sagrada*. Evergreen, Taschen, Kóln.
- MONTAGU, A. (1972): *Homo sapiens. Dos millones de años sobre la tierra*. Guadiana pensamiento y ensayo, Madrid.
- MORALES Y MARÍN, J. L. (1986): *Diccionario de iconología y simbología*. Taurus, Madrid.
- MORGAN, L. H. (1987): *La sociedad primitiva*. Ediciones Endimión, Madrid.
- MOURE ROMANILLO, A.; GONZÁLEZ MORALES, M. R. (1995): *La expansión de los cazadores del Paleolítico Superior y Mesolítico en el Viejo Mundo*. Edit. Síntesis, Madrid.
- MOURE ROMANILLO, A. (1999): *Arqueología del Arte prehistórico en la Península Ibérica*. Editorial Síntesis, Madrid.
- MÜLLER, F. M. (1988): *Mitología comparada*. Edicomunicación, S. A., Barcelona.
- MÜLLER, F. M. (1996): *Mitología egipcia*. Edicomunicación, S. A., Barcelona.
- MÜLLER KARPE, H. (1982): *Historia de la Edad de Piedra*. Gredos, Madrid.
- MUÑOZ AMILIBIA, A. M. y otros (1997): *Prehistoria*. Universidad Nacional a distancia, Madrid.
- NESBITT, P. E. (1968): «Stylistic locals and ethnographic groups: petroglyphs of the Lower Snake River. Idaho». *Ocasional Papers of the Idaho State University Museum*, n.º 23. Pocatello, Idaho.
- NIEDER, H. (1997): *Mitología nórdica*. Edicomunicación S. A., Barcelona.
- NOCETE, F. (1984): «Jefaturas y territorio. Una visión crítica». *C. P. U. G.* 9, pp. 289-304.
- NOCETE, F. (2001): *Tercer milenio antes de nuestra era: relaciones y contradicciones centro-periferia en el Valle del Guadalquivir*. Bellaterra, Barcelona.
- NOUGIER, L. R. (1968): *El arte prehistórico*. Plaza & Janés, Barcelona.
- NUÑEZ, M. G. (1981): «Sobre las manifestaciones del arte rupestre en Finlandia». *Ampurias* 43, pp. 53-77.
- OBERMAIER, H.; BREUIL, H.; ALCALDE DEL RÍO, H. (1913): *La Pasiega à Puente Viesgo, Santander Espagne*. A. Chéne, Mónaco.
- OBERMAIER, H. (1924): «El dolmen de Soto (Trigueros, Huelva)». *Bol. de la Soc. española de excursiones*, Año xxxii, Madrid, pp. 1-31.
- O'HARA, G. (1997): *Érase una vez el sol. Mitologías y leyendas universales sobre el astro rey*. Selector, S. A., México.
- ORTEGO, T. (1956); «Escenas de lidia en el arte rupestre». *Congresos internacionales de Ciencias Prehistóricas y Protohistóricas. Actas de la IV Sesión. Madrid, 1954*. Zaragoza, pp. 169-189.
- ORTIZ-OSÉS, A. (1996): *La Diosa Madre. Interpretación desde la mitología vasca*.

Trotta, Madrid.

- ORTIZ RESCANIERE, A. (Edit.) (2006): *Mitologías amerindias*. Trotta, Madrid.
- PAREDES, J. M. (1985): *El jardín de las Hespérides. Los orígenes de Andalucía en los mitos y leyendas de la Antigüedad*. Sucesores de Rivadeneyra, Madrid.
- PAULUS, J. (1975): *La función simbólica y el lenguaje*. Herder, Barcelona.
- PELLICER, M. (1986): «Calcolítico», en JORDÁ, F. y otros. *Prehistoria. Historia de España*. Gredos.
- PENEDO ROMERO, R.; FÁBREGAS, R. (1997): «Cistas decoradas de Galicia y su contexto regional». *Brigantium*, 1997, pp. 333-342.
- PEÑA SANTOS, A. de la (1979): «Frecuencia de aparición y asociación en los grabados rupestres al aire libre de la provincia de Pontevedra (Galicia)». *Trabajos de Prehistoria*, 36, pp. 407-428.
- PEÑA SANTOS, A. de la; REY GARCÍA, J. (1997): «Arte parietal megalítico y grupo galaico de arte rupestre: una revisión crítica de sus encuentros y desencuentros en la bibliografía arqueológica». *Brigantium*, vol. 10, pp. 301-331.
- PERICOT, L. (1950): *La España primitiva*. Barna, Barcelona.
- PERICOT, L. (1942): *La cueva del Parpalló (Gandía). Excavaciones del Servicio de Investigación Prehistórica de la Excm. Diputación Provincial de Valencia*. CSIC, Madrid.
- PHILIP, N. (1999): *Mitos y leyendas*. Celeste ediciones y Editorial raíces, Madrid.
- PIGGOTT, S. (1934): *El arte prehistórico europeo. Summa Artis*, vol. VI. Espasa-Calpe, Madrid.
- POLANYI, K. (1976): *Comercio y mercado en los Imperios antiguos*. Labor Universitaria, Barcelona.
- PROPP, V. (1971): *Morfología del cuento*. Fundamentos, Madrid.
- PUECH, H. Ch. (Director) (1982): *La religión en los pueblos sin tradición escrita*. S. XXI, Madrid.
- RADCLIFFE-BROWN (1972): *Estructura y función en la sociedad primitiva*. Península, Barcelona.
- RADIN, P. (1957): *Primitive Religion*. Dover Publications, Inc., New York.
- RAGLAN, L. (1990): «The Hero: A study in tradition, Myth and Drama», en *In quest of the hero*. Princeton University Press, New jersey.
- RAMÍREZ, J. A. (1989): *Arte prehistórico y primitivo*. Madrid.
- RANK, O. (1990): «The myth of the birth of the Hero», en *In quest of the hero*. Princeton University Press, New jersey.
- RAPPAPORT, R. A. (1987): *Cerdos para los antepasados. El ritual en la ecología de un pueblo en Nueva Guinea*. S. XXI, Madrid.
- REAL, del C. A.: «Intento de una iconología del arte prehistórico». *Actas de las I Jornadas de Metodología aplicada a las Ciencias Históricas* 1, pp. 93-100.
- REINACH, S. (1905): *Cultes, mythes et religions*. Tomo 1. Ernest Leroux, Editeur,

París.

- REINACH, S. (1913): *Répertoire de L'art Quaternaire*. Ernest Leroux Éditeur, Paris.
- REINACH, S. (1985): *Orfeo. Historia General de las Religiones*. Ediciones Istmo, Madrid.
- RENFREW, C. (1986): *El alba de la civilización. La revolución del radiocarbono y la Europa prehistórica*. Istmo, Madrid.
- REVILLA, F. (1990): *Diccionario de iconografía*. Cátedra, Madrid.
- REY, A. (1959): *La ciencia oriental antes de los griegos*. Unión tipográfica editorial Hispano Americana, México.
- RINCÓN, M. A. (1998): «Megalitismo», en BARANDIARÁN, I. y otros: *Prehistoria de la Península Ibérica*. Ariel, Barcelona.
- RIPOLL PERELLÓ, E. (1982): «Síntesis de la Historia de los descubrimientos de arte prehistórico y su problemática». *Sautuola*, 111, pp. 9-21.
- RIPOLL PERELLÓ, E. (1989): *El arte paleolítico. Historia del Arte*, Tomo III. Historia 16. Madrid.
- RIPOLL PERELLÓ, E. (1997): «Historiografía del arte prehistórico en la Península Ibérica: 1, hasta 1914». *Espacio, Tiempo y Forma, Serie I, Prehistoria y Arqueología*, t. 10. Madrid, pp. 89-127.
- RODRÍGUEZ ADRADOS, J. V. (1980): *Dioses y héroes: mitos clásicos*. Aula Abierta Salvat, Madrid.
- ROHDE, E. (1995): *Psique. El culto de las almas y la creencia en la inmortalidad entre los griegos*. Hybris, Granada.
- ROLLESTON, T. W. (2000): *Los Celtas*. Edimat Libros, Madrid.
- RUDGLEY, R. (2000): *Los pasos lejanos. Una nueva interpretación de la prehistoria*. Grijalbo, Barcelona.
- RUIZ GALVEZ, M. L. (1992): «La novia vendida: orfebrería, herencia y agricultura en la Protohistoria de la Península Ibérica». *Spali*, pp. 219-251.
- RUIZ RODRÍGUEZ, A. (1976): «La ideología religiosa como aparato ideológico de estado en el Sur de la Península Ibérica durante la protohistoria». *Actas I Congreso de Historia de Andalucía*. Publicación del Monte de Piedad y Caja de Ahorros de Córdoba, pp. 209-216.
- SÁENZ, C. (Ediciones) (2002): *Popol Vuh*. Dastin, S. L., Madrid.
- SAHLINS (1972a): *Economía de la Edad de Piedra*. Akal, Madrid.
- SAHLINS, M. D. (1972b): *Las sociedades tribales*. Labor, Barcelona.
- SÁNCHEZ DE ZAVALA, V. (1982): *Funcionalismo estructural y generativismo*. Alianza Universidad, Madrid.
- SANCHIDRIÁN, J. L. (1989): «Perspectiva actual del arte paleolítico de la cueva de Maltravieso (Cáceres). *Ars Praehistórica*. T.VII/VIII.
- SANCHIDRIÁN, J. L. (1994a): Arte prehistórico en Andalucía: tendencias actuales y perspectivas». *Actas del II Congreso de Historia de Andalucía*. Cajasur, Córdoba 1991, pp. 79-104.

- SANCHIDRIÁN, J. L. (1994b): «Arte paleolítico de la zona meridional de la Península Ibérica». *Complutum* 5, Madrid, pp. 163-195.
- SANCHIDRIÁN, J. L. (2005): *Manual de arte prehistórico*. Ariel Prehistoria, Barcelona.
- SANGMEISTER, (1960): «Metalurgia y comercio del Cobre en la Europa prehistórica». *Zephyrus*, xi, pp. 131-139.
- SANTERRE, R. (1969): «El método de análisis en las ciencias humanas» en LANTÉRILAURO y otros: *Estructuralismo. Introducción al estructuralismo*. Nueva Visión, Buenos Aires, pp. 29-64.
- SARMIENTO, G. (1992): *Las primeras sociedades jerárquicas*. Fradera, México.
- SAUSSURE, F. de (1983): *Curso de lingüística general*. Alianza Universidad, Madrid.
- SAUVET, G. (1990): «Les signes dans l'Art mobilier». En *L'art des objets au Paléolithique*, Paris, pp. 83-99.
- SAVORY, H. N. (1973): «Serpentiforms in megalithic art: a link between Wales and the Iberia North-West». *Cuadernos de estudios gallegos*, Tomo XXVIII, Fasc. 84.
- SCHUBART, H. (1976): «Relaciones mediterráneas de la cultura de El Argar». *Zephyrus*, xxvi-xxvii, pp. 331-342.
- SERNA GONZÁLEZ, M. R. (1997): «Representaciones de arte megalítico en Cantabria: los grabados del dolmen de Pozobal (Liendo-Ampuero)». *Brigantium*, vol. 10, pp. 281-288.
- SERVICE, E. R. (1973): *Los cazadores*. Labor, Barcelona.
- SERVICE, E. R. (1990): *Los orígenes del Estado y de la civilización. El proceso de la evolución cultural*. Alianza, Madrid.
- SHERRAT, A. (1998): «La transformación de la Antigua Europa agraria: el Neolítico Reciente y la Edad del Cobre, 4500-2500 a. C.», en CUNLIFFE, B.: *Prehistoria de Europa*. Crítica, Barcelona.
- SIEVEKING, A. (1987): *Engraved magdalenian plaquette: A regional stylistic analysis of stone, bone and antler plaquettes from Upper Palaeolithic sites in France and Cantabrian Spain*. Oxford.
- SONNEVILLE-BORDES, D. de (1986): «Le bestiaire paléolithique en Périgord. Chronologie et signification». *L'Anthropologie*, 90, pp. 613-656.
- SONNEVILLE-BORDES, D. de (1968): «Un os gravé magdalénien de la grotte des Eyzies, Dordogne, Collection Wattleim». *La Préhistoire. Problèmes et Tendances*. Éditions du C. N. R. S., Paris, pp. 411-420.
- SPENCE, L. (1996): *Introducción a la mitología*. M. E. Editores, Madrid.
- SPENCE, L. (2000): *Indios de Norteamérica*. Edimat Libros, Madrid.
- SPENCER, B.; GILLEN, F. J. (1968): *The native tribes of Central Australia*. Dover Publications, New York.
- SPINETO, N. (2002): *Los símbolos en la historia del hombre*. Lunwerg Editores, Barcelona.

- STERNBERG, L. J. (1925): «Divine election in primitive religion», *Congrés Internacional des Américanistes*, sesión xx, parte 2, Góteborg, pp. 475-512.
- STRINGER, C.; GAMBLE, C. (1996): *En busca de los Neandertales*. Crítica, Barcelona.
- TAYLOR, C. F. (1996): *Vida de los nativos americanos*. LIBSA, Madrid.
- TEJERA, A. (1992-93): «El mito de Habis: poder y sociedad en Tartessos». *Tabona* VIII, T. II, pp. 553-562.
- TESTART, A. (1982): *Les chasseurs-cueilleurs ou l'origine des inégalités*. Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, París.
- TOKAREV, S. (1979): *Historia de las religiones*. Moscú. Akal, Madrid.
- TOPPER, V. y U. (1988): *Arte rupestre de la provincia de Cádiz*. Diputación de Cádiz.
- TWOHIG, E. S. (1974): «Painted megalithic art in western Iberia». *Actas do III Congresso Nacional de Arqueología*, vol. 1. Porto, pp. 105-123.
- TWOHIG, E. S. (1975): «L'art megalithique de l'Europe occidentale». *Actas de las I Jornadas de Metodología aplicada a las Ciencias Históricas I*. Santiago de Compostela.
- TWOHIG, E. S. (1981): *The megalithic art in western Europe*. Clarendon Press, Oxford.
- TWOHIG, E. S. (1997): «Megalithic art in a settlement context: Skara Brae and related sites in the Orkney Islands». *Brigantium*, vol. 10, pp. 377-389.
- TYLOR, E. B. (1973): *Antropología*. Ayuso, Madrid.
- TYLOR, E. B. (1976): *Cultura primitiva. Los orígenes de la cultura*. Ayuso, Madrid.
- UCKO, P. J.; ROSENFELD, A. (1967): *Arte paleolítico*. Guadarrama, Madrid.
- VALLESPÍ, E. (1982): «Poblamientos y primeras culturas». *Cuadernos de Trabajo de Historia de Andalucía. 1. Prehistoria y Antigüedad*. Consejería de Cultura, Sevilla.
- VARELA GOMES, M. (1997): «Estatuas-menires antropomórficas do Alto-Alentejo. Descobertas recentes e problemática». *Brigantium*, vol. 10, pp. 255-279.
- VÁZQUEZ VARELA, J. M. (1983): «Los petroglifos gallegos». *Zephyrus* XXXVI, pp. 43-5.
- VÁZQUEZ VARELA, J. M. (1992-93): «El simbolismo del espacio en la arquitectura megalítica del NO de la Península Ibérica». *Tabona* VIII, T. II, pp. 611-617.
- VÁZQUEZ VARELA, J. M. (1999): «Ideología y función de los grabados prehistóricos del Mont Bego (Francia)». *Gallaecia*, pp. 73-88.
- VEGA TOSCANO, G.; BERNABEU, J.; CHAPA, T. (2003): *La Prehistoria*. Edit. Síntesis, Madrid.
- VERDET, J. P. (1989): *El cielo ¿caos o armonía?* Aguilar Universal, Madrid.
- VIDAL, R. B. (1999): *Historias mágicas de los indios pieles rojas*. Edimat Libros,

Madrid.

- VILLAVARDE, V. (1988): «Consideraciones sobre la secuencia de la Cova del Parpalló y el Arte paleolítico del Mediterráneo occidental». *Archivo de Prehistoria Levantina*, 18, pp. 11-47.
- VILLAVARDE, V. (1994): *Arte paleolítico de la Cova del Parpalló. Estudio de la colección de plaquetas y cantos grabados y pintados*. 2 vols. Server d'Investigació Prehistòrica. Diputació de Valencia.
- VITEBSKY, P. (2001): *Los chamanes*. Taschen, Kóln.
- WERNER, E. T. C. (1997): *Cuentos e Historias de la Antigua China*. M. E. Editores, S. L. Madrid.
- WERNICK, R. (1994): *Los constructores de megalitos. Orígenes del hombre*. Vol. 15. Tomo 1. Ediciones Folio, Barcelona.
- WEST, J. A. (2000): *La serpiente celeste*. Grijalbo S. A. Barcelona.
- WESTERMARCK, E. (1984): *Historia del matrimonio*. Laerte, Barcelona.
- WÖLFEL, D. J. (1960): «Las religiones de la Europa preindogermánica», en KÖNIG: *Cristo y las religiones de la tierra. Manual de Historia de la religión*. Editorial Católica, Madrid.
- XELLA, P. (1991): *Arqueología del infierno. El más allá en el mundo antiguo. Próximo Oriental y Clásico*. AUSA, Sabadell.
- SCHEBESTA, P. (1960): «La religión de los primitivos», en KÖNIG: *Cristo y las religiones de la tierra. Manual de Historia de la religión*. Editorial Católica, Madrid.
- SCHMIDT, W. (1949): *Manuale di storia comparata delle religioni*. Morcelliana-Brescia.
- SPERBER, D. (1988): *El simbolismo en general*. Anthropos, Barcelona.
- SHENNAN, S. (1986): «Interaction and change in third millenium B. C. western and central Europa», en RENFREW, C. (Coord.): *Peer polity interaction and socio-political change*. Cambridge University Press, pp. 137-148.
- ZIMMERMAN, L. J. (2002): *Indios norteamericanos*. Evergreen, 2002.
- ZIMMERMAN, L. J. (2003): *Indios americanos. Las primeras naciones*. Ediciones jaguar, Madrid.

RAQUEL LACALLE RODRÍGUEZ es doctora en Geografía e Historia por la Universidad de Sevilla en la especialidad de Prehistoria y Arqueología, licenciada por las especialidades de Historia del Arte y de Prehistoria y Arqueología. Investigadora en Bioarqueología (Paleoantropología) centra sus líneas de investigación en cuestiones referidas a los aspectos simbólicos del arte prehistórico y en la «Arqueología de la Muerte», a través del estudio antropológico de poblaciones prehistóricas e históricas. Es autora de infinidad de artículos y memorias científicas sobre estos temas.